



Merja Kaipiainen

VISUAALISUUDEN KEHITTÄMINEN AMMATTIKORKEAKOULUN
MEDIAN JA TAITEEN ENGLANNIN KIELEN OPETUKSESSA

TAMPEREEN AMMATTILLINEN OPETTAJAKORKEAKOULU

*Kehittämistehtävä
Opettajan pedagogiset opinnot
Huhtikuu 2014*

TIIVISTELMÄ

Tampereen ammatillinen opettajakorkeakoulu
Huhtikuu 2014

Työn tekijä: Merja Kaipainen

Työn nimi: Visuaalisuuden kehittäminen ammattikorkeakoulun median ja taiteen englannin kielen opetuksessa

Sivumäärä: 38 s. + 7 liites.

Ryhmä: 13VeB, opettajat Pirjo Jaakkola ja Marjatta Myllylä

Kehittämistehtävä on laadittu Tampereen ammattikorkeakoulun Kielipalveluille. Tehtävän tarkoituksena on ammattikorkeakoulun median ja kuvataiteiden englanninkielisen koulutusohjelman *DP in Media and Fine Arts* englannin opetuksen visuaalisen havainnoinnin ja visualisoinnin kehittäminen. Työn tavoitteena on kehittää englannin opetusta kohti integroitua kielenopetusta siten, että oppiaineiden visuaalisuus otetaan huomioon opetuksen suunnittelussa. Tavoitteena on myös hankkeen laajempi sovellettavuus ammatillisessa kielenopetuksessa.

Kehittämistehtävässä pyritään yksittäisen englannin kurssin avulla saamaan uutta tietoa ja ymmärrystä kielenopetuksen visuaalisesta havainnollistamisesta, kuvan ja sanan vuorovaikutuksesta ja visuaalisen substanssin integroimisesta kielenopetukseen. Hankkeessa selvitetään tapaustutkimuksen (*case study*) menetelmällä visuaalista havainnollistamista ja visualisointia ammattikorkeakoulun englannin kielen opetuksessa. Tutkimuksessa on käytetty laadullisia menetelmiä: osallistuvaa havainnointia ja opettajille lähetettyä kyselyä. Tutkimustuloksia on analysoitu laadullisen tutkimuksen keinoin ja niiden pohjalta on esitetty opetuksen visuaalisen havainnoinnin ja visualisoinnin kehittämistarpeita ja kehittämideoita englannin kielen tulevaisuuden opetukseen.

Tulevaisuuden englannin opetuksen kehittämisessä esiin nousevat kolme nykyisiin oppimiskäsityksiin nojaavaa kehittämisideaa: integroitu kielenopetus, verkkotyökalujen ja sosiaalisen median hyödyntäminen opetuksessa ja luovuuspedagogiset lähestymistavat. Työssä esitetään menetelmiä ja ideoita opetuksen visuaalisen havainnollistamisen ja visualisoinnin lisäämiseksi ja kehittämiseksi pyrkien edistämään kielenopetuksen työelämälähtöisyyttä, opiskelijoiden toimijuutta ja luovuutta sekä yhteisöllisyyttä.

ASIASANAT: visuaalinen havainnollistaminen, visualisointi, kuvan ja sanan vuorovaikutus, integroitu kielenopetus, sosiaalinen media, luovuuspedagogiikka

SISÄLLYS

JOHDANTO	4
1 VISUAALINEN HAVAINNOLLISTAMINEN	5
1.1 Oppimistyyliä	5
1.2 Visualisoinnin tehtävät	7
1.3 Kuvan informatiivinen käyttö	9
1.4 Visualisointi luovuuden lähteenä ja opetuksen sisältönä	12
2 VISUAALINEN HAVAINNOLLISTAMINEN TAMKIN MEDIAN ENGLANNIN KURSSILLA	14
2.1 Median englannin tuntien osallistuva havainnointi	14
2.2 Median englannin kurssi Tabulassa	16
2.3 Kyselytutkimus: kohderyhmä, tavoitteet ja tutkimuskysymykset	20
2.4 Kyselyn tulokset	20
2.5 Median englannin kurssin visualisoinnin kehittämistarpeet	24
3 MEDIAN JA TAITEEN ENGLANNIN OPETUKSEN VISUAALINEN KEHITTÄMINEN	26
3.1 Integroitu englannin kielen opetus	26
3.2 Uudet menetelmät: sosiaalinen media yhdistää kuvaa ja sanaa	28
3.3 Tulevaisuuden visioita median ja taiteen englannin opetuksessa	31
4 POHDINTA	35
LÄHTEET	37

LIITTEET

LIITE 1 Degree Programme in Media and Arts

LIITE 2 Kysely visuaalisesta havainnollistamisesta

JOHDANTO

Kehittämistehtävä on laadittu Tampereen ammattikorkeakoulun Kielipalveluille. Työn tarkoituksena on kehittää TAMKin englanninkielisen koulutusohjelman DP in Media and Fine Arts englannin kielen opetusta visuaalisesti sekä median ja kuvataiteen visuaalisiin sisältöihin integroiden. Ammattikorkeakoulun opetuksessa on tärkeää työelämälähtöisyys, ja siten myös kielenopetuksessa tähdätään ammatillisiin kielenkäyttövalmiuksiin. Tulevaisuuden kielenopetuksen suuntaukseksi on kaavailtu integroitua kielenopetusta, jossa kieliä opetetaan muiden oppiainesisältöjen kautta. Tampereen yliopiston soveltavan kielitieteen dosentti Kim Haatajan mukaan vuoden 2016 perusopetuksen suunnitelmiin sisällytetään entistä selkeämmät suuntaviivat kokonaisvaltaisesta kielikasvatuksesta (Laurinolli 2013, 4). Integroitu kielenopetus on jo ottanut uusia askelia myös ammattikorkeakoulujen ja yliopistojen kielikeskusten kielenopetuksessa. Pyrkimykseni on kehittää median englannin kurssia kohti tällaista integroitua kielenopetusta, jossa lähtökohtana on digitaalisen median ja kuvataiteen opintopolkujen visuaalisuuden hyödyntäminen englannin kielen opetuksessa.

Kehittämistehtäväni on tapaustutkimus (*case study*) kielenopetuksen visuaalisesta havainnollistamisesta, jossa pyrin yksittäisen englannin kurssin avulla saamaan uutta tietoa ja ymmärrystä opetuksen visuaalisuudesta, kuvan ja sanan vuorovaikutuksesta ja sisällön integroimisesta kielenopetukseen. Kehittämishankkeessa selvitetään tapaustutkimusmenetelmällä visuaalista havainnollistamista ja visualisointia ammattikorkeakoulun ammatillisessa englannin kielen opetuksessa keväällä 2014. Tutkimusmenetelminä käytän osallistuvaa havainnointia ja opettajille lähetettävää kyselyä, joiden pohjalta teen laadullisen analyysin kehittämistarpeista. Kunnianhimoisena tavoitteenani on, että tällä projektillani olisi laajempaakin merkitystä ammatillisen kielenopetuksen kehittämisessä.

Työ on jaettu kolmeen päälukuun. Aluksi tarkastelen yleisesti visuaalista havainnollistamista opetuksessa, oppimistyytlejä, kuvan informatiivista käyttöä ja visualisointia luovana toimintana. Toisessa luvussa tutkin TAMKin median englannin

kielen kurssin visuaalista havainnollistamista ja kuvan ja sanan vuorovaikutusta opetuksessa keväällä 2014. Kolmannessa luvussa esitän konkreettisia ideoita median ja taideaineiden englannin kielen tulevaisuuden opetuksen kehittämiseksi integroidun kielenopetuksen, luovuuspedagogiikan ja sosiaalisen median avulla.

VISUAALINEN HAVAINNOLLISTAMINEN

1.1 Oppimistyylit

Havainnoidessamme ympäristöämme käytämme aistejamme: näkö-, kuulo-, tunto-, haju-, maku- ja tasapainoaistia. Oppiakseen asioita ihminen käyttää apunaan sekä aistejaan että muita fysiologisia ja psyykkisiä ominaisuuksiaan. Näiden mukaan on luokiteltu erilaisia oppimistyyliä: **visuaalinen, auditiivinen, kinesteettinen, taktilinen, analyyttinen** ja **holistinen**. Visuaalinen oppija oppii näkemällä, auditiivinen kuulemalla, kinesteettinen liikkeen ja tekemisen kautta ja taktilinen käsin tekemisen ja koskemisen kautta. Analyyttinen henkilö oppii parhaiten yksityiskohtien kautta ja holistinen kokonaisuuksien kautta. (ks. Koponen & Hämäläinen 2010, 6) Minkälainen sitten on visuaalinen tapa oppia? Arja Koponen ja Riitta Hämäläinen (LukSitKO 1/2010, 6) kuvaavat visuaalista oppijaa näin:

Visuaalinen

- Oppii näkemällä, katselemalla, painaa mieleen kuvina
- Muistaa missä kohtaa sivua jokin kuva oli, ei silti välttämättä sisältöä
- Kuvat, mielikuvat ja värit tärkeitä

Visuaalisesti suuntautunut ihminen ottaa informaatiota vastaan silmillään, katselemalla. Hän ajattelee asioita kuvina, ikään kuin katselisi elokuvaa tai maisemaa. Hänellä mielen sisällöt vilistävät nopeasti kuin filminauha ja hän saattaa tehdä välittömästi yleistyksiä pienestäkin määrästä informaatiota. Hän voi myös liikkua mielen sisällössä missä järjestyksessä tahansa ja hyppiä asiasta toiseen vaivattomasti. Joskus saattaa vaikuttaa siltä kuin hän tekisi useita asioita yhtä aikaa. Visuaalisesti prosessoivalle kokonaiskuvat ovat tärkeitä, ja hän saattaa pitkästyä liian yksityiskohtaisesta selittämisestä, koska on jo mielessään hahmottanut asiat. (Repo & Nuutinen 2005) Tällaisen näkemyksen mukaisesti visuaalinen henkilö voidaan siten oppijana luokitella **holistiseksi**.

Visuaalisuus ei silti sulje pois muita aisteja oppimiskanavina visuaalisilla oppijoillakaan: ”Jos henkilö on visuaalinen, se ei kuitenkaan tarkoita sitä, että hän ei omaksu tietoa muilla aisteillaan lainkaan. ’Visuaalinen oppija’ tarkoittaa sitä, että näköaistin avulla tapahtuva oppiminen on oppijan vahvuus ja eniten käytetty aistikanava. Yleisiä ovat myös melko tasavahvat yhdistelmät kahdesta aistikanavasta. Arja Koponen kertoo havainneensa oppilaissaan ja koulutettavissaan, että jostain syystä visuaalisia ja visuaalis-kinesteettisiä oppijoita on paljon, kun taas audiitiivisia oppijoita melko vähän.” (Koponen ja Hämäläinen 2010, 6) Voisiko tämä johtua ympäröivän todellisuuden ja median visuaalisesta ja kuvallisesta runsaudesta? Kuvathan ympäröivät meitä kaikkialla nyky-yhteiskunnassa: televisiossa, älypuhelimissa, sosiaalisessa mediassa, lehdissä, valokuvissa, elokuvissa, peleissä. Repo & Nuutinen -teoksen (2005,33) mukaan kaikilla on oma aisteihin perustuva suosikkijärjestelmänsä, jota he käyttävät informaation vastaanottamiseen, mutta kuitenkin useimmat ihmiset osaavat käyttää tilanteen mukaan kaikkia järjestelmiä.

Barbara Prashingin mukaan Dunn & Dunnin oppimistyyliin sisältyy biologisia ja koko elämän ajan muuttumattomina pysyviä tieteellisesti tutkittuja oppimis- ja työskentelytyylin osatekijöitä. Prashing toteaa, että heidän tutkimuksensa, jotka on aloitettu 1979, osoittavat että kolme viidesosaa oppimistyylistä määräytyy geneettisesti ja loput kehittyvät kokemuksen myötä. Näitä biologisia osatekijöitä ovat mm. havaitsemiseen ja aivopuoliskojen hallitsevuuteen informaation prosessoinnissa

liittyviä osatekijöitä. Prashing toteaa, että ”ihmisen tapa omaksua, käsitellä ja varastoida tietoa näyttää riippuvan enemmän synnynnäisistä kuin opituista mieltymyksistä.” (Prashing 1996, 30-31) Missä määrin tietyn aistin dominoivuus havainnoinnissa on synnynnäistä tai opittua ei ole kuitenkaan helposti toteen näytettävissä, sillä ihminen oppii ympäristöstään monenlaisia asioita ja tapoja jo heti synnyttyään ja kenties jo ennen sitä. On todistettu vauvojen tunnistavan musiikkia jo kohdussa, ja musikaalisuuskin saattaa johtua osaltaan altistumisesta musiikille ennen ja jälkeen syntymän eikä niinkään biologisista ominaisuuksista.

Oppimistapaa voidaan testata esimerkiksi havaintokanavatesteillä, joiden avulla saadaan käsitys siitä, mikä aisti on oppimisessa dominoiva. Tällaiset testit ovat kuitenkin vain suuntaa-antavia, sillä ihmiset käyttävät useita havaintokanavia melko tasaisesti (www.erilaistenoppijoidenliitto.fi). Barbara Prashingin (1996, 47) mielestä opettajien, kouluttajien ja esimiesasemassa olevien on tunnettava oppilaidensa erilaiset oppimis- ja työskentelytyylit ja otettava huomioon tyylien erot valmistautuessaan opetustehtäviin ja päivittäiseen työhönsä. Kun oppilaat ja työntekijät huomaavat, että heitä kannustetaan opiskelemaan tai työskentelemään omalla yksilöllisellä tavallaan, heidän motivaationsa kohoaa, heidän suorituksensa paranevat ja itsetuntonsa kasvaa. (Prashing 1996, 47)

1.2 Visualisoinnin tehtävät

Visualisoinnilla on opetuksessa erilaisia tehtäviä. Visuaalisia elementtejä voidaan sisällyttää opetukseen esimerkiksi edistämään erilaisten oppijoiden tasa-arvoa niin, että kaikenlaiset oppijat (visuaaliset, auditiiviset, kinesteettiset) saavat mahdollisuuden oppia heille tyypillisellä tavalla. Opettajien pitäisi käyttää siis monipuolisia opetusmenetelmiä pelkästään yhdenvertaisuuden takaamiseksi opetuksessa. Visualisointi auttaa myös kieleen perustuvassa opetuksessa saamaan verbaaliset sisällöt konkreettisemmiksi ja havainnollisemmiksi. Visualisoinnin avulla on helpompi nähdä asia kokonaisuutena, kun se esitetään kuvan muodossa.

Esimerkiksi sana ”maapallo” konkretisoituu ja havainnollistuu, ja se on helppo mieltää kokonaisuutena, jos maapallo esitetään oppilaille karttapallon avulla.

On kuitenkin huomattava, että konkretisointi ja havainnollistaminen eivät merkitse aivan samaa asiaa, mutta ne ovat kuitenkin käsitteinä niin lähellä toisiaan, että niitä voidaan perustellusti käsitellä yhdessä. Havainnollista on opetus, joka käyttää hyväkseen eri aistien oppimiskanavia kuuloa, näköä, tuntoa, hajua ja makua. Konkreettista on puolestaan opetus, joka on niin lähellä elettyä todellisuutta, että opitut asiat muuttuvat kokemusten avulla ymmärrettäviksi. Konkreettisen opetuksen vastakohta on abstrakti, käsitteellinen opetus, joka tapahtuu korkealla symbolitasolla. Konkreettisuus on siten käsitteenä laajempi kuin havainnollisuus. Usein havainnollisuus auttaa asian konkretisoimista, mutta näin ei ole aina, sillä voimme tehdä aisteihin perustuvia havaintoja myös hyvin abstrakteista asioista, esim. luvuista ja symboleita sisältävistä kaavioista. (Vuorinen 1998, 42)

Joskus opetus voi siis olla havainnollista, vaikka se liikkuu korkealla abstraktiotasolla tai se voi olla epähavainnollisenakin hyvin konkreettista. Esimerkiksi tarinan tai kokemuksen kertominen voi konkretisoida asiaa hyvin, vaikkei se ole kovin havainnollista opetusta vedotessaan vain kuuloaistiin. (Vuorinen 1998, 42)

Opetuksen aihe ja sisältö voivat olla myös visuaalisia, ja opiskelijat voivat itse tehdä kuvia kuten esimerkiksi piirustuksia ja maalauksia kuvaamataidon tunneilla tai valokuvia, elokuvia ja videoita taide- tai mediaopinnoissa. Tällöin ei ole kyse visuaalisesta havainnollistamisesta vaan kuvataiteiden opiskelusta ja luovasta visuaalisesta työskentelystä. Kun ammatillisessa kieltenopetuksessa opetetaan visuaalisten oppiaineiden opiskelijoille vieraita kieliä, voidaan opetusmateriaaleissa ja -menetelmissä käyttää tavallista runsaammin visuaalisia elementtejä ja sisältöjä, jotta kielitaito kehittyisi työelämälähtöisesti ja autenttisuuden kautta motivoisi opiskelijoita oppimaan kieltä.

1.3 Kuvan informatiivinen käyttö

Minkälaisia keinoja visuaalinen oppija voi käyttää edistääkseen muistamista ja tietojen omaksumista? Visuaalinen oppija voi esimerkiksi alleviivata avainlauseen kustakin kappaleesta. Hän voi käyttää värejä tai kirjoittaa avainlauseet omiksi muistiinpanoikseen. Myös *Mind Map* eli miellekartta saattaa auttaa visuaalista oppijaa. Miellekarttaa voi kuvittaa ja siinä voi käyttää värejä. Muitakin visuaalisia keinoja löytyy: visuaalinen oppija voi piirtää tekstistä sarjakuvan. Tällaisia oppimistapoja voi soveltaa myös vieraisiin kieliin ja matematiikkaan: matematiikkaa voi piirtää, askarrella tai kokeilla matematiikan symboleihin värikoodeja ja laskea matikkaa käsillä. Kielten sanoista voi piirtää kuvia, ripustaa niitä seinälle silmäiltäväksi, askarrella sanakortteja ja pelata, katsella kortteja kävellessään, hyödyntää sanaluokkiin ja lauseisiin väriä. (www.erilaistenoppijoidenliitto.fi)

Kuvaa voidaan käyttää opetuksessa informaation välittäjänä samalla tavoin kuin sanoja. Kuva on tekstiin verrattuna nopeampi tiedonvälittäjä ja helpommin avautuva kuin kielellinen kuvaus tai selostus. Sen avulla voi hahmottaa kokonaisuuksia ja samanaikaisuuksia. Esimerkiksi biologiassa ja maantieteessä kuvat ovat oleellisia informaation välittäjiä, auttavat tunnistamaan eläimiä ja hahmottamaan maantieteellisten alueiden ominaisuuksia, sijaintia ja etäisyyksiä tai muita seikkoja, joita ei ole helppo hahmottaa sanallisen informaation kautta.

Kuvia ovat oppikirjat täynnä, myös kielten oppikirjat, koska ne havainnollistavat asioita, herättävät mielenkiintoa opittaviin asioihin ja siten auttavat motivoitumaan opiskeluun. Nykyisissä oppikirjoissa on kuvia myös kaupallisista syistä, sillä värikkäät ja visuaaliset oppikirjat houkuttelevat ostajia paremmin kuin entisaikojen mustavalkoiset ja vähän kuvia sisältävät oppikirjat. Kuva elävöittää ja monipuolistaa oppikirjoja ja muita opetusmateriaaleja ja tuo niiden sisältöihin vaihtelevuutta. Postmodernin ajan pirstaloituneisuus heijastuu myös oppimateriaaleihin siten, että oppikirjat ovat pienistä elementeistä koostettuja fragmentaarisia kuva- ja tekstikollaaseja. Ne muistuttavat nykypäivän lehtiä, tv-ohjelmia ja internetsivustoja.

Merikartta on hyvä esimerkki informatiivisesta kuvasta, jota ei ole helppo korvata sanoilla. Informaation välittäjänä kuvalla on paljon etuja ja monissa oppiaineissa oppikirjan kuvat, diat, suurdiat, kalvot, videofilmit ja elokuvat ovat korvaamattomia. Kuvan ymmärrettävyyttä pidetään kuitenkin usein liiankin itsestään selvänä, sillä kuva ei ole niin yksiselitteinen kuin helposti ajatellaan. Opettajan täytyy usein auttaa kuvan lukemisessa. Kuvan lukemisessa havaintojen tulkinta on tavallisesti tärkeämpi osa oppimisprosessia kuin tiedon omaksuminen. Informointitehtävässä kuvan yksinkertaisuus ja selkeys ovat keskeisiä ansioita. Opetuksen tärkeimmät informatiiviset kuvat ovat useimmiten liitutaululle, lehtiötaululle tai kalvolle opetuksen aikana tehdyt piirroset. Nämä kuvat kasvavat opetuksen edetessä, jolloin prosessissa säilyy jännite, mikä tukee opiskelijoiden sisäisesti aktiivista työskentelyä. (Vuorinen 1998, 151-152)

Opettajan työn kannalta informatiivisten kuvien käytössä on kolme perustasoa:

- 1) Oppia piirtämään yksinkertaisia havainnollisia kuvia sekä etukäteen että opetuksen edetessä.
- 2) Auttaa ryhmää lukemaan ja tulkitsemaan kuvia.
- 3) Opetella käyttämään videofilmejä ja elokuvia niin, että ne löytävät luontevan paikkansa opetusprosessin kokonaisuudessa. (Vuorinen 1998, 153)

Hakkarainen, Bollström-Huttunen, Pyysalo ja Lonka (2005, 149) ovat jäsentäneet tiedon visualisoinnin menetelmiä ja niiden käyttötapoja opetuksessa seuraavasti (taulukko 1 kirjasta Hakkarainen & al.):

Taulukko 1. Tiedon visualisoinnin menetelmiä

Taulukko	Luokitellaan asioita ja hahmotetaan niiden välisiä suhteita.
Diagrammi, kaavakuva	Tunnistetaan ilmiön tai asian olennaiset vaiheet ja tai esitetään ne esimerkiksi nuolien yhdistämien laatikoiden avulla.

Esittävä piirros	Esitetään kohteen olennaiset piirteet kuvallisesti.
Prototyypin tekeminen	Rakennetaan malleja tutkittavista ilmiöistä (yhdistää kuvallisuuden konkreettiseen käsiteltävyyteen).
Digitaaliset valokuvat	Tallennetaan esine, ilmiö tai tapahtuma myöhempää keskustelua, pohdintaa ja arviointia varten. Pohditaan aktiivisesti, millä tavalla asiat tallennetaan ja kuinka kuvat järjestetään.
Videointi	Kuvataan tapahtumakulkuja myöhempää yhteistä pohdiskelua varten. Videoiden tarkoituksenmukainen käyttö saattaa vaatia opettajan aktiivista valmistelua ja pohdintaa.
Aikajana	Järjestetään asiat aikajärjestykseen esimerkiksi rinnakkaisten aikajanojen avulla.
Miellekartta eli mind map	Hahmotetaan ja eritellään asiaan tai ilmiöön liittyvät seikat, ja niiden keskinäiset yhteydet.
Kolmiulotteiset mallit	Esitetään valittu kohde kolmiulotteisessa avaruudessa (3D-suunnitteluohjelmilla).
Animaatio	Hahmotetaan jonkin asian kulku vaihe vaiheelta luomalla sitä vastaava dynaaminen simulaatio (yksinkertaisista PowerPointiin sisältyvistä animaatiovälineistä aina jonkin ilmiön dynaamisiin simulaatioihin, joita liittyy usein esimerkiksi oppimisaihioihin).

Hakkarainen & al. (2005) mukaan tutkivan oppimisen tueksi tarvitaan tikapuita, jotka auttavat oppijaa ylittämään oman älykkään toimintansa rajoja. Kirjoittamisen lisäksi myös monipuolisten visualisointien soveltamisessa tarvitaan näitä tikapuita tutkimuksen toteuttamisessa, ajattelun tukemisessa, tietämyksen jakamisessa ja tulosten esittämisessä. Esimerkiksi kuvien ja luonnosten piirtäminen, diagrammien ja taulukoiden tekeminen voivat toimia tikapuina jonkin asian ratkaisuun. Psykologisesta näkökulmasta on olennaista, että oppilaat tuottavat itse sen materiaalin, jota he käyttävät, eli esimerkiksi piirtävät tarvittavat kuvat ja ottavat tarvittavat valokuvat. Tämä tukee oppijoiden omaa ajattelua, pohtimista ja tiedon aktiivista muokkausta. Visualisoinnin harjoitteluun käytetty aika ei mene hukkaan,

koska sen tuloksia voi käyttää kaikissa oppiaineissa ja syvää ajattelua vaativissa tehtävissä. Valmiita kuvia käyttäessään opettaja voi yhdistää niihin sen, että oppilaat itse selittävät kuvissa havaittuja ilmiöitä tai valmista kuvaa käytetään jossakin verkkoympäristössä tutkimustyön tulosten jäsentämiseksi. (Hakkarainen & al. 2005, 148-149)

1.4 Visualisointi luovana toimintana ja opetuksen sisältönä

Visualisointi opetuksessa on myös osa luovaa työskentelyä, taidekasvatusta ja taideaineita. Kari Uusikylän (2006, 5) mukaan luovuus nähdään helposti vain joidenkin oppiaineiden kannalta tärkeänä asiana, vaikka luovuus liittyy kaikkeen inhimilliseen elämään. Luovuuspedagogiikka on luovuuden edistämistä tietyn pedagogisin erityiskeinoin, jotka liittyvät lähinnä taidekasvatukseen. Artikkelissaan "Mitä luovuuspedagogiikka on" (2006) Uusitalo kysyy, onko suomalaisen koulujärjestelmän ihanne itseään toteuttava luova yksilö vai kilpaileva, ahdistunut, luovuutensa kätkevä puurtaja. Uusitalo antaa luovuutta arvostavalle opettajalle, joka haluaa edistää sitä opetuksessaan, seuraavat neuvot: "Rohkaise oppilaita tekemään asiat uudella tavalla. Luo avoin, hyväksyvä ilmapiiri, jossa on turvallista erehtyä. Anna oppilaiden tehdä itse päätöksiä. Löydä keskinkertaisten ja heikkojenkin oppilaiden luovat kyvyt. Anna oppilaiden työskennellä halutessaan myös yksin. Arvosta oppilaiden leikkisyyttä, huumorintajua ja kokeilumieltä." (Uusitalo 2006, 5, 7) Aikomukseni tässä hankkeessa on kehittää median ja taiteen opetusta sekä visuaalisen havainnoinnin että visuaalisen luovuuden edistämisen näkökulmasta.

Opiskelijoiden suorittama piirtäminen ja maalaaminen ovat ensisijaisesti itsensä ilmaisemisen välineitä. Maalaaminen antaa muodon ajatuksille, tunteille tai kokemuksille, joita on usein mahdotonta ilmaista sanoilla. Siirryttäessä sanojen maailmasta värien ja muotojen maailmaan, siirrytään samalla vasemman aivopuoliskon toiminnoista oikean aivopuoliskon hallitsemalle alueelle. (Vuorinen 1998, 154) Ennen piirtämiseen ryhtymistä voi olla tarpeen pohdiskella tai meditoida käsiteltävää aihetta, että ryhmän jäsenille muodostuu jonkinlainen mielipide, tunne

tai kokemus asiasta, jota he pyrkivät kuvan avulla ilmaisemaan. Keskustelun vaihtoehtoiksi sopivat musiikin kuuntelu, kuvien katselu, fantasiamatka tai yksinäinen kävely. Ihmisellä täytyy myös olla jotakin sisällään, jotta hän voisi ilmaista itseään. Piirtämisen ja maalaamisen ideoita ei ole vaikea löytää. Niitä tarjotaan oppikirjoissa tai monenlaisissa oppaissa. Aina ei kuitenkaan ole helppo löytää sellaista sovellusta, joka olisi opetuksen tavoitteiden kannalta keskeinen ja samanaikaisesti liittyisi riittävän vahvasti opiskelijoiden omaan kokemusmaailmaan. (Vuorinen 1998, 155)

Opettajan olisi hyvä seurata yhteiskunnallista kehitystä ja nuorten kiinnostusten kohteita, jotta opetus ei vieraantuisi liikaa nuorten todellisuudesta. Nykyään opiskelijoita kiehtovat kaikki digitaaliset laitteet ja niissä toimivat internet- ja sosiaalisen median palvelut. Digitaalisissa medioissa kuvat ovat tärkeitä, ja nuoret lähettävät mobiililaitteillaan ilmaisupalvelujen kautta päivittäin valokuvia toisilleen. Opetus voisi motivoida paremmin opiskelijoita, jos opettaja opettelisi käyttämään monenlaisia verkon ja sosiaalisen median sovelluksia visualisoinnin välineinä ja opiskelijoiden luovina työkaluina.

Kuvallisen ilmaisun merkittävin osa on yleensä itse piirtämisen prosessi ja siihen liittyvien kokemusten hyväksikäyttö. Kuvalle voidaan keksiä muitakin käyttötarkoituksia: seinälehti, pöytäliina, juliste, levyn tai kirjan kansi, postikortti, kutsukortti, käyntikortti, ex libris, mainos tai logo. Kuvallisessa ilmaisussa voidaan myös käyttää kollaasia, joka on erinomainen aktivointikeino ja innostaa varsinkin nuoria. Kollaasia voi käyttää informaation kokoamiseen, mutta parhaimmillaan se on ryhmän kannanotto, mielipide, haaste tai julistus. (Vuorinen 1998, 157, 159)

Kuvallinen ilmaisu opetuksessa liittyy opiskelijoiden taiteellisiin pyrkimyksiin. Ammatillisessa koulutuksessa opiskellaan monia visuaalisia oppiaineita: maalaustaide, arkkitehtuuri, valokuvaus, elokuvataide, digitaalinen media, sarjakuvapiirtäminen. Kuvataiteista ja muista visuaalisista aloista tulee näille opiskelijoille tulevaisuuden ammatti. Visuaalisten alojen kielenopetuksessa voitaisiin käyttää kuvia ja visuaalisuutta luovasti tai oppijoiden luovuutta hyödyntäen.

On kuitenkin muistettava, että kielenopetuksessa pitäisi olla mukana myös kielellinen sisältö. Integroivassa kielenopetuksessa voitaisiin yhdistää kuvaa ja sanaa luovan työskentelyn puitteissa siten, että opiskelijat tekisivät ammattiopintoihinsa liittyviä tehtäviä myös englanninopinnoissaan eivätkä pelkästään tyypillisiä kielenoppimistehtäviä, jotka saatetaan kokea keinotekoisiksi ja todellisesta elämästä vieraantuneiksi.

2 VISUAALINEN HAVAINNOLLISTAMINEN TAMKIN MEDIAN ENGLANNIN KURSSILLA

2.1 Median englannin osallistuva havainnointi

Opetin kahtena maanantaina tammikuussa 2014 Tampereen ammattikorkeakoulussa median englannin kielen ja viestinnän kurssia *12 MEDIA English Language and Communication Course*. Kurssin opetusmateriaalit on laatinut kurssin vakinainen opettaja, jonka sijaisena toimin. Kehittämistehtäväni tarkoituksena on selvittää, minkälaista visuaalista havainnollistamista, kuvan ja sanan vuorovaikutusta ja kuvallisia sisältöjä tällä kurssilla on käytetty ja pyrkiä kehittämään tätä englanninkielisen koulutusohjelman kielikurssia visuaalisesti havainnollistavaksi ja integroiden kielenopetusta digitaalisen median ja taiteen kuvallisiin sisältöihin. Tavoitteenani kehittämishankkeessa on tulevaisuuden kielenopetuksen kehitystrendien ennustaminen ja soveltaminen kurssin suunnitteluun. Havainnoin tässä luvussa median englannin kurssia Tabulassa olevien opetusmateriaalien pohjalta ja hyödyntäen omia opetuskokemuksiani osallistuvan havainnoinnin menetelmän avulla.

Median englannin kurssilla on tarvoitteena oppia opinnoissa, työhaussa ja työelämässä tarvittavaa englannin kieltä. Kurssilla opetellaan mm. ansioluettelon ja hakukirjeen kirjoittamista, esseiden kirjoittamista, esitelmien pitämistä, puhelineuvotteluja, yrityshaastatteluja ja *small talkia*. Opiskelijat myös lukevat omaan alaansa liittyviä tekstejä internetistä ja tekevät niihin ja monisteisiin liittyviä suullisia ja kirjallisia tehtäviä.

Kahdella ensimmäisillä oppitunnilla, jotka pidin, oli enimmäkseen puhe- ja keskusteluharjoituksia. Jaoin kaksi monistetta, joista toinen oli tekstiä sisältävä aukkotehtävä ja toinen kaavion muodossa esitetty Suomen koulutusjärjestelmän kuvaus. Kaaviossa oli käytetty visuaalisia keinoja, sillä siinä esitettiin koulutusjärjestelmä miellekartan tyyliin havainnollistavasti piirrettynä kaaviona kolmioiden, suorakaiteiden ja nuolien avulla. Moniste oli Opetushallituksen valmiita materiaaleja. Graafisesti esitettynä asiasta sai hyvin kokonaiskuvan ja se oli helpommin hahmotettavissa kuin jos se olisi ollut esitettynä pelkästään tekstimuodossa. Näillä ensimmäisillä oppitunneillani, joihin sisältyi myös paljon kurssin käynnistämiseen ja ryhmäytymiseen liittyviä asioita, oli lisäksi business card -harjoitus, jossa opiskelijoille jaettiin eri firmojen käyntikortteja puhelinneuvotteluharjoitusta varten. Käyntikorteissa oli käytetty graafista suunnittelua, mutta mustavalkoisina tulosteina ne eivät olleet houkuttelevasti näköaistiin vetoavia. Tarkoitukseni oli ensimmäisillä tunneilla tehdä mediasanastoa sisältäviä ristisanatehtäviä ja videopelejä Tabulan linkeistä, mutta aika ei riittänyt niihin.

Toisilla oppitunneilla teemana oli *small talk*. Tähän teemaan ei liittynyt runsasta visuaalista aineistoa. Oppimateriaalit eivät olleet itse laatimiani lukuun ottamatta yhtä videoclippiä, jonka katsoimme tunnilla. Tämän videon tarkoitus oli toimia visuaalisesti havainnollistavana esimerkkinä pieleen menneestä *small talk* -tilanteesta. Video on katkelma *My Fair Lady* -elokuvasta, jossa elokuvan päähenkilö Eliza Doolittle epäonnistuu *small talkissa*, koska hän puhuu liian vakavista aiheista ja kirjakielisillä valmiiksi harjoitelluilla fonetiikan esimerkkilauseilla. Ajatukseni oli innostaa opiskelijoita konkreettisen ja havainnollistavan *small talk* -tilanteen avulla. Annoin seuraavaksi kerraksi heidän tehtäväkseen valmistaa jostakin fiktiivisestä, itse keksitystä ja näytellystä *small talk* -tilanteesta lyhyt video. Epäselväksi jäi, kuinka moni ymmärsi videon idean, sillä vain yksi opiskelijoista tunsikin George Bernard Shaw'n näytelmään perustuvan tarinan tai George Cukorin elokuvan entuudestaan.

Video *small talk* -tilanteesta oli kurssin opettajan laatima audiovisuaalinen tehtävä, jonka opiskelijat toteuttivat luovasti haluamallaan tavalla. Tehtävässä korostui kuitenkin enemmän kielellinen ilmaisu ja viestintäkeinot kuin visuaalisuus. Tehtävän tarkoitus oli opettaa englanninkielisiä *small talk* -fraaseja ja viestintää, ja visuaalisuus toimi siinä opiskelijoita motivoivasti ja omaa luovuutta ja toimijuutta vahvistavasti. Videoiden valmistaminen on varmasti ollut hauskaa ja innostavaa puuhaa sekä luovuutta aktivoiva tehtävä, joka lisäksi liittyy opiskelijoiden omaan ammattialaan. Kielenoppimisen kannalta tehtävä on myös mainio, koska siinä harjoitellaan *small talk* -tilanteita aidoissa ympäristöissä. Tällainen omalla ajalla toteutettu vapaamuotoinen oppimistehtävä voi poistaa myös opiskelijoiden esiintymispelot, joita luokkahuonetilanteissa usein esiintyy.

2.2 Median kurssi Tabulassa

Havaintokanavatesti

Median englannin kielen ja viestinnän kurssin opetusmateriaalit ja tehtävät ovat Tabulassa opiskelijoiden saatavilla. Kurssin alussa testattiin Tabulan linkistä aukeavan havaintokanavatestin avulla opiskelijoiden oppimistyylejä. He valitsivat englanninkielisessä kyselyssä vaihtoehtoja, jotka ilmentävät eri oppimistyylejä. Kysymysten vaihtoehtoina olivat monet käytännön elämään liittyvät valinnat, joissa toimittaisiin omien havainnointitapojen ja mieltymysten mukaan. Nämä mieltymykset ovat luonteeltaan joko visuaalisia, kinesteettisiä, auditiivisia tai kirjoittamista ja lukemista.

Testin avulla on tarkoitus selvittää opiskelijoiden oppimistyyliä. Kysymykset ovat sellaisia, että niihin voisi vastata usealla eri tavalla, ja niin testissä myös kehoitetaan tekemään. Vastaukset eivät kuitenkaan välttämättä aina ilmennä henkilölle luonteenomaisen aistikanavan tai oppimistyylin hallitsevuutta, vaan ne voivat kertoa jostain muusta seikasta. Tällaisten testien luotettavuutta voi epäillä silläkin perusteella, että opiskelijoiden kommentteissa näkyi hämmästys saaduista tuloksista.

Lopputuloksissa oli eniten kinesteettisiä ja kirjoittamalla ja lukemalla parhaiten oppivia. Visuaalisia oppijoita oli tämän testin perusteella kaikkein vähiten, vaikka yleensä visuaalisia oppijoita on paljon. Tästä on esimerkkinä aiemmin esittämäni Arja Koposen oppilaistaan ja koulutettavistaan tekemä havainto siitä, kuinka visuaalisia ja visuaalis-kinesteettisiä oppijoita on paljon, kun taas auditivisia oppijoita melko vähän (Koponen ja Hämäläinen 2010, 6). Tällaiset testit ovatkin vain suuntaa-antavia, sillä ihmiset käyttävät useita havaintokanavia melko tasaisesti (www.erilaistenoppijoidenliitto.fi).

Testi voi silti olla hauska ja herättää opiskelijoiden kiinnostuksen omaan oppimistyyliinsä ja -strategioihinsa ja niiden kehittämiseen. Se on myös hyvä tapa aloittaa tällainen kielikurssi, jonka opiskelijat tulevat eri kulttuureista ja oppiaineista, ja siten tutustua heidän mieltymyksiinsä ja tottumuksiinsa. Jotkut pitävät enemmän lukemisesta, toiset taas kuuntelemisesta tai kuvien ja piirrosten katselemisesta. Kurssilla on mukana musiikkia, digitaalista mediaa ja elokuvaa opiskelevia, joten on hyvä tietää, millä tavoin heitä voisi innostaa oppimaan englannin kieltä.

Tabula oppimisalustana

Tabula ja Moodle yleisesti oppimisalustoina ovat ilmeeltään verbaalisia, vaikka niihin voi liittää myös visuaalisia sisältöjä. Visuaalisuus rajoittuu yleensä pieniin kuvakkeisiin joista tiedostot aukeavat. Siinä on linkkien vieressä minikokoinen kuva eri tiedostotyypeille ja videoille: tekstitiedoston, videon yms. symbolikuvat, jotka ovat havainnollisia. Muuten melkein kaikki kuvallisuus löytyy Tabulassa hyperlinkkien takaa, esimerkiksi diaesityksinä, videoklippeinä tai valokuvina. Tabulasta siis löytyy visuaalisuutta sinne tallennetuista tiedostoista, mutta ei niinkään itse alustasta. Tabulaa voisi kehittää visuaalisemmaksi niin, että se houkuttelisi oppijoita herkemmin menemään sinne opiskelemaan, sillä visuaalinen ulkoasu on yhtä tärkeä oppimisalustassa kuin oppikirjoissa tai lehdissä.

Blogit

Median englannin kielen ja viestinnän kurssin Tabula-alustasta löytyy oikean puoleisesta palkista *Creative Blog* -niminen blogi, jota opiskelijat voivat lukea kurssin aikana. Tämä blogi sisältää englanninkielisiä blogiartikkeleita graafisesta suunnittelusta, web-suunnittelusta, 3D-suunnittelusta ja audiovisuaalisista aiheista. Blogissa on paljon kuvia ja visuaalisia elementtejä mukana, ja se on samankaltainen kuvaa ja sanaa yhdistävä mediakanava kuin kuvia sisältävä digitaalinen lehti. Blogi saattaa olla hyvä keino motivoida opiskelijoita lukemaan ja kommentoimaan englanniksi artikkeleita, varsinkin kun aiheet ovat omalta alalta. Blogin lukemiseen on sosiaaliseen mediaan tottuneilla nuorilla matalampi kynnys kuin lehtiartikkeleiden tai varsinkin tieteellisten artikkeleiden lukemiseen.

Videot

Videoita löytyy myös median englannin kurssin Tabulasta useita. Videot ovat enimmäkseen opastuksia esitelmien ja diaesitysten pitämiseen (Power Point -diat ja postereiden tekeminen). Opetusvideot ovat havainnollisia keinoja näyttää konkreettisesti, miten tehdään onnistunut Power Point -esitys ja -diat tai miten esitellään näyttelyssä oma posterit. Diojen tekemisen ja esiintymisen demonstroiminen kuvallisesti ja elokuvan keinoin on havainnollisempaa ja asian oppii helpommin kuin kirjallisten ohjeiden avulla. Ne ovat myös hyviä kuunteluharjoituksia, ja jotkut niistä ovat myös hauskoja. Usein YouTube-videot esittävät kuitenkin ”puhuvia päitä” eivätkä ole laadukkaita.

Lisäsin kurssimateriaaleihin fiktiivisen klipin *My Fair Lady* -elokuvasta, jossa on epäonnistunut *small talk* -tilanne, koska olen kiinnostunut fiktiivisestä kerronnasta ja koska se toimii paremmin havainnollistamistarkoituksessa kuin selittävät videot. Kulttuurien väliseen viestintään liittyvä musiikkivideo Monthy Python's *Finland Song* oli lähes pelkkä äänivideo, kuvituksena oli Suomen lippu koko videon keston ajan. Tässä olisi voinut käyttää YouTubesta löytyvää toista *Finland Song* -videota, jossa oli

myös valokuvin kerrottu laulun ”tarina”. Se olisi lisännyt sanoitusten tehoa ja olisi ollut visuaalisesti kiinnostavampi ja hauskenpi.

Oppimispelit

Tabulassa on linkki BBC:n *Learning English* -sivuston *Beat the Keeper* -nimisiin videopelihin. Ne ovat visuaalisia ja niissä on sekä kuvia että opittavia englannin sanoja. Kuvat toimivat tehtävissä havainnollistajina, mutta visuaalisuus ei mielestäni auta tehtävien ratkaisussa, koska kuvassa oleva hahmo liikkuu koko ajan edestakaisin liitutaulun editse ja häiritsee keskittymistä lukemiseen ja ajattelemiseen. Lisäksi pelin tikittävä kello hermostuttaa, ja ruudulta on epämuukavampaa lukea tekstiä kuin paperilta. *Beat the Keeper* saattaa innostaa median opiskelijoita, koska he itse suunnittelevat pelejä. Pelit ovat hyviä autenttisia opetusmateriaaleja, koska ne liittyvät läheisesti sisältönsä puolesta opiskelijoiden tulevaan työhön ja koska niissä on mukana kuvan ja sanan vuorovaikutteista käyttöä.

Tehtävälinkistä löytyy myös BBC:n *Learning English* -sivustolta media-aiheisia ristikkoja. Ristikot eivät sisällä kuva-arvoituksia, mutta sivuilla on silti jonkin verren kuvitusta, mm. teemaan tai viikon fraasiin liittyvä valokuva ristikon yläpuolella. Kuvaristikot voisivat olla innostavampia kuin puhtaasti verbaaliset ristikot, mutta pääasia ristikossa on kuitenkin sanojen oppiminen ja kieli. Valokuvat toimivat näissä sivustoissa tekstin elävöittäjinä.

Piirroskuvat ja värit

Kulttuurien välisen viestinnän kokonaisuuteen liittyen Tabulassa oli kaksi piirroskuvia sisältävää verkkosivua, joissa pilaillaan suomalaista elekieltä tai sen puuttumista ja kliseisiä käsityksiä Euroopan kansallisuuksista. Nämä kuvat ovat hauskoja ja piristävät visuaalisella ilmeikkyydellään, mutta sivuissa yhdistyy myös kuva ja sana osuvasti niin kuin sarjakuvissa. Animoituja piirroskuvia on myös YouTube-videossa nimeltä *Disney Pitches New Movie Ideas*, jossa puolestaan yhdistyy puheääni ja kuva.

Kurssimateriaaleihin sisältyy Värin-teemassa paljon visuaalisia elementtejä. Siellä on väriteorioita ja kuvituksina kuvataiteen merkkiteoksia sekä värikarttoja ja -ympyröitä. Nämä sivut ovat visuaaliselta ilmeeltään korkeatasoisia ja muistuttavat kirjan tai aikakauslehden sivuja ja siten saattavat houkutella opiskelijaa lukemaan tekstiä ja tutkimaan kuvia. Ne liittyvät sisällöltään opiskeltaviin asioihin, joten ne ovat myös motivoivia oppimateriaaleja.

2.3 Kyselytutkimus: kohderyhmä, tavoitteet ja tutkimuskysymykset

Tapaustutkimukseni kuvailevaan osaan kuuluu median kurssia pitäneiden opettajien haastattelemine. Lähetin kyselylomakkeen (ks. liite 2) kahdelle kurssia pitäneelle opettajalle, joilta kysyin median englannin kielen ja viestinnän kurssin visuaalisesta havainnollistamisesta heidän opetuksessaan ja opetusmateriaaleissaan. Tavoitteenani on saada tarkempaa tietoa median kurssin visuaaliseen havainnollistamiseen sekä kuvan ja sanan vuorovaikutukseen liittyvistä asioista oman osallistuvan havainnointini tueksi.

Kyselylomakkeessa on sekä avoimia kysymyksiä että kysymyksiä, joissa annetaan valmiit vaihtoehdot. Tutkimuskysymyksissäni painottuvat modernit sosiaaliseen mediaan, verkko-opetukseen ja tietotekniikkaan liittyvät oppimis- ja opetusmenetelmät sekä opetusmateriaalien digitaaliset esitysmuodot, joiden merkitys lisääntyy tulevaisuudessa.

2.4 Kyselyn tulokset

Kysely lähetettiin kahdelle opettajalle, jotka olivat opettaneet median englannin kielen ja viestinnän kurssia. Kurssia oli opettanut myös kolmas henkilö, mutta en saanut selville hänen yhteystietojaan. Vastausprosentti oli 100, sillä sain vastaukset molemmilta opettajilta, joille lähetin kyselylomakkeen. Kyselylomakkeessa on 14

kysymystä, joista 5:ssä annetaan valmiit vaihtoehdot valittaviksi. Muut ovat joko avoimia kysymyksiä tai kyllä / ei -kysymyksiä.

Jaan analyysissäni kysymykset ryhmiin niiden sisällön mukaan seuraavasti: 1) visuaalisuus ja visuaalisen havainnollistamisen keinot 2) tietokoneohjelmat 3) sosiaalinen media.

1) Visuaalisuus ja visuaalisen havainnollistamisen keinot

Tiedustelin kyselyssä median englannin kurssin suhdetta visuaalisuuteen: Oletko käyttänyt enemmän kuvallisia keinoja tai materiaaleja kuin muussa kielenopetuksessasi? Molemmista vastauksista ilmeni, että visuaalisuutta ja kuvallisia keinoja oli käytetty hieman normaalia enemmän. Kysymys numero 5 tutki visuaalisuuden käyttämisen tarkoitusta median englannin tunneilla. Kyselyssä oli annettu valmiit vaihtoehdot visuaalisuuden merkityksestä kurssilla:

1. Havainnollistamaan kielellisiä sisältöjä
2. Lisäämään autenttisuutta ja työelämälähtöisyyttä
3. Edistämään luovuutta
4. Motivoimaan opiskelijoita
5. Tuomaan vaihtelua opetukseen
6. Huomioimaan erilaiset oppijat (visuaaliset)
7. Edistämään verbaalisten asioiden muistamista

Molemmissa vastauksissa kaikki yllämainitut seikat saivat kannatusta, mutta tärkeimpinä toisessa vastauksessa pidettiin kohtia 1, 2, 4 ja 6 ja varsinkin kohtaa 2 (= lisäämään autenttisuutta ja työelämälähtöisyyttä) pidettiin siinä tärkeänä.

Kyselylomakkeen ensimmäisessä kysymyksessä kartoitetaan visuaalisia havainnollistamiskeinoja, joita on käytetty median englannin tunneilla? Molemmissa vastauksissa suurin osa havainnollistamiskeinoista oli samoja: videoelokuva, videopelit, *mind map*, kuvallinen internetsivu ja piirtäminen taululle. Erojakin

vastauksissa oli: toisessa oli edellä mainittujen lisäksi mainittu valokuva ja (kuvallinen) ristisanatehtävä. Toisessa oli erona animaatioelokuva (video). Kummassakaan vastauksessa ei ollut seuraavia kysytyjä havainnollistamiskeinoja: videoelokuva, kuvallinen sanomalehti- / aikakauslehtijuttu, maalaus, lautapelit, sarjakuva, kuvasanakirja, diakuvat.

Toisessa kysymyksessä pyydettiin opettajia kertomaan esimerkki opetustilanteesta median englannin tunnilla, jossa he käyttävät kuvallista havainnollistamista (valokuva, piirtäminen, video, internetsivu, blogi, sarjakuva, *mind map*, ristisanatehtävä, kuvasanakirja jne.). Ensimmäisenä esimerkkinä vastauksissa oli käytetty opettajan taululle piirtämää miellekarttaa sellaisista opiskelijoiden esittämistä kulttuurien väliseen viestintään liittyvistä seikoista, joissa yleensä esiintyy väärinkäsityksiä. Toinen esimerkki visuaalisen havainnollistamisen käytöstä median englannin tunnilla oli Colours in web design -tehtävä, jossa opiskelijat tutkivat ammatillista blogia asettelun, värien ja kontrastinkäytön näkökulmasta. Tehtävä aloitettiin opiskelijoiden pienryhmäkeskustelulla kuvien pohjalta ja sen jälkeen otettiin keskusteluun mukaan kyseisen blogistin tekstin pääkohdat. Tämän jälkeen opiskelijat tekivät värianalyysin verkkotyökalun avulla Hubble-teleskoopin ottamasta värikkästä tähtisumun kuvasta nimeämällä värien nimiä ja väriterminologiaa. Lisäksi heillä oli käytettävissä väriteoriaa käsittelevä verkkosivu, jonka avulla piti kertoa miten sanat *hue*, *tone* ja *colour* eroavat toisistaan.

Kolmas kysymys käsitteli kuvaa ja sanaa yhdistäviä medioita, joita opettaja oli käyttänyt median englannin tunneilla ja vaihtoehdoiksi annettiin seuraavat: sarjakuva, animaatioelokuva, video / DVD-elokuva tai clippi, kuvallinen lehtijuttu, kuvallinen internetsivu, videopeli, juliste, mainos, ristisanatehtävä (kuvallinen), kuvasanakirja. Molemmissa vastauksissa olivat mukana kuvallinen internetsivu ja video / DVD-elokuva tai clippi. Toisessa vastauksessa olivat mukana lisäksi mainos, videopeli ja animaatioelokuva.

Kysymys 9 käsitteli valokuvien käyttöä opetusmateriaaleissa: Käytätkö yleensä opetusmateriaaleissa itse ottamiasi valokuvia vai kuvapalveluja? Molemmat

haastateltavat kertoivat käyttävänsä enimmäkseen kuvapalveluja, mutta myös toisinaan kuvittavansa materiaaleja itse ottamallaan valokuvilla. Median kurssilla toinen opettajista oli itse kuvannut yhden opetusmateriaalin valokuvat.

2) Tietokoneohjelmat

Kysymys 6 kuului seuraavasti: Oletko käyttänyt kuvankäsittelyohjelmia (Photoshop, Paint, jne.) median englannin kurssin opetusmateriaalien tekemisessä? Toinen vastaus oli kielteinen ja toisessa vastauksessa opettaja oli käyttänyt median englannin kurssin opetusmateriaalien tekemisessä GIMP ja IrfanView -kuvankäsittelyohjelmia. Kysymyksessä 7 tiedusteltiin vastaajilta julkaisu- ja taitto-ohjelmien (InDesign, Framemaker, QuarkXPress, Page Maker, Scribus, Latex) käyttöä median englannin kurssin opetusmateriaalien tekemisessä? Kumpikaan vastaajista ei ollut käyttänyt taitto-ohjelmia kurssin opetusmateriaalien laatimisessa.

Kysymys 10 käsitteli esityksissä käytettäviä tietokoneohjelmia: Mitä seuraavista esitysgrafiikkatyökaluista käytät median englannin opetuksessa? Vaihtoehdoiksi annettiin: Power Point, Google Drive, Prezi, muut. Molemmat opettajat olivat käyttäneet Power Pointia ja toinen lisäksi Google Drivea.

Kyselyssä haluttiin myös tietää, käyttivätkö opiskelijat joitakin luovia visuaalisia menetelmiä tai työkaluja median englannin kurssilla. Vastaus on myönteinen molemmilla vastaajilla. Opiskelijat saivat käyttää vapaasti valitsemiaan menetelmiä valmistautuessaan posterinäyttelyyn, johon he olivat aiemmin valmistaneet web-suunnitteluun liittyviä postereita esimerkiksi Photoshop-kuvankäsittelyohjelmalla tai muilla omilla suosikkityökaluillaan. Kyselyssä tiedusteltiin lisäksi opiskelijoiden web-sivujen suunnittelusta (esim. XML:n avulla), joka on myös luova visuaalinen menetelmä. Tähän kysymykseen molempien haastateltavien vastaus oli kielteinen.

3) Sosiaalinen media

Kysymyksistä kaksi liittyvät sosiaalisen median käyttämiseen opetuksessa joko opettajan tai opiskelijan roolissa. Ensimmäisessä niistä tiedusteltiin haastateltavilta sosiaalisen median verkkotyökalujen käytöstä opetuksessa yleensä joko opettajan tai opiskelijan välineinä. Sosiaalisen median verkkotyökaluista kysymyksessä mainittiin Facebook, Google+ ja Google drive (esitykset), Google maps, Wikispaces, Second Life ja kuvapalvelut (Flickr).

Toinen vastaajista oli joskus käyttänyt opettajan välineenä Google Drivea, toinen ei mitään sosiaalisen median työkaluja. Sen sijaan opiskelijoiden oli annettu vapaasti valita työkalunsa, joihin kuuluu myös sosiaalisen median palveluita. He suosivat varsinkin Facebookin ja Googlen palveluita.

Toinen kysymyksistä liittyy blogien kirjoittamiseen tai käyttöön: ovatko opiskelijat käyttäneet/tehneet blogeja median kurssilla? Toisen haastateltavan vastaus oli kielteinen, mutta toisesta vastauksesta ilmeni, että opiskelijat olivat käyttäneet kurssilla blogeja, mutta eivät itse tuottaneet niitä.

2.5 Median englannin kurssin visualisoinnin kehittämistarpeet

Kyselystä voi vetää sen johtopäätöksen, että median englannin kielen ja viestinnän kurssi on useimmista englannin kursseista sillä tavalla poikkeava, että koska median ammattiala on visuaalisesti painottunut, englannin opetuksen suunnittelussakin olisi syytä huomioida oppiaineen visuaalisuus. Median oppiaineessa on paljon kuvallisia sisältöjä: animaatioita, videopelejä, graafista suunnittelua, mainoksia (ks. liite 1). Molemmat haastateltavat huomioivat tämän ja käyttävät tavallista hiukan enemmän kuvallisia keinoja ja materiaaleja. Mutta voisiko sitä huomioida vielä enemmän opetusta suunniteltaessa?

Kumpikaan haastateltavista ei ollut käyttänyt seuraavia visuaalisia havainnollistamiskeinoja: videoelokuva, kuvallinen sanomalehti- / aikakauslehtijuttu, maalaus, lautapelit, sarjakuva, kuvasanakirja, diakuvat. Voisiko näitä ja muita keinoja käyttää kurssilla lisäämään opiskelijoiden motivaatiota ja luovuutta? Median opiskelijat ovat luovan ja taiteellisen alan opiskelijoita. Varsinkin kuvataiteen, elokuvan, valokuvan ja sarjakuvan käyttö olisivat kiinnostavia luovuuden ja taiteellisen lähestymistavan näkökulmasta.

Kuvitetun sanoma- tai aikakauslehtijutun käyttäminen opetuksessa olisi hyvä keino yhdistää englanninkielistä tekstiä kuvailmaisuun. Opiskelijat voisivat tehdä itse lehti- tai verkkojuttuja ja kuvittaa niitä omilla kuvamateriaaleillaan. Toisaalta opettaja voi myös käyttää oppimateriaaleina lehtijuttuja. Vaikka median opinnot ovat kaikki digitaalisia, ja opiskelu tapahtuu pääasiallisesti tietokoneiden avulla, monisteiden käyttäminen tunneilla toisi vaihtelua ja helpottaisi vuorovaikutusta opiskelijoiden voidessa helpommin keskustella ilman tietokoneiden toisista ihmisistä vieraannuttavaa vaikutusta. Tunneilla käytettävät tietokoneet saattavat vaikeuttaa kasvokkaista vuorovaikutusta, kun koneet vievät opiskelijoiden kaiken huomion. Osa tunneista voitaisiin pitää lähes tietokoneettomissa tiloissa, esimerkiksi Y-kampuksella, jossa on vain opettajan käytössä tietokone.

Toinen kyselyyn vastanneista opettajista oli itse käyttänyt kuvankäsittelyohjelmia (GIMP, IrfanView) opetusmateriaalien valmistamiseen. Tietokone- ja kuvankäsittelyohjelmia voisi käyttää opiskelijoiden visuaalisina työkaluina, koska se lisäisi heidän motivaatiotaan ja integroisi kielen oppimisen paremmin oppiaineen sisältöihin. Kielen omaksuminen olisi siten luontevampaa ja työelämälähtoisempää. Opiskelijat voisivat käyttää myös julkaisuohjelmia esimerkiksi lehtijuttujen taittamiseen. Median oppiaineessa tehdään mainosgrafiikkaa, ja siksi opiskelijat voisivat tehdä taitto-ohjelmien avulla esimerkiksi englanninkielisiä julisteita, mainoksia tai XML:llä tai muilla ohjelmilla englanniksi www-sivuja. Nämä ovat kaikki visuaalisia ja luovia työvälineitä, joita myös opettaja voi käyttää opetusmateriaalien valmistamiseen.

Esitysgrafiikkatyökaluina opettajat ovat käyttäneet PowerPointia ja jonkin verran Google Drivea. Nämä työkalut ovat jo aika loppuun kuluneita ja monet opiskelijat ovat niihin kyllästyneitä. Nykyään on olemassa uusia esitysgrafiikkatyökaluja (esim. Prezi), jotka ovat visuaalisesti innostavia. Näitä voisi käyttää opettajan esitystyökaluina ja rohkaista myös opiskelijoita käyttämään niitä esitelmissään ja yritysesittelyissään. Uusissa ohjelmissa on jännittäviä ominaisuuksia kuten esimerkiksi zoomaus ja videoiden ja kuvien käyttö osana esitystä.

3 MEDIAN ENGLANNIN KURSSIN VISUAALINEN KEHITTÄMINEN TULEVAISUUDESSA

3.1 Integroitu englannin kielen opetus

Tulevaisuuden trendi kielenopetuksessa on integroitu tai sulautettu opetus. Integroitu kielenopetus tarkoittaa sitä, että kieltä voidaan opettaa myös muiden oppiainesialtojen, esim. historian ja biologian, kautta. Tämä on ollut mahdollista Suomessa jo vuodesta 1991 alkaen. (Laurinolli 2013, 4) Integroidussa mallissa kieltä opitaan samalla kuin opiskellaan itse asiaa, eli yhdistetään kieli ja substanssi. Miksi kieli ja substanssi sitten halutaan integroida? Integroitua kielenopetusta on perusteltu siten, että kielen oppiminen halutaan tuoda aitoon käyttötilanteeseen, mikä motivoi opiskelijoita. Näin oppiminen tehostuu, kun kielenopiskelu tuodaan osaksi opiskelijan koko opintopolkua. Se säästää myös resursseja, kun kukin opettaja keskittyy siihen mitä parhaiten osaa. Mitä integroitu kielenopetus voisi olla käytännössä? Se voisi olla esimerkiksi sitä, että substanssikurssin tehtävät tehtäisiin vieraalla kielellä ja opetus olisi ainakin osaksi vieraalla kielellä. Myös ammattikirjallisuus voisi olla vieraskielistä. Integroitua opetusta opettajat voivat soveltaa haluamallaan tavalla.

Tampereen teknillisessä yliopistossa ja Tampereen ammattikorkeakoulussa on joitain koulutuksia toteutettu integroidusti. Tästä esimerkkinä on 2011 TAMKissa toteutettu Business Information Systems -koulutusohjelma, jossa englannin kielen kurssi oli toteutettu integroidusti oppiaineen kanssa. *TAMK Today 2012–2013*

-lehdessä englannin kielen lehtori Marianna Leikomaa kertoo integroidusta englannin kielen opetuksesta ja toteaa siinä, ettei integroitu opetus ole helppoa, vaikka se on mahdollista toteuttaa. Kurssin aikana tehtiin mm. verkkosivut englanniksi tietokonepelille, joka opiskelijoiden piti suunnitella. Lisäksi heidän täytyi valmistella 20 minuutin esittely pelistä kurssin lopussa pidetyillä messuilla. Kurssin arviointina käytettiin portfolioita, joihin kuului 3 henkilökohtaista tekstiä, verkkosivut ja loppuesitys, jotka olivat molemmat ryhmätöitä. Leikomaan mukaan integroitu opetus on uusi opetuksen malli ja vaatii ylimääräistä työtä henkilökunnalta, mutta se on myös palkitseva ja motivoi opiskelijoita, koska he voivat omistautua täyspäiväisesti aidolle projektille. (Leikomaa 2013, 25)

Median englannin kielen ja viestinnän kurssi voisi myös olla järjestetty integroituna opetuksena oppiaineen substanssiopetuksen kanssa mm. siksi, että se on osa englanninkielistä koulutusohjelmaa *Degree Programme in Media and Arts*, ja Englanti on jo tavallaan integroituna koulutusohjelmaan. Opiskelijat eivät silti opi tuottamaan oikeakielistä englantia substanssiopinnoissaan, koska substanssiaineiden opettajilla ei ole englannin kielen koulutusta ja kieltenopettajan pätevyyttä. Opiskelijoiden näkökulmasta voisi olla mielekästä ja motivoivaa yhdistää englannin opetus muuhun opetukseen ainakin osittain. Opiskelijat voisivat toteuttaa englannin kielellä median kursseilla tekemiään visuaalisia harjoitustöitä, esimerkiksi pelisuunnittelua, www-sivustoja, animaatioita tai mainoksia. Opetuksen ohjaajana ja arvioijana integroiduissa opinnoissa olisi tällöin mukana myös englannin opettaja.

Median ja taiteen koulutusohjelmassa voitaisiin toteuttaa englannin opetusta integroituna esimerkiksi pelisuunnittelun, valokuvauksen, videotaiteen tai graafisen suunnittelun kursseihin ja pitää oppilastöistä samankaltainen posterinäyttely ja töiden suuliset esitykset kuin Marianna Leikomaan *Business Information Systems* -koulutusohjelmassa oli tehty. Postereissa opiskelijat saisivat toteuttaa visuaalista luovuuttaan ja yhdistää sen englannin kieliseen tekstiin. Posterinäyttely olisi kansainvälinen tapahtuma, jossa median opiskelijat esittelisivät postereitaan englanniksi TAMKin muille kansainvälisille opiskelijoille. Tässä yhdistyisivät sekä

suullinen että kirjallinen kielenoppiminen aidossa innostavassa ympäristössä ja samalla opiskelijat saisivat ilmaista itseään sekä verbaalisesti että visuaalisesti.

3.2. Uudet menetelmät: sosiaalinen media yhdistää kuvaa ja sanaa

Tekniikan kehittyessä yhä nopeammin ja opetuksen muuttuessa yhä enemmän verkon välityksellä tapahtuvaksi tietokonepohjaiseksi työskentelyksi myös opetuksen on oltava teknisen kehityksen kärjessä. Ylemmissä oppilaitoksissa opetus- ja oppimisvälineistä keskeisin on tietokone, jota opiskelijat pitävät jo täysin luonnollisena asiana. Opiskelijat ovatkin hyvin motivoituneita opiskelemaan uusin välinein ja tietokoneohjelmin, ja heidän arjessaan myös sosiaalinen media on vahvasti läsnä. Tästä syystä sosiaalinen media voitaisiin ottaa opetuksen työvälineeksi suuremmassa määrin kuin mitä se tällä hetkellä on. Median englannin kielen kurssilla ei ole aiemmin juuri käytetty sosiaalisen median sovelluksia, vaan opetus on tapahtunut enimmäkseen Tabulassa.

Sosiaalinen media tarkoittaa internetin vuorovaikutteisia ryhmätyö- ja julkaisujärjestelmiä ja tietoverkoissa yhteisöllisesti tuotettua ja jaettua mediasisältöä (ks. Aarreniemi-Jokipelto 2011, 31-32) Marjatta Myllylä ja Hanna Teräs kirjoittavat artikkelissaan ”Muuttunut opettajuus, sosiaalisen median mahdollisuudet ja tasapainoisen sosiaalisen kompetenssin rakentuminen” (2011, 64), että ”teknologian ja modernin tietoyhteiskunnan peruuttamattoman nopea kehitys suuntaa opettajuutta uuteen maailmaan. Opettajankouluttajina kokemuksemme on vahvasti se, että sosiaalinen kanssakäyminen opiskelijoiden kanssa on merkittävästi muuttunut ja tämä edellyttää tasapainoista sosiaalista kompetenssia kohtaamisissa verkkoympäristöissä.”

Sosiaalisella median verkkopalveluiden käyttäjät luovat suurimman osan sen sisällöstä, ja palvelut rakentuvat sosiaalisten verkostojen ja jäsentensä luovuuden varaan. Sosiaalisen median sovellukset voidaan luokitella viiteen pääryhmään: 1) sisällön tuottaminen ja julkaiseminen (esimerkiksi blogit, videoblogit, podcastit), 2)

sisällön jakaminen (esim. YouTube, flickr, del.ici.ous), 3) sosiaaliset verkostoitumissivustot (esim. Facebook, LinkedIn, My Space), yhteisöllinen tuottaminen (esimerkiksi OhmyNews, Wikipedia), ja 5) virtuaalimaailmat (esim. Second Life, Habbo Hotel, WoW). Jotkut sovellukset sopivat useampaan kuin yhteen kategoriaan. (Myllylä & Teräs 2011, 65)

Mitkä näistä sosiaalisen median palveluista sopisivat parhaiten median ja taiteen englannin opetukseen ja mitkä niistä auttaisivat visuaalisuuden ja kuvien kautta tapahtuvaa havainnollistamista opetuksessa ja oppimisessa? Mielestäni parhaiten opiskelijoiden oman visuaalisuuden ja luovuuden valjastamista ja integroimista kielenoppimiseen helpottaisivat sisällön tuottamiseen ja julkaisemiseen sopivat työkalut, esimerkiksi blogit ja videoblogit, yhteisöllisen tuottamisen välineet (OhmyNews, Wikipedia) ja videoiden tai valokuvien julkaisemisen välineet (Flickr, YouTube, Delicious) sekä virtuaalimaailmat (Second Life). YouTubea median englannin kurssilla keväällä 2014 oli hyödynnetty omien *small talk* -videoiden editoimiseen ja julkaisemiseen. Koska syksystä 2014 alkaen koulutusohjelman opetuksessa on mukana myös valokuvaus, opiskelijat voisivat liittää omia valokuviaan ja videoitaan blogeihin tai wikeihin. Viimeksi mainittuja voitaisiin käyttää opetuksessa oppimispäiväkirja-alustoina, joissa opiskelijat saisivat pohdiskella oppimiskokemuksiaan, tuntemuksiaan ja ajatuksiaan sekä harjoitella englanniksi kirjoittamista.

Opettaja voi perustaa kurssiblogin, jonka avulla hän koordinoi kurssia, tiedottaa yleisistä asioista ja virittää keskustelua. Sen lisäksi hän voi innostaa oppijaryhmiä perustamaan omat bloginsa, jotka voi linkittää kurssiblogiin vaikka sen sivupalkissa olevaan kiinnostavien blogien listaan (engl. blogroll). Jokainen oppija voi perustaa kurssia varten oman oppijabloginsa tai käyttää jo olemassa olevaa blogiaan kurssiblogina, niin että kurssiin liittyvissä viesteissä tai puheenvuoroissa on oma selkeä avainsana eli tagi, joista sovitaan yhdessä. Blogeissa oppijat voivat kommentoida toistensa puheenvuoroja. (Kalliala & Toikkanen 2012, 21)

TAMKissa käytetään tällaista kurssiblogia vastaavana oppimisalustana Tabulaa, joka on Moodlen uudempi sovellus. Tabulassa voi myös käydä keskustelua englanniksi ja sinne voi yhdistää blogeja, videoita ja valokuvia. Tabulaa käytetään kuitenkin lähinnä opetusmateriaalien ja tehtävien jakamiseen ja palauttamiseen sekä opettajan työvälineenä. Opiskelijat ovat usein haluttomia osallistumaan Tabulassa blogeihin ja keskusteluihin tai liittämään sinne valokuviaan. Se koetaan ilmeisesti liian viralliseksi ja opettajalähtöiseksi työvälineeksi. Se on myös jäykkä ja vanhahtava sosiaaliseen mediaan ja muihin monipuolisempiin työkaluihin verrattuna. Tästä syystä blogi ja wiki voisivat toimia paremmin, ja ne antavat myös enemmän mahdollisuuksia visuaalisiin toteutuksiin opiskelijoiden omissa blogeissa tai wikeissä.

Eduskunnan tulevaisuusvaliokunnan julkaisussa *Uusi oppiminen* (8/2013, 93) kasvatustieteen professori Kirsti Lonka pohtii yhdessä Helsingin yliopiston Opettajankoulutuslaitoksen jatko-opiskelijoiden kanssa opetuksen tulevaisuuden näkymiä:

Pääasiassa nuoret eivät ole kovin innostuneita kuuntelemaan luentojamme asioista. Paljon mieluummin nuoret yhdessä kavereidensa kanssa luovat jotain tai tuottavat uusia ajatuksia: videoita, blogeja, yhteisöjä, FB-tapahtumia, kannanottoja vähemmistöjen oikeuksien puolesta.

Sosiaalinen media tarjoaa kirjoittajille uusia julkaisumahdollisuuksia perinteisten kirjojen, lehtiartikkeleiden tai monisteiden sijaan (Kalliala & Toikkanen 2012, 19). Näissä sosiaalisen median työkaluissa on etuna se, että niissä opiskelija voi toteuttaa taiteellisia ja visuaalisia taipumuksiaan ja yhdistää vielä kielenopiskelun siihen vaivattomasti. Blogi voisi korvata kurssilla käytettävän perinteisemmän, puhtaasti verbaalisen esseen kirjoittamisen. Tämä motivoisi opiskelijoita ja yhdistäisi kielenoppimisen nuorten todellisuuteen, joka nykyään tapahtuu hyvin paljon sosiaalisissa verkostoissa. Tämä nuorten todellisuus on myös täynnä kuvia ja visuaalisuutta.

3.3. Tulevaisuuden visioita median ja kuvataiteiden englannin opetuksessa

Tampereen ammattikorkeakoulun mediakoulutus uudistuu syksyllä 2014, jolloin englanninkieliseen koulutusohjelmaan tulevat mukaan kuvataiteet (*Media and Arts* -koulutusohjelma, *Fine Art* -opintopolku). Koulutusohjelman kuvataiteisiin lukeutuvat valokuvataide, yhteisö- ja ympäristötaide sekä videotaide. Jos syksyllä myös englannin opetus on yhteistä median ja kuvataiteen opintopolkujen opiskelijoille, kielenopetuksessa olisi huomioitava myös kuvataiteen opiskelijat ja heidän oppiaineidensa visuaalisuus. Integroitua kielenopetusta sovellettaessa on etsittävä opetusmuotoja, joissa voidaan yhdistää kuvaa ja sanaa.

Visuaalisuuden yhdistämistä englannin kielen opetukseen voisi toteuttaa kuvataiteen opiskelijoiden opinnäytetöiden esillepanon yhteydessä. Kuvataiteen opiskelijoilla on mahdollisuus esitellä teoksiaan TAMKin keväisessä kuvataiteen lopputöiden katselmuksessa TR1:ssä. Siellä opiskelijat voisivat toimia näyttelyn esittelijöinä ja yleisöoppaina englannin kielellä. Näyttelyihin tutustumaan voisi kutsua Tampereen kansainvälisen koulun FISTAn ja toisen englannin kielikylpyopetusta antavan koulun oppilaita kuvaamataidon näyttelyretkelle. Tämä olisi hyvä keino oppia suullista englantia autenttisissa tilanteissa.

Visuaalisuuden huomioimiseksi median ja taiteen koulutusohjelman englannin opetuksessa on monia muitakin mahdollisuuksia. Yksi innostava tapa yhdistää substanssi kielenoppimiseen olisi tehdä näyttelyretki taidemuseoon, esimerkiksi tänä keväänä olisi voinut mennä Sara Hildénin taidemuseoon katsomaan Andy Warholin näyttelyä ”An American Story”. Näyttelystä on saatavilla englanninkielistä materiaalia, ja opiskelijat voisivat myös kuunnella englanninkielisen opastuksen. Näyttelyn jälkeen kokoonnuttaisiin keskustelemaan nähdystä ja kotona voitaisiin lisäksi kirjoittaa taidekritiikit omille blogeille. Seuraavalla kerralla keskusteltaisiin vielä yhdessä taidekriitikeistä. Opiskelijoiden kannalta on virkistävää ja innostavaa päästä välillä pois suljetusta luokahuoneympäristöstä. Lisäksi aidot ympäristöt ovat tulevan työelämän kannalta opettavaisia ja motivoivia.

Videotaide on myös osa median ja taiteen koulutusohjelmaa. Video on hyvä keino havainnollistaa kielellisiä sisältöjä ja opettaa kuullun ymmärtämistä englannin tunneilla, mutta videota voidaan käyttää myös luovasti integroidussa kielenopetuksessa. Opiskelijat voivat valmistaa itse videoteoksia tai näytelmällisiä lyhytvideoita joistain kielenoppimiseen liittyvistä tilanteista, esimerkkeinä tästä ovat aikaisemmin mainitsemani *small talk* -tilanteista tehdyt videot. Videolle voi tallentaa myös näytelmistä otteita, esimerkiksi klassikonäytelmistä, musikaaleista tai moderneista näytelmistä. Videotaidetta opiskelevat voisivat tehdä myös kokeellisia englanninkielisiä videoteoksia, joita luokka ruotisi yhdessä ja kirjoittaisi niistä elokuva-arvioita omiin blogeihinsa. Opiskelijat voivat kommentoida blogeja ja liittää videoita tai valokuviaan niihin.

Musiikintuottajaopiskelijat voivat tehdä rap- tai muita musiikkivideoita, joihin he kirjoittaisivat itse englanninkieliset sanoitukset. Videoihin voidaan tehdä myös YouTubessa englanninkieliset tekstitykset, jolloin videoissa yhdistyvät opetuksen kannalta mielekkäästi kuva ja sana.

Koska ammatillisten opintojen kieli- ja viestintäkoulutukseen kuuluu työelämä- ja työnhakuvalmiudet, voitaisiin CV tehdä uudella kirjallista CV:tä luovemmalla tavalla, video-CV:nä. Opiskelija voi videoida itsestään lyhyen esittelyvideon englanniksi ja toteuttaa sen ideoimallaan tavalla. Näitä lyhyitä videoita voidaan oppitunneilla katsella yhdessä ja arvioida toisten tuotoksia. Video on hyvä tapa havainnoida omaa esiintymistä ja suullista kieli- ja viestintätaitoa, ja se on hyödyllinen myös tulevassa työnhakutilanteessa.

YouTuben lisäksi löytyy muitakin työkaluja videoiden luomiseen: MoViE (Mobile Video Experience) on Tampereen teknillisen yliopiston ja Helsingin yliopiston kehittämä sosiaalisen median palvelu, joka mahdollistaa yhteisöllisten videotarinoiden luonnin matkapuhelimilla, tableteilla ja tietokoneilla. MoViE-palvelussa tarinat luodaan yhdistelemällä omia ja muiden kuvaamia videoita. Kun yhdistämisessä käytetään muidenkin kuvaamaa aineistoa, voidaan puhua

yhteisöllisistä tarinoista, jotka perustuvat jaettuun kokemukseen. (Multisilta & Niemi 2013, 67).

Sarjakuva on elokuvan ohella toinen kuvaa ja sanaa yhdistävä taidemuoto. Sarjakuva on hyvä pedagoginen väline ja luova opetusmenetelmä. Opiskelijat voivat piirtää sarjakuvia itse ja kirjoittaa niiden puhekupliin englanninkieliset tekstit. Toinen tapa käyttää sarjakuvaa kielenopetuksessa on antaa opiskelijoille sarjakuvia luettavaksi ja keskusteltavaksi tai antaa heille sarjakuvia monisteina, joista puuttuvat tekstit. Puhekupliin voidaan kirjoittaa repliikit englanniksi keksimällä ne kokonaan itse tai opettajan antaman tarinasynopsiksen pohjalta.

Valokuvaa voidaan myös käyttää luovasti opetuksessa: opettaja antaa kotitehtäväksi ottaa valokuvia tietystä teemasta, esimerkiksi katuvalokuvauksesta, ja jakaa erilaisia osatehtäviä ja ohjeita siitä, miten tehtävät suoritetaan. Seuraavalla tunnilla kaikki kokoontuvat katsomaan ja arvioimaan valokuvia. Opettaja kertoo kotitehtävää ohjeistaessaan katuvalokuvauksesta yleisesti ja näyttää kuuluisien katuvalokuvaajien, esim. Henri Cartier-Bressonin, Brassain ja Robert Doisneau'n, valokuvia inspiraatioksi ja esimerkeiksi. Opettaja voisi lisäksi jakaa opiskelijoille monisteena vaikkapa Jack Kerouacin romaanista *On the Road* katkelmia, joista opiskelijat saisivat innoitusta tehtäviin ja oppisivat englantia. Opiskelijat voisivat ottaa myös katuvalokuvina kuvia katumuodista New Yorkin muotokuvaaja Bill Cunninghamin tapaan. Cunningham tekee *The New York Timesiin* kahta kuvapalstaa, joista toinen käsittelee katumuotia ja toinen seurapiirielämää. Cunninghamin esimerkkiä seuraten opiskelijatkin voivat kirjoittaa katumuodista blogissa englanniksi ja julkaista niissä omia valokuviaan.

Muita kuvaa ja sanaa yhdistäviä oppimismenetelmiä, joita voidaan käyttää integroidusti median englannin opetuksessa, ovat oppimispelit (opiskelijat suunnittelevat pelejä), joita pelataan tunnilla tai kotona ja joista keskustellaan pienryhmissä. Opiskelijat voivat kertoa omista pelisuunnitelmistaan ja ideoistaan muille ryhmän jäsenille. He voivat myös pitää esitelmiä erilaisista pelityypeistä ja genreistä tai kritisoida pelien väkivaltaisuutta ja kliseisiä sukupuolirooleja pienryhmissä luettuaan niistä kertovan valitsemansa featureartikkelin. Tutkija Lauri

Järvilehto kirjoittaa Eduskunnan tulevaisuusvaliokunnan raportissa 8 (2013, 59), että tietokonepelit tarjoavat yhden kaikkein vaikuttavimmista rajapinnoista innostamiselle ja motivoinnille. Pelit ovat tästä syystä myös erittäin lupaava alusta oppimiselle.

Peleihin liittyy kuitenkin tiettyjä piirteitä, jotka eivät ole eduksi oppimisen näkökulmasta. Lauri Järvilehdon mukaan (2013, 63) oppiaineksen pitäisi olla riittävän rikasta syvällisen oppimisen synnyttämiseksi. Pelkästään yksittäisten sanojen näyttäminen ruudulla ei johda kielen ymmärtämiseen, vaan kieltä pitäisi pystyä käyttämään monissa eri tilanteissa. Tästä syystä parhaimmatkaan oppimispeleistä eivät riitä yksin syvällisen oppimisen synnyttämiseksi, vaan pelien tueksi pitäisi tarjota myös muunlaisia oppimistilanteita. Siitä huolimatta Järvilehdon käsitys on, että pelit ja leikit tarjoavat oivallisen kasvualustan uuden oppimiselle. On hyvin mahdollista, että lähivuosina pelioppimisesta kasvaa merkittävä uusi globaali teollisuudenala erityisesti siinä vaiheessa kun pelioppiminen yhdistyy mobiilioppimiseen. Pelioppiminen on alana niin uusi, että sen pitkäkestoisista vaikutuksista ei ole vielä varmaa tietoa. Pelit tarvitsevat tuekseen myös muunlaisia oppimisen muotoja, esim. itsenäistä oppiainekseen perehtymistä ja ryhmätyöskentelyä. Pelit voivat kuitenkin tukea ainutlaatuisen flow-tilaa ylläpitävän motivaatorakenteensa ansiosta merkittävästi tulevaisuuden oppimista. (Järvilehto 2013, 63-64)

Pelit tarjoavat varmasti opiskelijoita, etenkin pelisuunnittelijaopiskelijoita, motivoivia oppimistehtäviä, mutta ovatko ne parhaita kieltenoppimistehtäviä, ja oppiiko niiden avulla ammatillisesta näkökulmasta oleellista työelämässä tarvittavaa kielitaitoa? Pelejä voisi ehkä parhaiten käyttää ammatillisessa kielenopetuksessa virkistävinä ja innostusta lisäävinä ”välipaloina”.

4 POHDINTA

Visuaalisuus on tärkeää kaikessa opetuksessa, niin myös kielenopetuksessa, siksi että se edistää tasa-arvoa oppimisessa, kun otetaan huomioon visuaaliset oppijat, joita on yleensä paljon opiskelijoiden keskuudessa. Kielenopetuksessa visuaalisuus auttaa ymmärtämään asioita kokonaisuuksina, havainnollistamaan kielellisiä sisältöjä ja näyttämään vieraskieliset viestintätilanteet esimerkiksi videolla konkreettisina ja havainnollisina: *small talkia* on helpompi oppia, jos näkee videolla esimerkkejä autenttisista keskustelutilanteista tai jos itse näyttää videossa *small talk* -tilanteita.

Visualisointi voi toimia tutkivassa oppimisessa tikapuina, jotka helpottavat asioiden hahmottamista. Esimerkiksi kuvien ja luonnosten piirtäminen, diagrammien ja taulukoiden tekeminen voivat toimia tikapuina jonkin asian ratkaisuun. Psykologisesta näkökulmasta on olennaista, että oppilaat tuottavat itse sen materiaalin, jota he käyttävät, eli esimerkiksi piirtävät tarvittavat kuvat ja ottavat tarvittavat valokuvat. Tämä tukee oppijoiden omaa ajattelua, pohtimista ja tiedon aktiivista muokkausta. Itse asioiden työstäminen ja aktiivinen toimiminen on konstruktivistisen ja kognitiivisen psykologian mukaan tehokkain tapa oppia sisäistämään asioita.

TAMKin median ja kuvataiteiden englannin opetuksen kehittämisen tapaustutkimuksessani tultiin siihen johtopäätökseen, että ammatillisessa kielenopetuksessa olisi mielekästä yhdistää enemmän oppiaineiden substanssia kielenopiskeluun siten, että lisättäisiin substanssin nivomista kielenoppimiseen suosimalla autenttisia ja luovia oppimistehtäviä ja järjestämällä yhdistettyä substanssi- ja englannin kielen opetusta. Integroitu kielenopetus motivoi opiskelijoita, valmentaa heitä aitoihin työelämän viestintätilanteisiin ja auttaa oppimaan työelämän kannalta oikeanlaista kielitaitoa. Koska digitaalinen media ja kuvataiteet ovat visuaalisia aloja, on tärkeää käyttää paljon visuaalista havainnollistamista ja visualisointia myös kielenopetuksessa.

Mitkä ovat tutkimuksen mukaan visuaalisen havainnollistamisen ja visualisoinnin näkökulmista kehittämistä kaipaavia asioita median ja kuvataiteiden englannin kielen opetuksessa? Kyselystä ilmeni, että opetuksessa ei ollut juurikaan käytetty sosiaalisen median tarjoamia visuaalisia ja yhteisöllisiä työkaluja. Tutkimuksessa esitettiin esimerkkejä sosiaalisen median hyödyntämisestä visuaalisuuden lisäämiseksi ja monipuolistamiseksi opetuksessa. Sosiaalinen media on tulevaisuuden opetuksessa varteenotettava keino motivoida oppijoita ja huomioida opiskelijoiden elämisaailma, jossa sosiaalisen median tarjoama yhteisöllisyys on keskeinen osa nykynuorten elämää.

Sosiaalinen media auttaa verkostoitumisessa työelämään ja kansainvälisesti, ja siinä yhdistyvät myös formaalinen ja ei-formaalinen oppiminen. Opettajan tulisi kuitenkin olla kriittinen ja tietoinen sosiaalisen median vaaroista ja eettisistä ongelmista esimerkiksi yksityisyyden suojan ja kaupallisuuden suhteen sekä ymmärtää, että sosiaalinen media ei ole ainoa tapa opettaa ja havainnollistaa asioita visuaalisesti, vaan yksi keino monien joukossa.

Tutkimuksessa haluttiin lisätä luovuuden osuutta ja edistää luovuspedagogiikan soveltamista ammatillisessa kielenopetuksessa. Psykologisesta näkökulmasta luovuus on tärkeää oppimisessa, ja siksi opettajan olisi hyvä suunnitella ja kehittää tehtäviä, joissa opiskelijat pääsevät itse tekemään asioita. Tapaustutkimuksessa on esitetty ideoita visuaalisuuden käyttämiseksi kielenopetuksessa, jotta opetuksen ja oppimisympäristön autenttisuus ja visuaalisten oppijoiden tarpeet huomioitaisiin luovalla tavalla. Ehdotuksissa on löydetty ratkaisuja kuvataiteesta ja digitaalisesta mediasta (videotaide, valokuva, sarjakuva, taidenäyttelyopastus, videopelit) kuvaa ja sanaa yhdistävillä menetelmillä. Näitä ideoita voidaan soveltaa entistä monipuolisemmin, jos median ja kuvataiteen opintopolkujen opiskelijoille järjestetään englannin opetusta yhteisellä kurssilla, ja vielä helpompaa niitä on kehittää, jos kieli ja substanssi kohtaavat toisensa ja tulevaisuudessa jopa sulautuvat toisiinsa integroiduksi kielenopetukseksi.

LÄHTEET:

Aarreniemi-Jokipelto, Päivi. 2011. "Kohti yhteisöllisen ja henkilökohtaisen oppimisen tilaa sosiaalisen median välinein". *Sosiaalinen media ja verkostoituminen*. Toim. Pekka Ihalainen, Pekka Kalli ja Kari Kiviniemi. Helsinki: OKKA, 25-41.

Erilaisten oppijoiden liitto ry. Luettu 25.2.2014.

http://www.erilaistenoppijoidenliitto.fi/?page_id=386

Järvilehto, Lauri. 2013. "Oppimispelit". *Eduskunnan tulevaisuusvaliokunnan julkaisu 8 / 2013. Uusi oppiminen*. Helsinki: Eduskunnan tulevaisuusvaliokunta, 59-64.

Hakkarainen, Kai, Marianne Bollström-Huttunen, Riikka Pyysalo ja Kirsti Lonka. 2005. *Tutkiva oppiminen käytännössä*. Helsinki: WSOY.

Kalliala, Eija ja Tarmo Toikkanen. 2012. *Sosiaalinen media opetuksessa*. 2. uudistettu painos. Finn Lectura.

Koponen, Arja ja Riittä Hämäläinen, 2010. "Tarinoita oppimisesta ja opettamisesta". *LukSitko 1/2010*, 1-6.

Laurinolli, Heikki. 2013. "Kielenopetus ulos lokerosta". *Aikalainen 12*, 4-5.

Leikomaa, Marianna. 2013. "Integrated English Motivates Students". *TAMK Today 2012-2013*, 24.

Lonka, Kirsti, Lauri Hietajärvi, Juho Makkonen, Niclas Sandström ja Lauri Vaara. 2013. "Tulevaisuuden opettajankoulutus – millaiseen kouluun ja miten?" *Eduskunnan tulevaisuusvaliokunnan julkaisu 8/2013. Uusi oppiminen*. Helsinki: Eduskunnan tulevaisuusvaliokunta, 93-111.

Multisilta, Jari ja Hannele Niemi. 2013. "Oppilaiden tuottamien videoiden käyttö opetuksessa". *Eduskunnan tulevaisuusvaliokunnan julkaisu 8 / 2013. Uusi oppiminen*. Helsinki: Eduskunnan tulevaisuusvaliokunta, 67-77.

Myllylä, Marjatta ja Hanna Teräs. 2011. "Muuttunut opettajuus, sosiaalisen median mahdollisuudet ja tasapainoisen sosiaalisen kompetenssin rakentuminen". *Sosiaalinen media ja verkostoituminen*. Toim. Pekka Ihalainen, Pekka Kalli ja Kari Kiviniemi. Helsinki: OKKA, 64-84.

Prashing, Barbara. 1996. *Eläköön erilaisuus: oppimisen vallankumous käytännössä*. Jyväskylän: Atena-kustannus.

Uusikylä, Kari. 2006. "Mitä luovuuspedagogiikka on". *Luovuuspedagogiikka*. Toimituskunta Marja-Liisa Visanti, Heljä Järnefelt, Pian Bäckman ja Pirjo Sinko. Helsinki: Opetushallitus, 5-7.

Vuorinen, Ilpo. 1998. *Tuhat tapaa opettaa*. Tampere: Resurssi.

DEGREE PROGRAMME IN MEDIA AND ARTS

Contents

The focus of the programme is on interactive media content design and production, music and event production and also as of 2014 Fine Art.

The students learn about current Media and Arts issues utilising main study paths Interactive Media, Music Production and Fine Art. These main paths are divided into sub study paths (e.g Game and Web Design, Music Business and Event Production, Photography, Moving image, Site Related and Communal Art) which will help students in choosing their field of expertise. Choosing studies across other study paths is also possible.

THE AREAS OF APPLICATION INCLUDE

- Web design and services
- Game design
- Computer-generated imagery (CGI)
- Production and Content design
- Music production and Music business
- Sound design
- Event Production
- Cultural export
- Fine Art based Production
- Moving image
- Site Related and Communal Art
- Photography

STUDYING IN THE MEDIA PROGRAMME is typically:

- hands on project based
- production oriented

International
often conducted in co-operation with
partner companies

SITE RELATED and *Communal Art*

Fine Art based Production

M	V	P	W
o	i	h	e
t	s	o	b
i	u	t	D
n	a	o	e
G	l	g	s
r	D	r	i
a	e	a	g
p	s	p	n
h	i	h	
i	g	y	
c	n		
s			

G
a
m
e

D
e
s
i
g
n

L
i
v
e

E
v
e
n
t

P
r
o
d
u
c
t
i
o
n

Music Production and Music Business **Music Production**
Interactive Media Cultural Export Exchange Studies **FINE**
ART Moving Image

LIITE 2 Kysely visuaalisesta havainnollistamisesta

KYSELYTUTKIMUS

Visuaalinen havainnollistaminen DP in Media -englannin kielen ja viestinnän kurssilla

1. Mitä seuraavista visuaalisen havainnollistamisen keinoista olet käyttänyt Median englannin tunnilla?

- | | |
|--|--------------------------|
| Videotallenne | <input type="checkbox"/> |
| Videoelokuva | <input type="checkbox"/> |
| Piirtäminen taululle | <input type="checkbox"/> |
| Kuvallinen sanomalehti- / aikakauslehtijuttu | <input type="checkbox"/> |
| Valokuva | <input type="checkbox"/> |
| Maalaus | <input type="checkbox"/> |
| Kuvallinen internetsivu | <input type="checkbox"/> |
| Videopelit | <input type="checkbox"/> |
| Lautapelit tms. | <input type="checkbox"/> |
| Animaatioelokuva (video) | <input type="checkbox"/> |
| Sarjakuva | <input type="checkbox"/> |
| Ristisanatehtävä (kuvallinen) | <input type="checkbox"/> |
| Mind map | <input type="checkbox"/> |
| Kuvasanakirja | <input type="checkbox"/> |
| Diakuvat | <input type="checkbox"/> |
| Muu (mika?) | <input type="checkbox"/> |

2. Kerro esimerkki opetustilanteesta Median englannintunnilla, jossa käytät kuvallista havainnollistamista (valokuva, piirtäminen, video, internetsivut, blogi, sarjakuva, mind map, ristisanatehtävät, kuvasanakirjat jne.).

3. Mitä seuraavista kuvaa ja sanaa yhdistävistä medioista olet käyttänyt DP in Media English -kurssilla?

Sarjakuva

Animaatioelokuva

Video /DVD -elokuva tai clippi

Kuvallinen lehtijuttu

Kuvallinen internetsivu

Videopeli

Juliste

Mainos

Ristisanatehtävä (kuvallinen)

Kuvasanakirja

Muu (mikä?)

4. Oletko käyttänyt Median englannin tunneilla enemmän kuvallisia keinoja tai materiaaleja kuin muussa kieltenopetuksessasi?

5. Olen käyttänyt visuaalisuutta Median englannin tunneilla:

1. Havainnollistamaan kielellisiä sisältöjä

2. Lisäämään autenttisuutta ja työelämälähtöisyyttä

3. Edistämään luovuutta

4. Motivoimaan opiskelijoita

5. Tuomaan vaihtelua opetukseen

6. Huomioimaan erilaiset oppijat (visuaaliset)

7. Edistämään verbaalisten asioiden muistamista

6. Oletko käyttänyt kuvankäsittelyohjelmia (Photoshop, Paint, jne) Median englannin kurssin opetusmateriaalien tekemisessä?

Mitä ohjelmia?

7. Oletko käyttänyt julkaisu- tai taitto-ohjelmia (InDesign, Framemaker, QuarkXPress, Page Maker, Scribus, Latex) Median englannin kurssin opetusmateriaalien tekemisessä?

Mitä ohjelmia?

8. Ovatko opiskelijat käyttäneet julkaisu- tai taitto-ohjelmia (InDesign, Framemaker, QuarkXPress, Page Maker, Scribus, Latex) Median englannin kurssilla?

Mitä ohjelmia?

9. Käytätkö yleensä opetusmateriaaleissa itse ottamiasi valokuvia vai kuvapalveluita?

10. Mitä seuraavista esitysgrafiikkatyökaluista käytät Median englannin opetuksessa?

Power Point

Google Drive

Prezi

Muita (mitä?)

11. Oletko käyttänyt sosiaalisen median verkkotyökaluja, esim. facebook, google + ja drive (esitykset, kartat jne.), wikispaces, Second Life, kuvapalveluja (Flickr) tai muita vastaavia opetuksessa (opettajan tai opiskelijoiden välineinä -> kumman?)?

Mitä työkaluja?

12. Käyttävätkö opiskelijasi joitain luovia visuaalisia menetelmiä tai työkaluja Median englannin kursseilla?

Mitä ne ovat?

13. Ovatko opiskelijat tehneet www-sivuja Median englannin kursseilla (esim. XML avulla)?

14. Ovatko opiskelijat käyttäneet/tehneet blogeja Median englannin kursseilla?

Käyttäneet

Tehneet