Aikamatkalla

- museopedagogisen teemakokonaisuuden suunnittelu ja toteutus varhaiskasvatuksessa

Museopedagoginen toiminta

Mitä?

Museopedagogiikka on suunnitelmallista ja tavoitteellista toimintaa.

Sen tehtävänä on innostaa ja rohkaista tutkimaan erilaisia ilmiöitä, syventämään tietoutta sekä tekemään tulkintoja.

Museopedagogiikka voi olla museoiden tai esimerkiksi kasvattajien yksinään toteuttamaa. Sitä voidaan tehdä myös yhteistyönä, jossa yhdistyy kasvatusalan ammattilaisen sekä museoalan ammattilaisen osaaminen.

Opettajan ei tarvitse olla museoalan ammattilainen. Pedagogiikassa voidaan käyttää museoiden valmiita kokoelmia ja aineistoja.

Museopedagogiikkaa voidaan toteuttaa museoissa, erilaisissa kulttuuriperintökohteissa, verkkoympäristöissä sekä luokkahuoneissa ja muissa kasvatusympäristöissä.

Yhtä oikeaa paikkaa ja tapaa toteutukseen ei ole.

Keskeistä

- kokoelmien kokoaminen erilaisista dokumenteista tai esineistä
- dokumentit voivat olla esimerkiksi valokuvia, esineitä, kertomuksia tai suullista tietoa
- asioiden tai esineiden luettelointi, analysointi ja yhdistely toisiinsa ja tutkimustietoon

- lapsen oman käsityksen muodostuminen tutkituista ilmiöistä
- kulttuuriperinnön lukemisen taidon oppiminen
- menneisyyden eläväksi tekeminen
- *konstruoiva oppimiskäsitys,* eli erilaisten merkitysten liittäminen havaintojen ja päättelyjen kautta osaksi maailmankuvaa
- tiedonmuodostus vuorovaikutuksen ja sen avulla jaettujen erilaisten tulkintojen kautta

Miksi?

Kulttuuri on yksi lapsen kasvuympäristöistä. Kulttuuri voi olla aineellista tai aineetonta. Lasten kulttuuri on sekä aikuisten tuottamaa sekä lasten itsensä tuottamaa.

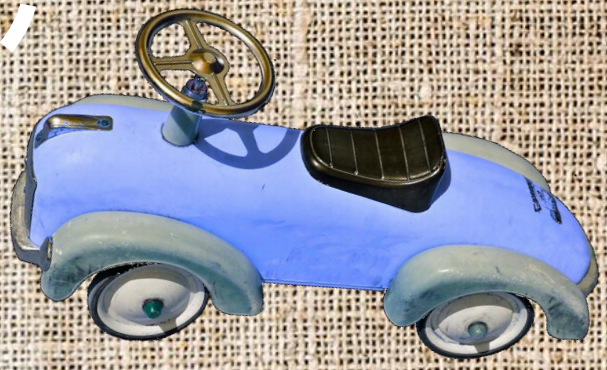
Vallitseva kulttuuri näkyy esimerkiksi lasten leikeissä, mutta lasten leikki on myös oma erillinen osa-kulttuuri, jossa lasten kulttuuriset käsitykset saavat näkyvän muodon.

Ympäristö ja kulttuuri muokkaavat ihmistä ja ihminen vastavuoroisesti ympäristöä ja kulttuuria. Kulttuuri muokkautuu siis vuorovaikutussuhteissa.

Kulttuuri luo yhteisiä merkityksiä, jotka luovat yhteenkuuluvuutta ja ymmärrystä maailmasta. Se on osa fyysistä ja sosiaalista maailmaa. Erilaisten esineiden ja paikkojen avulla voidaan esimerkiksi pitää yllä eräänlaista yhteistä muistoa.

Kulttuuri on yksi identiteetin rakennuspalikoista. Identiteetin työstäminen vaatii aktiivista ja tiedostettua suhdetta kulttuuriin ja kulttuuriperintöön.

Identiteetti on kuin tarina, jota kerrotaan muille. Esimerkiksi lapsen itsestään kertomat kertomukset ovat tärkeitä identiteetin rakentamisessa. Kulttuuri-identiteetti välittyy näistä tarinoista.



Kasvattajan tehtävänä on luoda mahdollisuuksia erilaisten kulttuurien kohtaamiseen sekä lapsen oman kulttuuri-identiteetin rakentamiseen.

Lapselle yksi ominaisista oppimistavoista on tutkiminen. Museopedagogiikka tukee tutkivaa ajattelua ja valmiuksia hahmottaa kulttuuriperintöä, erilaisia menneisyyden ja nykyisyyden sosiaalisia rakenteita sekä tapoja ajatella. Näin voidaan luoda myös kulttuurista suvaitsevaisuutta.

Miten?

Yksittäisten museopedagogisten toimintatuokioiden sijaan voi rakentaa isomman teemakokonaisuuden, jossa erilliset **työpajat** liittyvät kiinteästi samaan teemaan. Työpajoissa voidaan käyttää erilaisia lähestymistapoja ja menetelmiä oppimisen tukena.

Museopedagogiikkaan sopii välineiksi niin **kuvallinen työskentely (esim. piirtäminen, valokuvaaminen) musiikki kuin draama ja leikkikin.** Hyödynnä vapaasti lapselle ominaisia tapoja oppia. Kotoa voi tuoda kuvia ja esineitä tai sellaisia voidaan muilla tavoin koota lasten tutkittavaksi. Myös valmiita kokoelmia voi hyödyntää museoleikeissä.

Työpajoista muodostuvan prosessin tulee olla sopivan pituiseksi rajattu, mutta siinä tulee olla hieman ajallista joustoa muutosten ja poissaolojen vuoksi.

Sopivan pituinen, työpajoina toteutettava projekti on työpajojen tiheydestä riippuen noin kuukauden mittainen.

Mielikuvitusta ruokkiva konteksti herättää mielenkiinnon. Käytä apunasi rohkeasti leikkiä ja draamaa. Rakenna kokonaisuus kiinnostavan ja johdonmukaisen tarinan ympärille.

Heittäydy omaan hahmoosi, joka johdattaa lapset tutkimusretkelle. Salli myös tarvittaessa eri **juonenkäänteitä** tarinaan sitä mukaan, kun lapset lähtevät rakentamaan tarinaa leikin kautta tai prosessi lähtee muuten luovasti elämään.

Tartu lasten omiin **tutkimusideoihin ja kiinnostuksen kohteisiin**, sekä käytä niitä mahdollisuuksien mukaan toiminnan suunnittelussa. **Dokumentoi** lasten havaintoja ja ajatuksia prosessin aikana. Niitä voi hyödyntää myöhemmin työpajoissa.

Käytä työpajoissa **struktuuria** ja ota huomioon erilaiset tavat toimia ja olla ryhmässä. Tue kaikkien mahdollisuuksia osallistua, toimia sekä tulla nähdyksi ja kuulluksi. Järjestä toimintatila tarkoituksenmukaiseksi.

*Toiminta ja yhteinen seikkailu päätetään **elämyksellisesti.** Perustakaa yhdessä oma museo ja pitäkää hieno näyttely prosessin aikana syntyneistä tuotoksista.*

Muista pedagoginen dokumentointi läpi prosessin 😊

Keskity **toiminnallisuuteen**, jonka myötä syntyvät keskustelut ja pohdinnat. Luo keskustelua ja pohdintaa tekemisen ohella. Rohkaise kuuntelemaan erilaisia näkemyksiä. Oikeita tai vääriä vastauksia ei ole.

Liittäkää havaintoja yhteen, analysoikaa, pohtikaa ja vertailkaa kertomuksia, kuvia ja esineitä. Luokaa omia kokoelmia.

Esimerkki: Aikamatka-projekti 5-vuotiaista kootun lapsiryhmän kanssa

Ennen työpajoja

- koteihin infokirje, jossa kerrotaan alkavasta projektista. Kotoa pyydetään vanhaa valokuvaa lapselle läheisestä ihmisestä lapsena leikkimässä.
- luvan pyytäminen lapsen kuvaamiseen
- lapsille toimitetaan salaperäinen kirje, jonka on allekirjoittanut Professori Kello. Professori tarvitsee lasten apua aikakoneensa uudelleen rakentamiseen, jotta pääsee aikamatkalle.

1. työpaja

Professori Kello tulee tapaamaan lapsia ja kertoo pitkästä matkastaan valtamerten takaa. Matkan inspiroimana tehdään pieni alkujumppa: uidaan, juostaan, körötetään bussilla ja lennetään esimerkiksi lentokoneella.

Professori kysyy lapsilta, miten ajassa voi matkustaa ja tutkia menneitä asioita. Jutellaan siitä, miten voi katsoa valokuvia, lukea kirjoja ja käydä museoissa.

Professori esittelee rikki menneen aikakoneensa ja antaa lapsille tehtäväksi rakentaa siihen uudet osat. Lapset saavat valita haluamiaan osia ja liittää ne osaksi aikakonetta. Työskentelyn aikana pohditaan lasten kanssa, miten aikakone toimii ja mitä osat ovat. Lopuksi vielä askarrellaan foliosta aikakoneeseen antennit.

Professori antaa kotitehtäväksi seuraavalle kerralle miettiä, mitä aikakone käyttää polttoaineenaan.

2. työpaja

Työpajan alussa tehdään alkujumppana ryhmässä kasvojumppaliikkeitä, jokainen lapsi saa näyttää halutessaan oman jumppaliikkeen tai irvistyksen.

Professori johdattaa muistelemaan, mitä viime kerralla on tehtykään. Käydään läpi kotitehtävä: mitä aikakone käyttää polttoaineenaan?

Professori kertoo, että aikakone on lähettänyt lapsille menneisyydestä kaksi esinettä: vanhan nallen ja pelin. Niiden myötä lapsilta kysytään, millaisia vanhoja asioita he haluaisivat menneisyydestä tutkia.

Lasten kanssa pohditaan, miten ja missä aikakone matkustaa. Mitä on aika, miltä se näyttää, tuoksuu ja miltä se tuntuu? Maalataan ryhmässä isolle paperille erilaisilla maaleilla lasten näkemys ajasta.

3. työpaja

Professori tapaa lapset vuorotellen työskentelytilassa. Mukana on vanhoja valokuvia, joita on pyydetty kotoa. Varalla on myös erilaisia kuvia niitä lapsia varten, jotka eivät ole saaneet kuvia kotoa. Professori kertoo, että aikakone on lähettänyt vanhoja kuvia, joita voidaan yhdessä tutkia.

Professori johdattelee pohtimaan, millaisia leluja kuvissa näkyy ja millaisia leikkejä on joskus leikitty. Lapsi saa miettiä myös sitä, millaisia leluja ennen on ollut ja onko kotona mahdollisesti joitain vanhoja leluja. Mitä lapselle tärkeä ihminen on leikkinyt itse lapsena? Mietitään myös sitä, millä leluilla ja mitä leikkejä nykyisin leikitään kotona ja päiväkodissa aikuisten kanssa. Professori kirjaa lapsen ajatukset ylös.

Lopuksi lapsi saa miettiä, mistä nykyajan lelusta tai leikistä hän itse ottaisi valokuvan, jolla voisi kertoa tästä ajasta. Lapsi saa esiintyä kuvassa halutessaan tai ottaa itse kameralla kuvan.

4. työpaja

Lapset tulevat työskentelytilaan vuorollaan. Lapsen viime kerralla ottama kuva on tulostettu ja hänen pohdintansa on kirjoitettu puhtaaksi. Professori kysyy lapselta, muistaako hän edellisiltä kerroilta, millainen paikka on museo. Yhdessä mietitään, millaisia asioita museoissa olikaan.

Yhdessä lasten kanssa perustetaan oma museo. Tässä työpajassa tehdään museoon taulu, jonka avulla voidaan tutkia millaisia lelut ja leikit ovat ennen olleet ja millaisia ne ovat nyt. Edellisen työpajan tutkimus palautetaan mieleen. Lasten tauluista muodostuu yhteinen kokoelma.

Lapsi saa koota, asetella ja liimata isolle pahville ottamansa kuvan, kertomukset sekä halutessaan vielä piirtää tauluun kuvan kotona olevasta lempilelustaan ja kertoa siitä.

5. työpaja

Professori on vastassa ryhmää ovella ja kertoo, että huoneeseen on mentävä hyvin varovasti, koska aikakone on käynnissä. Lapset hiipivät professorin kanssa huoneeseen. Huoneessa ihastellaan aikakoneen välkettä ja ääniä, sekä mietitään, onko kaikki kunnossa aikamatkaa varten. Onko mukana kaikkia niitä lasten kertomia asioita, joita aikakone tarvitsi toimiakseen?

Huoneen seinällä on lasten iso maalaus, joka esittää aikaa. Sen keskellä lentää lasten rakentama aikakone. Esillä on myös lasten tekemät taulut, joissa on tutkittu menneen ajan ja nykyajan leluja sekä leikkejä.

Lapset löytävät aikakoneen luota vanhan matkalaukun, jossa on vanhoja leluja. Niihin tutustutaan leikkimällä. Lopuksi lasten kanssa leikitään aikamatkaa: minne eri aikoihin ja paikkoihin koneella voidaan matkustaa?

Lopuksi ryhmä saa seremoniallisesti stipendin tunnustukseksi urheasta osallistumisesta aikamatka-projektiin.

Materiaalia museoleikkeihin

Muistelulaukut
http://vaarakirjastot.fi/muistelulaukut

Museoviraston kuvakokoelmat
https://www.kuvakokoelmat.fi/

Äänitehosteita vapaaseen käyttöön
https://freesound.org/

Lähteitä ja lukuvinkkejä

- Gyekye, M. & Nikkilä, P. 2013. Arviointiympyrä. Oppimisen mahdollisuudet näkyviin. Vantaa: Pedatieto Oy
- Hall, S. 2003. Kulttuuri, paikka, identiteetti. Teoksessa Lehtonen, M. & Löytty, O. (toim.) Erilaisuus. Tampere: Osuuskunta Vastapaino, 85-128.
- Hyyppä, M. & Liikanen, H. 2005. Kulttuuri ja terveys. Helsinki: Edita
- Joensuun kaupunki. 2016. Mikä on museopedagogiikka? http://www.joensuu.fi/taidemuseo/yleisopalvelut/museopedagogiikka.
- Järventie, I. 2008. Päivänsäde vai menninkäinen? Identiteettien kasvattaminen eriarvoisuuden puutarhoissa. Teoksessa Lahikainen, A., Punamäki, R. & Tamminen, T. (toim.) Kulttuuri lapsen kasvattajana. Helsinki: WSOY, 209-232.
- Kalliala, M. 1999. Enkeliprinsessa ja itsari liukumäessä. Leikkikulttuuri ja yhteiskunnan muutos. Helsinki: Gaudeamus.
- Kallio, K. (toim.) 2014. Museo oppimisympäristönä. Jyväskylä: Suomen Museoliitto.
- Karkkulainen, M., Airaksinen, R., Ala-Vannesluoma, T., Kastu R., Pirhonen, P. 2015. Toimii! Hoitajan opas luoviin menetelmiin. Helsinki: Edita.
- Luoma, I., Mäntymaa, M., Puura, K. & Tamminen, T. 2008. Geenit ja kulttuuri lapsen kasvun lähtökohtina. Teoksessa Lahikainen, A., Punamäki, R. & Tamminen, T. (toim.) Kulttuuri lapsen kasvattajana. Helsinki: WSOY, 85-97.
- Mäkinen, M. 2012. Kuule: Minä olen ja kuulun! Lapsen identiteetin tukeminen. Teoksessa Hujala, E. & Turja, L. (toim.) Varhaiskasvatuksen käsikirja. Jyväskylä: PS-kustannus, 95–108.
- Opetushallitus. 2016. Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet. Määräykset ja ohjeet 2016:17.
- Pääjoki, T. 2007. Lasten ja aikuisten kulttuurinen leikki. Teoksessa Bardy, M., Haapalainen, R., Isotalo, M. & Korhonen, P. (toim.) Taide keskellä elämää. Helsinki: Nykytaiteen museo Kiasma, 287-294.

Esitteen laatija:
Jonna Majaniemi
sosionomi (AMK) -opiskelija
Karelia Ammattikorkeakoulu
2018

Kuvitus:
Tausta ja kuvituskuvat: Pixabay.com
(CC0 Creative Commons)

Työpajakuvat © Jonna Majaniemi