

TAIDEHISTORIAA PELATEN

Peli oppimisen tukena

Hannaleena Tauro

Kehittämishankeraportti
05 2010



JYVÄSKYLÄN AMMATTIKORKEAKOULU
JAMK UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Ammatillinen opettajakorkeakoulu

| | | |
|---|---|---|
| Tekijä(t) TAURO, Hannaleena | Julkaisun laji Kehittämishankeraportti | Päivämäärä 31.05.2010 |
| | Sivumäärä 11 | Julkaisun kieli Suomi |
| | Luottamuksellisuus () saakka | Verkojulkaisulupa myönnetty (X) |
| Työn nimi TAIDEHISTORIAA PELATEN- peli oppimisen tukena | | |
| Koulutusohjelma Ammatillinen opettajankoulutus | | |
| Työn ohjaaja(t) VÄNSKÄ, Kirsti | | |
| Toimeksiantaja(t) | | |
| <p>Tiivistelmä</p> <p>Kuinka saada nuoret innostumaan taidehistorian perusteista.</p> <p>Miten tehdä tutuiksi jo näkyvissä olevat ja nuorisokulttuuriin, mediaan sekä mainontaan vaikuttavia kuvataiteen teoksia.</p> <p>Miten herättää keskustelua kuvataiteen merkityksestä.</p> <p>Kä-Ki-KU- metodin soveltamista taide- ja kulttuurikurssin opetukseen. Vrt. Nuorisokulttuuri / opettajien maailma</p> <p>Oman pelin kehittäminen ja kokeilu, opetuksessa käyttö sekä jatkosuunnitelmat</p> | | |
| <p>Avainsanat (asiasanat)</p> <p>Tarkista yleisestä suomalaisesta asiasanastosta sen mukaiset sanat http://vesa.lib.helsinki.fi/ysa/</p> | | |
| <p>Muut tiedot</p> <p>Esim. työhön kuuluvat irralliset liitteet</p> | | |

| | | |
|--|---|--|
| Author(s) Tauro,Hannaleena | Type of publication Development project report | Date 31052010 |
| | Pages 9 | Language finnish |
| | Confidential <input type="checkbox"/> Until | Permission for web publication <input checked="" type="checkbox"/> |
| Title ARTHISTORY VIA PLAYING | | |
| Degree Programme Vocational Teacher Education | | |
| Tutor(s) VÄNSKÄ,Kirsti | | |
| Assigned by | | |
| Abstract | | |
| Keywords | | |
| Miscellaneous | | |

TAIDEHISTORIAA PELATEN

Sisällysluettelo:

| | |
|------------------------------------|---|
| Hankkeen taustaa..... | 1 |
| Oppimiskäsitykseni..... | 2 |
| Törmääminen Kä-Ki-Ku-metodiin..... | 3 |
| Alustavaa asian tutkimista..... | 4 |
| Kokeilut..... | 5 |
| Käytännön toteutus..... | 6 |
| Pohdinta..... | 7 |
| Jatko..... | 8 |
| Lähteet..... | 9 |

KEHITTÄMI SHANKERAPORTTI

Kehittämishankkeeni työstämiseen ja toteutukseen meni aikaa noin vuosi. Opiskelujen alettua vuonna 2006 oli mielessäni useitakin itseäni kiinnostavia aiheita. Mutta kuten usealle tuntiopettajalle käy sekä työn kuva että toimintaorganisaatio saattaa muuttua monestakin syystä. Nyt elämme vuotta 2010 ja opiskelut tulisi vihdoin saattaa päätökseen.

1. HANKKEEN TAUSTAA:

Työorganisaationi vaihduttua ja samalla myös opetettavien aineiden muututtua jouduin siis suhteellisen äkkiä muuttamaan suunnitelmaani. Mitä tekisin, jo pohjustamani hankeaihe entisen kouluni kansainvälisten suhteiden elvyttämisestä / monikulttuurisen opetusryhmän perustamiseen tarvittavan rahoituksen hankkimisesta edes yhdelle lukuvuodelle ei siis käynyt koska uudessa tehtävässäni en ollut tekemisissä monikulttuuristen ryhmien kanssa.

Opetan tällä hetkellä Pohjois-Karjalan Koulutuskuntayhtymän Niittylahden opistolla nuoriso- ja vapaa-aikaohjaajaopiskelijoille ohjausmenetelmien ainekokonaisuuteen kuuluvia kädentaitokursseja.

Sekä uutena kurssina taide- ja kulttuurikokonaisuuden silloin kun "talon omien", vakituisten opettajien tuntimäärät tulevat liian suuriksi tai lukujärjestyksiin sattuu päällekkäisyyksiä.

Hankkeeni sidoin juuri näihin taide- ja kulttuurikursseihin. Kurssin tavoitteisiin on kirjattu mm. aktiivinen osallistuminen paikkakunnan kulttuuritoimintaan, erilaisiin taiteenaloihin tutustuminen sekä esitysten tekeminen. Kokonaisuus tuntui ylitsepääsemättömältä tavoitteineen - miten saisimme käsiteltyä edes osan aihealueista.

Kurssin alkaessa huomasin että nuorilla oli suuria aukkoja jopa aivan ns. suurimpien taiteen tekijöiden ja teosten tunnistamisessa – nimet kuten Picasso, Monet, Van Gogh olivat useille aivan "outoja" saattikka se, että he olisivat osanneet nimetä taiteilijoiden töitä.

Lisäksi kurssilaisilla oli ennakkokuva taidehistoriasta kuivana, outona ja tarpeettomana asiana. Koko kurssi olisi aivan turha, siellä pönttäisiin "jotain teoriaa" ja "kuka nyt taidetta tarvitsee".

Miksi pitäisi tietää joku "pikasso"? - paitsi että se on kai automalli. Tunneilleni tuli siis hyvin epäluuloisten nuorten joukko.

Koska valmiita opetusmateriaaleja ei ollut ja kurssin alkuun oli vain muutama päivä, minulla aikaa valmistautumiseen oli suhteellisen vähän. Selvitin perusasioita nuorten itsensä kanssa, mikä kiinnostaa, mikä mielikuva heillä on taiteesta yleensä ja kuka harrastaa jotain taiteenlajia. Kovin innostunutta vastaanottoa en todellakaan saanut, joten suurimmaksi kykymykseksi kohosi: miten saavutamme tavoitteet ja kuinka saan opiskelijat innostumaan.

Ensimmäisten tuntien aikana huomasin heidän kaipaavan enemmänkin käytäntöön sidottua teoriaa, siispä pyrin rakentamaan koko kurssini toiminnallisuuden varaan. Suunnittelin kurssin rakenteen niin, että opiskelu tapahtui tekemisen kautta, kokemalla, tekemällä, huomioimalla sekä molemminpuolisen keskustelun, kommentoinnin ja mielipiteiden vaihdon avulla.

Teimme ryhmitöitä, katsoimme videoita, diakuvia, herättelin keskustelua – ja mietin miten saisin edes muutaman kuvataiteen suuren nimen jäämään nuorten mieleen, kuinka saisin heidät innostettua tarkkailemaan kriittisesti mediaa, yleensä taiteen ja kuvien näkymistä ympäristössämme.

Miten voisin näyttää heille että myös eri nuorisokulttuurit ammentavat ideoita, ottavat vaikutteita niistä. Kuinka monissa musiikinalan tuotteissa on mukana myös kuvataiteesta, ja taidehistoriasta poimittuja eri elementtejä.

2. OPPI M I SKÄS I TYKSENI

Opetuksessa näkyy voimakkaasti kognitiivisen oppimiskäsityksen periaatteet: "oppiminen ei ole vain tiedon välittämistä, vaan systemaattista ohjausta". Pyrin herättämään keskustelua, kannustamaan opiskelijoitani itsenäiseen ajatteluun sekä oman oppimisensa arviointiin.

Niinpä Kolben teoria käyttöön.

1. "Välitön omakohtainen kokemus " :

tehtiin piirtäen, maalaten, koko kurssin ajan keskustellen, omia töitä, tekemisen tuntemuksia arvioiden, "kroki-piirtämisellä" hassutellen. Ja musiikkia kuunnellen.

2. "Kriittinen pohdiskeleva havainnointi eli reflektointi" :

Käytin kurssin aikana oikeita kuvataiteen sekä muiden taiteen alojen termejä avaten ne nuorten kielelle, kommentoin kaikkien töitä mahdollisuuksien mukaan.

Tällä kurssilla tärkein kysymykseni oli "miksi?" miksi teet kuten teet? Miksi valitsit juuri tämän kuvan? Miksi tämän toteutustavan annetulle tehtävälle? Miksi et tehnyt tehtävää ollenkaan- teetkö omalla tavallasi?

Museo- ja näyttelykäynnillä jokainen valitsi itseään kiinnostavan kuvan, patsaan tai mainoksen ja teki lyhyen kirjoitelman perusteluineen.

3. "Abstrakti käsiteellistämisvaihe" :

tehtävän antona taiteilija esittely muulle ryhmälle- toteutus kirjallisesti, soittaen, tanssien, power-pointesityksenä.

4. "Aktiivisen, kokeilevan toiminnan vaihe" :

Sisällytin kurssiin tekemistä, toimintaa niin monessa muodossa kuin mahdollista. Ja ihme tapahtui: ei poissaoloja, tehtävät laajalta alueelta tehtyjä, muutama kävi jopa itsenäisesti konsertissa, tapahtumassa tai näyttelyssä.

"oppimisprosessi johtaa onnistuessaan hyvin tietoisesti reflektoituun ja emansipatoriseen oppimiseen, jolloin osallistujien ymmärrys syventyy ja laajentuu. Sekä yksilöllisyys että yhteisöllisyys korostuvat. Yhteisöllisyydestä huolimatta ei ole tarkoitus, että opiskelijat oppisivat samalla tavalla sanoja asioita. Opettaja on mukana reflektiivisessä prosessissa, mutta ei johda sitä auktoriteettina. Oppiminen onnistuu parhaiten, kun osallistujilla on esittää monipuolisia näkökulmia prosessiin. Oppimisprosessissa ei haeta yhteisymmärrystä, vaan erilaisia merkityksiä ja tulkintoja"
(Päivi Mäkinen, Pekka Ihanainen: Emergentti oppiminen ja opettaminen tietoverkoissa- artikkeli)

3.TÖRMÄÄMINEN Kä-Ki-Ku-metodiin

Kuin ennakoiden tulevaa, äitini oli lähettänyt minulle 4.helmikuuta 2005 Kainuun Sanomissa ilmestyneen artikkelin.

Eeva-Maija Lappalainen oli kehittänyt uuden metodin käsityön yhdistämisestä kielen ja kulttuurin opetukseen ja väitellyt tohtoriksi aiheesta:

"Kulttuurisesti sensitiivinen opettajuus; käden, kielen ja kulttuurin oppimisen yhdistäminen maahanmuuttajien koulutuksessa ja opettajan kasvupolulla".
(Oulun yliopisto, kasvatustieteiden tiedekunta. Saarijärvi: Gummerus)

Innostuin asiasta ja opetustavasta- kuinka hyvin kokemuksellinen oppiminen toimiikaan ja miksi sitä ei käytetä enemmän? Itse olin tietämättäni toteuttanut jo vuosien ajan samantyylistä opetustapaa työssäni, "Learning-by-doing". Tutustuin siis metodiin tarkemmin eri artikkelien kautta, harmikseni Eeva-Maija Lappalainen ei ollut luennoimassa Pohjois-Karjalan suunnassa, vaikkakin hän käy tekemässä metodologiaa tunnetuksi eri oppilaitoksissa eri puolilla Suomea ja pohjoismaita.

"Käsityöt ovat erittäin oivallinen opetuskeino. Se taipuu todella moneksi. On vaikea kuvitella toista käytännön tekemisen muotoa, jossa kielen ja kulttuurin oppiminen onnistuu yhtä monipuolisesti"
(Kainuun Sanomat 4.2.2005)

Ja vielä lisäksi: erikoissanojen sijasta pyritään käyttämään suomen kielessä yleisiä sanoja.

"Kä-Ki-Ku-oppimistyylin pohjana on etniseen kulttuuriorientaatioon kuuluva kulttuuritietoisuus käytössä olevasta kulttuuriperinnöstä. Sitä suodattavat arvot, normit ja asenteet, joista juontuvat mielikuvat ja skeemat."
(Eeva-Maija Lappalainen, 2007)

Siis puhutaan suomen kieltä, ilman koukeroita, ilman termejä- tai jos käytetään niin "suomennetaan" ne. Voisiko tällaista tekemisen kautta nousevaa tapaa käyttää jokseenkin kuivan ja tylsän taidehistorian opettamiseen, edes suurimpien nimien ja pääteosten oppimiseen? Nuorillahan usein on hyvinkin jyrkkiä ennakoasenteita, joiden yli piti päästä, että itse asian oppimista pysyi tapahtumaan.

Voisiko taiteen "ismejä" opettaa ja oppia leikinomaisesti? Mikä olisi se muoto? Jostain alitajunnastani alkoi nousta ideaa Kä-Ki-Ku-metodin soveltamisesta taideopetuksessa, mutta miten.

Nuorille piti saada vielä ne kuvat ja taiteilijat jäämään jollakin tavalla muistiin. Koska ryhmä tuntui olevan valmis vielä yhteen uuteen tapaan oppimisessaan- päätin tehdä pelin.

Pelit ja leikithän ovat kautta aikojen olleet hyviä tapoja erilaisten taitojen ja tietojen välittäjinä.

4.ALUSTAVAA ASIAN TUTKIMISTA:

Mutta minkälaisen? Nämähän ovat nuoria! Lautapeli? Roolipeli? Onneksi samoihin aikoihin meillä oli Jyväskylän opiskeluissa myös haasteellisten oppijoiden opettamisen kurssi menossa- siellä opettajalla oli mukana "kaikenlaisia vempaimia". Keskustelin ideastani opettajani Pekka Laakkosen sekä opiskelukollegojeni kanssa ja sain vahvistusta ajatukselleni. Monikaan heistä ei ollut edes ajatellut taidehistorian ja jonkinlaisen pelin yhdistämistä.

Koskapa erilaisia hahmottamista helpottavia apuvälineitä oli kehitetty esimerkiksi matematiikan opetuksen tueksi, miksi ei sitten taidehistoriaan liittyvää materiaalia ollut? Kannatti siis jatkaa idean kehittämistä.

Pelien pelaaminen on todella yksi niistä harvoista harrastuksista, joka on pystynyt ylittämään valtavat sosiaaliset, kulttuuriset, poliittiset, kielelliset ja maantieteelliset rajat maailman ihmisten välillä. (Suuri Pelikirja s.9)

Entäpä opettajan ja oppilaan välinen raja? Suostuisiko tai haluaisiko nuori oppilas edes pelata jotain peliä oppitunnilla opettajan kanssa? Mikä voisi olla toteutustapa ja muoto?

Erilaisia pelejä on pelattu kaikkialla maailmassa niin kauan kuin ihmisiä on ollut olemassa, sillä halu leikkiä ja pelata on meissä syvään juurtuneena. Peli ei kuitenkaan ole sama asia kuin leikki. Leikki on omaehtoista, vapaamuotoista toimintaa, jossa on vain vähän sääntöjä ja ennalta sovittuja käytäntöjä. Pelissä taas on tarkat säännöt ja menettelytavat, ja yleensä niiden rikkomisesta rangaistaan. Peli etenee tietyn kaavan mukaisesti, jossa toinen pelaaja tai puolue lopulta voittaa toisen. (Suuri Pelikirja s.11)

Ja miten välttää hyvien tai huonojen tai kiinnostuneiden sekä E.V.V.K-ryhmien väliset kahnaukset?

Kuinka mahdollistaa mukava, positiivinen oppimiskokemus ryhmälle? Pelille piti siis saada muoto ja sen piti olla toteutukseltaan sellainen että sitä voisi tarvittaessa muokata, laajentaa. Sitä piti pystyä käyttämään myös itsenäisesti, asioiden kertaamiseen, vastausten oikeellisuus piti pystyä jollain tavoin tarkistamaan.

5.KOKEILUT:

Pelille piti saada muoto ja toteutustapa, sen piti olla tarpeeksi haastava eritasoisille opiskelijoille, se ei voinut perustua pelkkiin kuviin, mukaan piti siis saada muitakin elementtejä. Siihen piti saada ympättyä sellaisia elementtejä jotka olisivat tarpeeksi "aikuismaisia". Nuorethan hyvin nopeasti joko hyväksyvät tai hylkäävät uuden asian.

Kurssilla käytiin läpi eri taiteilijoiden elämänvaiheita, katsottiin kuvia eri "ismeistä" - niiden nimekkäimpien edustajien töistä sekä tehtiin käytännön harjoituksia piirtäen, maalaten. Siispä värioppi! - sen saisin ehkä mukaan jollain tavalla. Piti vain keksiä miten.

Kuinka osaisin antaa innostusta eri värien ja niiden sävyjen erottamiseen? Kun suurin osa ryhmästä pukeutuu mustaan.

Sitten sain idean – joskus lapsuudessani pelasimme omatekoista muistipeliä: meillä oli iso kasa erilaisia postikortteja joita yritimme arvata muistamalla yksityiskohtia. Se joka ensin arvasi / muisti kortin joka oli poistettu pöydältä sai sen itselleen ja sai jäädä ottamaan seuraavan arvattavaksi. Peliä pelattiin jouluisin koko perheen voimin- ja muistin miten mukavaa se oli. Lopuksi laskettiin kortit ja katsottiin kuka oli sen kerran voittaja.

Jonkinlainen muunnos siis muistipelistä. Kaikkihan ovat joskus pelanneet sitä ja se on jotenkin neutraali pelinä: ei uhkapeli, ei paheksuttava korttipeli vaan perustuu muistiin, osin siihenkin kuinka osaat hahmottaa tilaa, miten näkömuistisi toimii.

Koskapa halusin että nuoret oppivat tunnistamaan edes joitakin sekä kotimaisia että ulkomaisia mestareita ja yhdistämään heidät pääteoksiinsa mietin mitkä olisivat tyypillisiä kuvia jotka voisi yhdistää kuhunkin taiteilijaan. Mukaan piti saada myös osa tuntemattomampia taiteilijoita ja heidän töitään, hiukan vaatavuutta niillekin jotka jo valmiiksi olivat kiinnostuneita kuvallisesta ilmaisusta.

Siis sekä ulkomaista että kotimaista taidetta kuvina.

6.KÄYTÄNNÖN TOTEUTUS

Tein siis sarjan kortteja:

Valitsin kortin pohjaväriksi mustan, koska kuvien tuli erottua hyvin taustastaan ja toiselle puolelle tulisi värikoodi, jonka avulla oppilaat / ryhmät pystyisivät itsekin tarkistamaan olivatko yhdistäneet taiteilijan nimen sekä kuvan oikein.

Netin kautta valitsin noin 50 teosta ja tulostin kuvat sopivan kokoisina, noin normaalin pelikortin kokoisina väritulosteina. Otin mukaan sekä vanhempaa että uudempia kuvataiteen edustajia. Yritin valita teokset niin, että ne olisivat tekijälleen tyypillisiä ja kohtalaisen helposti tunnistettavia.

Kortit muodostavat siis aina yhden taiteilijan nimi- kuva-parin.

Esim. Botticelli + Venuksen syntymä (kuva), Frida Kahlo + omakuva apinan kanssa(kuva), Kalervo Palsa+ suojelusenkeli(kuva).

Kaikki taiteilijat ja kuvat olivat olleet esillä jossain vaiheessa kurssin aikana, eli peli on siis oikeastaan kurssilla opitun kertausta.

Jokaisella osallistujalla on mahdollisuus kerrata oppimaansa samalla kun peli etenee. Peliin voi osallistua yksin, parina, joukkueena- eli kaiken tasolla on mahdollisuus onnistumiseen.

Korttiparien tarkistaminen tapahtuu kääntämällä kortti nurin päin, kuvapuoli alas –jokaisen kortin taustakulmassa on pieni värillinen neliö joka yhdistää oikean parin. Mutta osa väreistä -vaikkakin on erotettavissa-on melko lähellä toisiaan joten samalla tulee harjaanutettua silmän värien eroittelukykyä.

Pienen makustelun jälkeen oppilaat innostuivat pelaamaan pelin läpi useampaan kertaan ja huomasi että oli tarpeen lisätä vielä kuva-nimipariin kolmas kortti jossa on teoksen nimi.Näin peli hieman vaikeutuu ja tulee haasteellisemmaksi.

Esim. Dali+ (kuva teoksesta)+nimi: "palava kirahvi"

Pelin kautta oppilaat tutustuvat sellaisiin taiteilijoihin jotka eivät välttämättä ole niitä "mieli taiteilijoita".

Lisäksi olen ajatellut laajentaa peliäni myös "ismeihin"- mikä teos+kuva+tekijä sijoittuu mihinkin "ismiin", esim. Dali+kuva+teoksen nimi+ "surrealismi" sekä korttien sijoittaminen oikeaan kohtaan aikajanelle- pelilaudan mallia pitää vielä miettiä.

Mielestäni on tärkeää osata sijoittaa teokset ja taiteilijat oikeaan aikakauteen ja sitoa heidät maailmanhistorian tapahtumiin. Useinhan taidetta ja historiaa opetetaan erillään jolloin kokonaisuus jää hämäräksi. Kaikki vaikuttaa toisiinsa, jopa taiteilijoiden ystävyssyhteet.

7. POHDINTA:

Koskapa pelini sai hyvän vastaanoton ja oppilaani innostuivat siitä, olen käyttänyt sitä nyt jo useammankin kurssin opetuksessa. Pelaaminen on paitsi hauskaa, myös innostaa mukaan suurimman osan niistäkin oppilaista joiden mielestä taiteilijoita ei tarvita, että taide on pelkkää turhuutta ja siitä ei sen kummemmin tarvitsisi edes puhua.

Omasta mielestäni sain tehtyä itselleni sopivan työvälineen, peliin on tulossa laajennusta, kortteja tekeillä lisää- valitsen uudet kuvat ja taiteilijat aina sitä myötäillen mitä olemme kurssilla käsitelleet. Jokainen kurssi siis pelaa tavallaan omaa versiotaan.

Pelini ja siihen liittyvien korttien tekeminen, kuvien valitseminen ja aikakausille tyyppillisten taiteilijoiden töihin tutustuminen on antanut minulle itselleni uuden, nuorten kanssa toimimiseen liittyvän tavan opettaa.

On ollut todella innostavaa huomata, miten eritavalla nuoret suhtautuvat kurssin jälkeen erilaisten kuvien käyttöön, kuinka he oppivat havainnoimaan ympärillämme vellovaa kuvien tulvaa. Monesti on jo kaynyt niin, että joku huomaa yhtä-äkkiä että: "tämähän on muunnos siitä työstä!"

Kurssilla on raamit joiden sisällä liikumme mutta osa ryhmistä on ollut musiikkipainotteista bändiporukkaa, joten heille tällainen pieni leikkiminen tuntuu kaatavan ennakkoluuloja muita taiteen aloja kohtaan. Ja ainahan voi tehdä samankaltaisen pelin vaikka levyjen kansista, "mikä bändi, mikä levykanssi ja musiikkityyli/ aikakausi.

Koska peliin voi osallistua joko yksilönä, pareittain tai ryhminä, kilpailutilanne kehittyy nopeasti eri yksilöiden, parioiden tai joukkueiden välille. Minun tehtäväni pelaamisen aikana on valvoa ettei kisa kuumene liikaa ja että kaikilla on hauskaa. Pisteitä ei lasketa, vaikka se olennaisesti pelaamiseen kuuluukin- tärkeintä on se, että oikea taiteilija+kuva löytyvät.

Opettajana voin aina lisätä jotain; tekijä tuttu, teos ei, värikoodin kautta onnistuu tarkistaminen.

8.JATKO:

Pohjois-Karjalan koulutuskuntayhtymällä on myös MaVa-koulutusta, ja kun kerroin ryhmien opettajille mitä olen kehittänyt, sain innostuneen vastaanoton. Heikin haluavat samantyylistä oppimista vapaavalintaisiin aineisiin, "suomenkieli ja kulttuuri". Ensi lukuvuonna minulle on tulossa myös 2-3 MaVa kurssia, jolloin pystyn kokeilemaan toimiiko pelini vaikka yhteistä kieltä ei olisikaan.

Tulossa siis: Suomen taiteen merkkiteoksista omat korttinsa, tunnetuimmat tekijämme leikkien tutuiksi.

Koko kehittämishankkeen tuloksena on peli, jota kehitellen eteenpäin. Joka ehkä on ainoa laatuaan tämän hetken suomalaisessa opetustyössä.

Selvittelen vähitellen pelin eteenpäin viemistä jonkin oppimateriaaleja valmistavan yrityksen kanssa, tavoitteena tuotteistaa keksimäni ja saada peli myös julkiseen levitykseen myöhemmin. Kehittelytyötä on vielä jatkettava: teoksia ja taiteilijoita mietittävä sellaisiksi että suurin osa kuvataiteen historian merkkiteoksista tulee läpikäytyä. Tällä hetkellä kuvina on pääasiassa 1800-2000-lukujen teoksia. Lähihistorian vaikuttajia. Varhaisemmat teokset ja niiden läpikäyminen olisi liian raskasta kurssin koon huomioon ottaen.

Korttien materiaaleja muokattava, korttipohja pitää saada kestäväksi, hyvin värejä toistavaksi ja kuvia selkeästi toistavaksi. Luotan siihen että saan kehittämishankkeeni tuloksen muidenkin kuvataidekasvattajien käyttöön. Ei välttämättä isossa mittakaavassa, paikallisesti ainakin tuntuu olevan kiinnostusta.

9 LÄHTEET:

Konstruktivistisen oppimiskäsityksen perusteita:

<http://matwww.ee.tut.fi/kamu/julkaisut/raportit/oppimi09.htm>

<http://www.uta.fi/tyt/verkkotutor/konstr2.htm>

Http://tievie.oulu.fi/verkkopedagogiikka/luku_3konstruktivismi.htm

Kä-Ki-Ku-metodi:

Kainuun Sanomat 4.helmikuuta 2005,"
Käsityö tehostaa suomen kielen oppimista,
Eeva-Maija Lappalainen on kehittänyt uuden metodin maahanmuuttajien koulutukseen.

<http://www.hallinto.oulu.fi/vaitos05/lappalainen.html>

Käsityöoppiminen palvelee kulttuurien kohtauttamista:

www.kaspaikka.fi/opettajanpoyta/...monikulttuurisuus.doc

Lappalainen, Eeva-Maija.

KULTTUURISESTI SENSITIIVINEN OPETTAJUUS; käden, kielen ja kulttuurin oppimisen yhdistäminen maahanmuuttajien koulutuksessa opettajan kasvupolulla. Akateeminen väitöskirja. Oulun yliopisto: Kasvatustieteiden tiedekunta. Gummerus. (2005)

Suuri pelikirja, (Kustannus Mäkelä oy, 1990)