

Opinnäytetyö (AMK)

Sosionomi

2019

Sari Högmander, Jari Torkkeli

TUNNETAIKURI

– Lasten tunnetaitojen tukeminen
draamakasvatuksen keinoin

Sari Högmander, Jari Torkkeli

TUNNETAIKURI

- Lasten tunnetaitojen tukeminen draamakasvatuksen keinoin

Laadukkaasti toteutettu varhaiskasvatus tarjoaa mahdollisuuksia erilaisten tunteiden käsittelyyn ja empatiataitojen harjoitteluun sekä tukee lasten vuorovaikutus- ja ilmaisutaitojen kehittymistä. Opinnäytetyömme tarkoituksena on kehittää ja monipuolistaa sekä omia että työyhteisöjemme pedagogisia työskentelytapoja lasten tunnetaitojen tukemiseksi. Tunnetaitoja tarvitaan erityisesti ihmissuhteiden luomiseen ja ylläpitämiseen sekä sosiaalisten taitojen ja ryhmätyötaitojen kehittämiseen. Tunnetaitoja vahvistamalla tuetaan myös lasten valmiuksia huomioida toisten tarpeita ja asettua toisen asemaan.

Lasten tunnetaitojen tukemista lähestytään opinnäytetyössämme draamakasvatuksen keinoin. Varhaiskasvatuksen draamatyöskentelyssä kasvatus yhdistyy luontevasti leikkiin, joka on lapsille luontainen tapa toimia. Draamakasvatuksessa korostuu erityisesti toiminnan ja kokemisen kautta oppiminen. Siksi erilaiset draamamenetelmät soveltuvat inhimillisten ajatusten ja tunteiden tutkimiseen. Esittämisen ja eläytymisen kautta koetaan tunteita ja opitaan tunnistamaan niitä sekä keskustelemaan niistä.

Opinnäytetyömme tuloksena syntyi viiden toiminnallisen tuokion sarja, jossa sekä tutustutaan draamatyöskentelyyn että tuetaan lasten tunneilmaisua draamakasvatuksen keinoin. Toteutimme suunnitelmiamme mukaiset toimintatuokiot käytännössä Verkanappulat päiväkodin lapsiryhmässä. Arvioimme opinnäytetyössämme draamatuokioidemme soveltuvuutta lasten tunnetaitojen tukemiseen. Draamatyöskentelyä varten koottu ja suunniteltu materiaali jää Verkanappulat päiväkotien käyttöön, jolloin jokainen kasvattaja voi hyödyntää sitä pedagogisena työvälineenä omassa työssään.

ASIASANAT:

Varhaiskasvatus, tunnetaidot, draamakasvatus

BACHELOR'S / MASTER'S THESIS | ABSTRACT

TURKU UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Bachelor of social service

January 2019 | 45 number of pages, 44 number of pages in appendices

Sari Högmander, Jari Torkkeli

MAGICIAN OF EMOTIONS

- Supporting children's emotional skills by using drama education

High-quality early childhood education provides opportunities for handling different feelings and practicing empathy skills. It also supports the development of social skills and articulation of children. The purpose of our thesis is to develop and diversify the pedagogic working methods of our own, and those of our work communities in supporting the emotional skills of children. Emotional skills are needed especially for the creation and maintenance of human relations as well as for the development of both social and teamwork skills. By strengthening emotional skills, the children's capability to pay attention to the needs of others and to settle in the position of another person are improved as well.

Our thesis utilizes methods of drama education in order to support children's emotional skills. In the drama activities of the early childhood education, the education combines to play which is a natural way for children to operate. In drama education, learning is emphasized especially through action and experiencing. Therefore, the different drama methods are suitable for examining the human thoughts and feelings. Emotions are experienced, learned to identify and discussed through performing and empathizing.

As a result of this thesis, a series of five functional sessions was created. The objective was to become acquainted with drama activities and to support the emotional skills of the children by using methods of drama education. We executed our plans for the functional drama sessions with the children in Verkanappulat day-care center. In our thesis we also estimate the suitability of our drama sessions for supporting the children's emotional skills. The material that has been collected and planned for the drama activities will remain in the use of Verkanappulat, enabling every educator to utilize it as a pedagogic tool in their own work.

KEYWORDS:

Early childhood education, emotional skills, drama education,

SISÄLTÖ

1 JOHDANTO	6
2 VARHAISKASVATUS	8
2.1 Varhaiskasvatuksen tehtäviä opinnäytetyöhömmen liittyen	8
2.2 Lasten osallisuus varhaiskasvatuksessa	8
3 TUNNETAIDOT	11
3.1 Mitä tunnetaidot ovat ja miten ne vaikuttavat ihmiseen?	11
3.2 Tunnetaitojen kehittyminen varhaislapsuudessa	12
3.3 Tunnekasvatus varhaiskasvatuksen näkökulmasta	13
4 DRAAMAKASVATUS	16
4.1 Draamakasvatus käsitteenä	16
4.2 Esteettinen kahdentuminen oppimisen mahdollistajana	17
4.3 Draamakasvatuksen käyttöteoria kasvattajan näkökulmasta	17
4.4 Draamakasvatus kasvatustilanteen näkökulmasta	18
5 TUNNETAIKURI - DRAAMAKASVATUSPROJEKTI PÄIVÄKODISSA	20
5.1 Toiminnallinen kehittämistyö ammatillisen osaamisen vahvistamiseksi	20
5.2 Opinnäytetyön toteuttaminen	21
5.2.1 Lähtötilanne	21
5.2.2 Materiaalin suunnittelu	22
5.2.3 Materiaalin testaus ja arviointi	24
6 DRAAMATUOKIOIDEN KUVAUS JA ARVIOINTI	26
6.1 Rohkeus - Taikuri ja lohikäärme	26
6.2 Kiukku - Kirje Kiukkumaasta	28
6.3 Rakkaus - Salaperäinen laukku	31
6.4 Suru – Outo viesti	33
6.5 Ilo – Hassu Harrin juhlat	36
7 POHDINTA	40
7.1 Opinnäytetyön eettisyys ja luotettavuus	40
7.2 Opinnäytetyön tavoitteiden toteutuminen	41
7.3 Opinnäytetyön jatkokehittely ja hyödynnettävyys	44

LIITTEET

Liite 1. Tuokioiden arviointilomake.

Liite 2. Osallistumislupakysely lasten vanhemmille.

Liite 3. Tunnetakuri -materiaali.

KUVAT

Kuva 1. Rohkeuteen viittaavia roolitunnuksia.

27

Kuva 2. Kiukkumaan asukas.

29

Kuva 3. Kiukkumaan korjattu maja raivohälyttimellä.

30

Kuva 4. Nallen hoitamista ja hoivaamista.

32

Kuva 5. Lapset esittävät vaihtoehtoisia ratkaisuja tarinaan.

34

Kuva 6. Lasten valitsemat iloa kuvastavat kuvat.

38

1 JOHDANTO

Opinnäytetyömme aiheena on lasten tunnetaitojen vahvistaminen draamakasvatuksen keinoin. Opetushallituksen tavoitteena on kehittää varhaiskasvatuksen pedagogisia työskentelytapoja ja toimintakulttuuria sekä lisätä lasten toimijuutta ja osallisuutta (Helin & Kola-Torvinen 2016). Meillä opinnäytetyön tekijöillä on usean vuoden työkokemus varhaiskasvatuksen alalta. Olemme huomanneet, että draamakasvatuksen käyttö varhaiskasvatuksen pedagogisena työvälineenä on melko vähäistä. Se saatetaan kokea vaikeaksi, koska se vaatii kasvattajalta kykyä ja uskallusta heittäytyä. Päiväkodissa kasvattajilla ei myöskään ole draamakasvatukseen liittyen käytössä niin paljon opetus- ja kasvatustyötä tukevaa materiaalia, kuin monella muulla oppimisen osa-alueella. Tämä oli myös kollegoidemme viesti, kun olemme aiheesta heidän kanssaan keskustelleet.

Tunnetaidot ovat taitoja, joita tarvitsemme päivittäin arjen eri tilanteissa. Ne ohjaavat sosiaalista käyttäytymistämme ja vaikuttavat ajatuksiimme, tekoihimme ja päätöksiimme. (Peltonen 2005, 12.) Tunteet liittyvät keskeisesti elämän arvovalintoihin, oppimisprosesseihin sekä ihmisten välisten konfliktien ratkaisemiseen (Häkämies 2005, 146). Päiväkodilla ja varhaiskasvatuksella on keskeinen rooli alle kouluikäisten lasten tunnetaitojen tukemisessa. Varhaiskasvatuksessa voimme vaikuttaa merkittävästi lasten tulevaisuuteen panostamalla päiväkodin henkilöstön tunnekasvatuksen osaamiseen. Mirja Köngäs (2018) tuo tuoreessa väitöskirjassaan esiin tarpeen kehittää kasvattajien pedagogisia työmenetelmiä lasten tunnetaitojen tukemisessa. Hänen tutkimuksensa antaa viitteitä siitä, että päiväkodin toimintamalleja lisäämällä on mahdollista vähentää esimerkiksi lasten ja nuorten syrjäytymistä, käytös- ja oppimishäiriöitä sekä kiusaamisen uhkaa.

Draamakasvatus tukee lasten tunneilmaisun kehittymistä, koska tunteet ovat olennainen osa draamassa toimimista (Toivanen 2009, 32). Heikkinen (2017, 67–68) muistuttaa, että nimenomaan se, että draamatoiminta sisältää tunteita esimerkiksi tiedeaineiden opetusta enemmän, on yksi draamakasvatuksen vahvuuksista. Draamakasvatus auttaa osallistujia kehittämään kriittistä ymmärrystä, joka johtaa syvempään taiteelliseen tunteeseen. Esteettisen kokemuksen kautta tapahtuu tunneoppimista. Tosin oppimisen ja merkityksenannon syveneminen ei yleensä tapahdu hetkessä, vaan se vaatii aikaa ja kokeiluja, uudelleen tekemistä sekä asioiden jakamista ryhmässä. Heikkinen viittaa myös Bestiin, jonka mukaan on luontevaa ajatella, että tunnekokemusten kautta yksilön tunnetaidot kehittyvät ja muuttuvat. Häkämiehen mukaan tunteet ovat aina tosia, vaikka niihin liittyvät tilanteet olisivat kuvitteellisesti rakennettuja. Osa draamassa heräävistä

tunteista on ryhmän yhteisen ja kollektiivisen yhteyden synnyttämiä. Yksilössä tunteita herättävä tilanne antaa hänelle itselleen tietoa hänen omasta arvomaailmastaan. (Häkämies 2005, 156.) Päiväkodin draamakasvatusprojektimme tarkoituksena on käsitellä tunteita ja käydä myös arvokeskustelua lasten kanssa.

Toteutamme opinnäytetyössämme Verkanappulat-päiväkotiketjun yhdessä yksikössä viiden kerran toiminnallisen tuokiosarjan, jossa tutustutaan draamaleikkeihin ja tuetaan lasten tunneilmaisua draamakasvatuksen keinoin. Suunnittelemaamme tuokiosarjaan liittyvä materiaali jää päiväkodin käyttöön, ja jatkossa jokainen päiväkodin työntekijä voi hyödyntää sitä sellaisenaan tai muokata sitä itselleen sopivaksi. Varhaiskasvatuksessa on tärkeää, että työntekijät sitoutuvat ottamaan lasten osallisuuden tukemisen osaksi toimintakulttuuria ja huomioivat tämän pedagogisia toimintatapoja kehittäessään (Heikka ym. 2014, 3). Materiaalin suunnittelussa otamme huomioon lasten osallisuuden tukemisen. Lasten osallisuutta tuetaan sillä, että he saavat itse vaikuttaa tuokion kulkuun ja olla osallisena tuokiossa esimerkiksi asettumalla rooliin.

Opinnäytetyömme tavoitteena on kehittää ja monipuolistaa sekä omia että työyhteisöjemme pedagogisia työskentelytapoja draamamenetelmien avulla. Draamakasvatus on oppimisen työväline, jonka menetelmien avulla sekä yksilöt että ryhmät voivat tutkia ja esittää ajatuksia ja tunteita sekä niiden seurauksia (Heikkinen 2007, 129). Draamakasvatuksessa toimitaan todellisen ja kuvitteellisen maailman välillä. Liikkuessaan näiden maailmojen välillä lapselle avautuu mahdollisuuksia uusien näkökulmien tarkastelemiseen. (Toivanen 2009, 31.) Samalla harjoitellaan toisten huomioimista ja asettumista toisen asemaan. Samat tavoitteet löytyvät myös Varhaiskasvatussuunnitelman perusteista. Opinnäytetyömme aihe on ajankohtainen. Se vastaa työelämän tarpeisiin tuottamalla materiaalia varhaiskasvatuksen käyttöön.

2 VARHAISKASVATUS

2.1 Varhaiskasvatuksen tehtäviä opinnäytetyöhömmme liittyen

Vuonna 2016 julkaistujen Varhaiskasvatussuunnitelman perusteiden mukaan varhaiskasvatuksen tehtävänä on muun muassa edistää lasten kulttuurista osaamista sekä tukea heidän vuorovaikutus- ja ilmaisutaitojensa kehittymistä. Varhaiskasvatuksessa luodaan kasvattajien ja lasten välisellä yhteistyöllä mahdollisuuksia harjoitella näitä taitoja eri tilanteissa. Laadukkaasti toteutettu varhaiskasvatus rohkaisee lapsia sanalliseen ja keholliseen ilmaisuun esimerkiksi draaman, tanssin ja leikin keinoin. Kielellisen ja kehollisen ilmaisun kautta lapset saavat kokemuksia sekä spontaanista ilmaisusta että yhdessä suunnitellusta ja toteutetusta luovasta toiminnasta. (Opetushallitus 2016, 23, 43.)

Varhaiskasvatussuunnitelman perusteista löytyy myös muita varhaiskasvatukselle asettuja tehtäviä, jotka liittyvät läheisesti opinnäytetyömme keskeisiin aiheisiin eli tunnetaitoihin ja draamakasvatukseen. Edellisessä kappaleessa mainittujen tehtävien lisäksi varhaiskasvatuksen tulee tarjota lapsille mahdollisuuksia erilaisten tunteiden ja ristiriitojen käsittelyyn sekä mahdollistaa eri yhteyksissä toisten huomioimisen ja toisen asemaan asettumisen harjoittelu. Kasvattajien tuella opetellaan tarkastelemaan asioita eri näkökulmista sekä tarjotaan oppimisympäristö, joka kehittää lasten osallistumisen ja vaikuttamisen taitoja. (Opetushallitus 2016, 23–24.) Varhaiskasvatuksen tulee tukea myös lasten eettisen ajattelun kehittymistä (Opetushallitus 2016, 43). Tunnetaidot ja draamakasvatus liittyvät kiinteästi kaikkiin edellä mainittuihin varhaiskasvatuksen tehtäviin.

2.2 Lasten osallisuus varhaiskasvatuksessa

Sekä yhteiskunnan rakenteelliset tekijät että yhteiskunnan yleiset käsitykset lapsista ja kasvatuksen luonteesta vaikuttavat kasvattajien tapaan määrittää lapsen ja aikuisen välistä suhdetta. Ymmärrys lapsista, heidän oppimisestaan ja lasten asemasta, tulevat esiin niin päiväkotien kuin koulujenkin toimintakulttuureissa. (Turja 2017, 39.) Lapsen osallisuus ja sen lisääminen ovat tällä hetkellä keskeisiä ja ajankohtaisia asioita varhaiskasvatuksessa. Lapsen asema ja ajatukset kasvatuksesta ovat muutoksessa, ja lapset halutaan varhaiskasvatuksessa nähdä yhä enemmän aktiivisina ja aloitteellisina toimijoina. (Turja 2017, 40-41). Tämä kasvatustilanteiden muutos näkyy muun muassa uudistuneissa Valtakunnallisissa varhaiskasvatussuunnitelman perusteissa (2016), joiden

laatiminen on pohjautunut Varhaiskasvatukseen sekä YK:n lastenoikeuksien sopimukseen (Opetushallitus 2016, 8, 18). Lasten toimijuuden ja osallisuuden vahvistamiseen on osaltaan ollut vaikuttamassa 2015 voimaan astunut varhaiskasvatustalaki (580/2015 2a §), joka asettaa yhdeksi varhaiskasvatuksen tavoitteeksi varmistaa lapsen mahdollisuuden osallistua ja saada vaikuttaa itseään koskeviin asioihin. YK:n lasten oikeuksien sopimuksen artikkelit 12 ja 13 puolestaan velvoittavat sopimusvaltioita takaamaan lapselle oikeuden ilmaista ajatuksensa häntä koskevissa asioissa ja korostavat lapsen oikeutta ilmaista vapaasti oman mielipiteensä. (Unicef.)

Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet on keskeinen varhaiskasvatusta ohjaava asiakirja, jossa korostetaan jokaisen lapsen oikeutta tulla varhaiskasvatuksessa kuulluksi, nähdyksi ja huomioduksi sellaisena kuin on. Lapsella on oikeus myös tulla ymmärretyksi tavoilla, jotka hänelle on mahdollisia, sekä oikeus ilmaista itseään ja tuoda esiin omia ajatuksiaan ja mielipiteitään varhaiskasvatuksen arjessa. Varhaiskasvatussuunnitelmassa varhaiskasvatuksen yhdeksi tehtäväksi on määritelty lasten kehityksessä olevien osallistumisen ja vaikuttamisen taitojen tukeminen. Jotta lasten taidot vahvistuisivat, varhaiskasvatuksen henkilöstön on kohdattava lapset arvostavasti, kuunneltava aidosti lasten ajatuksia ja vastattava lasten tekemiin aloitteisiin. Lapset pitää ottaa mukaan toiminnan suunnitteluun ja toteutukseen sekä arviointiin. Varhaiskasvatuksen henkilöstön tulee taata jokaiselle lapselle mahdollisuus osallistua ja vaikuttaa omien kykyjensä mukaan. Mahdollisuus osallistua ja vaikuttaa heijastuu lasten käsityksiin itsestään ja vahvistaa itsetuntoa sekä kehittää sosiaalisia taitoja. (Opetushallitus 2016, 19, 24.)

Turjan (2017, 44-45) näkemyksen mukaan osallisuus käsitteenä voidaan ymmärtää monin eri tavoin. Hänen mukaansa se voidaan ymmärtää hyvin suppeasti, jolloin sen nähdään olevan vain yksittäisten lasten toiveiden kuulemisesta ja niiden toteuttamisesta. Turja (2017) sanoo osallisuuden olevan kuitenkin hyvinkin yhteisöllinen ilmiö, etenkin tilanteissa, joissa lapsia on paljon. Silloin vaaditaan neuvottelutaitoja, joiden avulla pyritään löytämään kaikkia tyydyttäviä ratkaisuja ilmaisemalla omia näkemyksiään, mutta otetaan huomioon ja kuunnellaan myös muiden näkemyksiä.

Varhaiskasvatuksessa lasten esiin tuomat ideat tulee ottaa huomioon, kun toimintaa suunnitellaan. Vaikka lasten ideat otetaan huomioon, tulee toiminnan olla tavoitteellista. (Turja 2017, 46). Turja & Vuorisalo (2017, 50) sanovat, että kasvattajien asettamat pedagogiset tavoitteet tulee kytkeä lasten kanssa tehtävään toimintaan niin, että lapset voivat tuntea toiminnan omakseen. He sanovat myös, että onnistuneiden osallisuuden kokemusten kautta kaikki osapuolet alkavat enemmän luottaa sekä itseensä että muihin.

Kataja (2014, 56) esittää näkemyksen siitä, että lasten sitoutuminen ja motivaatio oppimiseen vahvistuvat, kun he saavat vaikuttaa oman arkinsa muodostumiseen ja suunnitella toimintaa yhdessä aikuisten sekä muiden ryhmän lasten kanssa.

Yksi osallisuuden perusedellytys on lasten ja aikuisten luottamus sekä itseensä että toisiin ihmisiin yhteisössä ja tilanteessa, jossa he toimivat. Jotta lapset uskaltavat ilmaistua itseään ja osallistumaan toimintaan, he saattavat tarvita rohkaisua ja heidän tulee tuntea olonsa turvalliseksi. Lasten osallisuuden tukemisessa kasvattajalle on keskeistä luottaa lapseen aktiivisena toimijana ja pystyä luopumaan omista etukäteen tehdyistä suunnitelmistaan. Kasvattajien tulee huomioida lasten erilaiset lähtökohdat ja edellytykset ja pyrkiä omalla toiminnallaan tasoittamaan näitä eroja. Jotta lasten osallisuus voisi toteutua, tulee varhaiskasvattajien lisätä perusedellytyksiä varhaiskasvatuksen arjessa, jotka mahdollistavat kaikkien lasten osallisuuden. (Turja 2017, 49–50.) Kataja (2014, 56) toteaa osallisuuden edistämisen vaativan kasvattajilta tietynlaista näkemystä lapsen oppimisesta. Sen sijaan, että lapsia pakotetaan tekemään jotain, heille tulisi antaa ja luoda mahdollisuuksia itse kokeilla ja kokea ja oppia tämän myötä.

3 TUNNETAIDOT

3.1 Mitä tunnetaidot ovat ja miten ne vaikuttavat ihmiseen?

Tunteet voivat aiheuttaa ihmisessä ajoittain hämmennystä, sillä ne voivat ihastuttaa, aiheuttaa liikutusta ja koskettaa monin tavoin, mutta myös raivostuttaa. Ne ilmenevät erilaisina ilmeinä kasvoilla, tulevat esiin äänensävyissä ja kehonkielessä sekä näkyvät ihmisen käyttäytymisessä. Ihminen voi kokea tunteet myös erilaisina tuntemuksina ja fysiologisina muutoksina kehossa, sekä mieleen tulevinä ajatuksina. Tunteita kehittyy jatkuvasti ja ne vaikuttavat meihin monella tavalla tietoisesti tai tiedostamatta. (Jääskinen 2017, 10–12). Niin Jääskinen (2017,12) kuin Koivula & Laaksokin (2017, 116) toteavat, että ihmisellä on syntymästä asti kyky tuntea tunteita.

Koivula & Laakso (2017, 116) esittävät, että tunnetaidoista puhuttaessa voidaan puhua jopa tunneälystä, mikä viittaa älykkyyteen tunteiden hallinnassa ja käyttämisessä. Tunnetaidot pitävät sisällään monenlaisia taitoja, kuten kyky tunnistaa ja nimetä omia ja toisten tunteita. Myös omien tunteiden ilmaiseminen ja säätely ovat keskeinen osa tunnetaitoja. Tunnetaidot vaikuttavat kykyyn kohdata itsessämme sekä ympärillämme tapahtuvia asioita. Tunnetaidot vaikuttavat myös siihen, miten suhtaudumme niin itseemme kuin muihinkin. Ne vaikuttavat kokonaisvaltaisesti hyvinvointiimme ja ohjaavat käyttäytymistämme. Tunnetaidot ovat keskeisessä osassa ihmissuhteiden luomisessa ja ylläpitämisessä sekä sosiaalisten taitojen ja ryhmässä toimimisen taitojen kehittymisessä. Kun ihminen osaa toimia omien tunteidensa kanssa, on helpompi ottaa myös muut huomioon. Siten empatiakyky kasvaa ja on helpompi huomioida erilaisuutta ja toisten ihmisten tarpeita. Myös ristiriitojen ratkaisutaidot vahvistuvat, joka osaltaan edistää sosiaalisten taitojen kehittymistä. Tunnetaidot vaikuttavat ihmisen itsetunnon kehittymiseen ja auttavat ihmiseksi kasvussa. Ne vahvistavat myönteisen minäkuvan syntymistä ja kykyä tehdä valintoja ja päätöksiä, jotka tyydyttävät omia tarpeita. (Jääskinen 2017, 34–35, 37.)

Jääskisen (2017, 37) mukaan tunnetaidot vaikuttavat myös oppimiseen ja kehitykseen, sillä positiiviset tunteet ja kyky säädellä stressiä lisäävät oppimista. Hyvien tunnetaitojen avulla oman toiminnan ohjaus vahvistuu, ja ihminen jaksaa ponnistella pidempään saavuttaakseen tavoitteensa. Näin ihmisen oma potentiaali tulee paremmin hyödynnetyksi ja käyttöön otetuksi. Hyvillä tunnetaidoilla on Jääskisen mukaan myös muita positiivisia vaikutuksia. Ihminen on levollisempi ja kokemus sisäisestä turvan tunteesta vahvistuu. Ihminen suhtautuu elämäänsä myönteisemmin ja uskaltaa puolustaa ja ilmaista itseään

rohkeammin, jolloin tunne oman elämän hallinnasta ja elämän merkityksellisyydestä kasvaa.

Hyvien tunnetaitojen terveydelliset vaikutukset ovat huomattavia. Ne vaikuttavat positiivisesti kehon vastustuskykyyn, jolloin riskit myös tunneliitännäisiin sairauksiin ja oireisiin vähenevät. Kun tunteiden ilmaiseminen on luontevampaa, ihminen pystyy tekemään enemmän omaa hyvinvointiaan edistäviä valintoja, minkä seurauksena myös kehon tuledustilat vähenevät. (Jääskinen 2017, 37.)

3.2 Tunnetaitojen kehittyminen varhaislapsuudessa

Isokorven (2004, 127, 132) mukaan perusta tunnetaitojen oppimiseen luodaan jo varhain. Ihmiselle ominaiset tunteet ovat valmiina syntymästä alkaen, ja myös tunnetaidot ovat olemassa jokaisella vaistonvaraisina. Hän painottaa kiintymyksen tarpeen olevan lapsen ensimmäinen ja tärkein tunnetaito, joka opitaan jo vastasyntyneenä. Kiintymyssuhteen avulla lapselle muodostuu perusturvallisuus. Lapsi tarvitsee aikuisen rakkautta ja kiintymystä, jotta tämä kehitys olisi mahdollista. Myös lapsen mahdollisuus kiintyä läsnä olevaan aikuiseen on keskeistä. Vahvan kiintymyssuhteen syntymistä edesauttavat pitkät ja läheiset ihmissuhteet sekä positiivinen ilmapiiri, jossa lapsi saa olla oma itsensä. (Isokorpi 2004, 127, 132.) Myös Koivula & Laakso (2017, 117) korostavat läheisten ihmissuhteiden merkitystä. He muistuttavat, että vaikka ihmisellä on synnynnäinen valmius tunteiden viriämiseen, iso osa tunteisiin liittyvistä taidoista kehittyy oppimisen ja kokemuksen myötä. Tunnetaitojen kehittyminen on näin ollen vahvasti yhteydessä kokemuksiin läheisistä ihmissuhteista sekä kulttuuriseen ympäristöön, jossa elämme.

Tunteiden säätelyyn tarvittavista prosesseista tilanteiden arviointi, kielellisten ohjeiden ymmärtäminen sekä tunteiden nimeäminen alkavat kehittyä toisesta ikävuodesta lähtien. (Koivula & Laakso 2017, 116). Nummenmaa (2019) toteaa, että tunteiden nimeämisen kehittämisessä 2–3 vuoden ikä on merkityksellinen vaihe, jolloin lasten kielenkehitys on nopeaa, ja myös tunteisiin liittyvä sanasto kasvaa huomattavasti. Puhumaan oppiminen ja puhutun kielen parempi ymmärtäminen alkavat mahdollistaa omien ja toisten tunteiden sanallisen käsittelyn. Noin kolmevuotiaana lapsille on muodostunut kyky oivaltaa ja kuvailla erilaisten tunteiden aiheuttamia reaktioita muissa ihmisissä. (Nummenmaa 2010, 174.) Kolmannen ikävuoden jälkeen lapset alkavat myös ymmärtää, että tietyt tilanteet herättävät tietynlaisia tunteita, että tunteet vaikuttavat omaan toimintaan, ja että tunteilla on mahdollista vaikuttaa myös toisten toimintaan. (Aro 2014, 25.) Nelivuotiaasta

eteenpäin lapset alkavat vähitellen tiedostaa, että tunteet eivät vaikuta kaikkiin ihmisiin samalla tavalla, vaan ne koetaan yksilöllisesti. (Nummenmaa 2010, 174.)

Kuusivuotiaana lapsille alkaa vähitellen kehittyä kyky yhdistää tunneperäistä sekä kognitiivista tietoa. Tällöin he alkavat myös hyödyntämään opittuja toimintamalleja jäsentäessään erilaisia tunnekokemuksia sekä pohtiessaan tunteita aiheuttavia tilanteita. (Koivula & Laakso 2017, 116.) Koska tunteiden käsittelyyn ja oman käyttäytymisen säätelyyn liittyvät taidot kehittyvät vähitellen ja pitkän ajan kuluessa, Koivula & Laakso (2017, 116) toteavat tämän tarkoittavan, että lapset tarvitsevat tunnetaitojen omaksumisessa pitkään aikuisten ohjausta, esimerkkiä ja tukea. Kun lapset vähitellen oppivat, mikä merkitys tunteilla on toiminnan säätelyssä, he oppivat ennakoimaan muiden toimintaa sekä säätelemään omaa käyttäytymistään erilaisissa vuorovaikutustilanteissa. (Nummenmaa 2010, 175). Jääskisen (2017, 78) mukaan turvalliset tunnekokemukset ovat keskeisiä tunne-elämän myönteisen kehittymisen kannalta. Kasvokkain tapahtuva läsnäolo ja ihmisen hyväksyminen sellaisena kuin hän on, on keskeistä kaikissa tunne-elämän kehityksen vaiheissa. Myös tunnetasolla tapahtuva yhteys ja positiivinen kosketus edesauttavat tunne-elämän myönteistä kehittymistä. Näillä kehitystä tukevilla tekijöillä on myös suojaava vaikutus mahdollisia kielteisiä kokemuksia vastaan.

3.3 Tunnekasvatus varhaiskasvatuksen näkökulmasta

Tunnetaidot ja niiden kehittymisen tukeminen on nostettu vahvasti esiin varhaiskasvatusta ja esiopetusta ohjaavissa asiakirjoissa eli Varhaiskasvatussuunnitelman perusteissa (2016) ja Esiopetuksen opetussuunnitelman perusteissa (2014). Molemmat asiakirjat korostavat lapsen oikeutta ilmaista itseään ja ajatuksiaan sekä käsitellä tunteita ja erilaisia ristiriitoja. Siksi lapsille on varhaiskasvatuksessa tarjottava ja luotava mahdollisuuksia kehittää ja vahvistaa tunnetaitojaan. (Opetushallitus 2014, 15; Opetushallitus 2016, 19.) Varhaiskasvatussuunnitelman perusteissa (2016) painotetaan lapsen laaja-alaista osaamista, joka koostuu tiedoista ja taidoista sekä arvoista, asenteista ja tahdosta. Laaja-alaisen osaamisen osa-alueita on viisi: *Ajattelu ja oppiminen, Kulttuurinen osaaminen, Itsestä huolehtiminen ja arjen taidot, Monilukutaito ja tieto- ja viestintäteknologinen osaaminen* sekä *Osallistuminen ja vaikuttaminen*. Tunnetaitojen kehittäminen on mukana monissa osa-alueissa, mutta etenkin *Itsestä huolehtiminen ja arjen taidot* -osa-alue korostaa tunnetaitojen harjoittelemisen ja niiden kehittymisen tukemisen merkitystä. (Opetushallitus 2016, 22–23.)

Tunnetaitojen opettelussa tunteen tunnistaminen on ensimmäinen taito, jonka pohjalta muut tunnetaidot voivat alkaa kehittyä. Jotta tunteita voi tunnistaa, tulee ensin olla tietoinen oman kehon tunneaistimuksista ja ymmärtää tunteisiin liittyviä sanoja sekä kyetä yhdistämään molempia taitoja. Lapsille tunteiden tunnistaminen, ilmaisu ja säätely saatavat olla haasteellisia. Se näkyy lasten välisissä leikeissä sekä erilaisissa ristiriitatilanteissa. Tunnetaitoja opitaan kuitenkin vähitellen harjoittelemalla ja kokemuksia kartuttamalla. Ajan myötä lapset oppivat, että voivat itse vaikuttaa omiin tunteisiinsa ja ajatuksiinsa. Aikuisen antama tuki, malli ja ohjaus sekä kärsivällisyys ovat keskeisiä tunnetaitojen oppimisessa ja harjoittelemisessa. (Jääskinen 2017, 35–36.)

Myös Koivula & Laakso (Koivula & Laakso 2017, 119) sekä Isokorpi (Isokorpi 2004, 127) korostavat aikuisten merkitystä ja roolia lasten tunnetaitojen kehittymisessä. Lapsi tarvitsee opettelua, aikuisten tukea ja esimerkkiä oppiakseen saamaan tunteensa esiin ja ottaakseen ne käyttöön. Vastuu lapsen tunnetaitojen oppimisesta on ensisijaisesti vanhemmilla, mutta myös kaikilla muillakin aikuisilla, jotka ovat tekemisissä lapsen kanssa. Kodin lisäksi päivähoitolla ja koululla on merkityksellinen rooli. Tunnetaitojen kehittymistä edistää esimerkiksi se, että aikuiset nimeävät niin omia kuin lastenkin tunteita ja keskustelevat lasten kanssa siitä, mistä erilaiset tunteet kumpuavat. Lasten kanssa on tärkeää myös pohtia, millaisin keinoin voimakkaita tunnekokemuksia voi hallita ja oppia sietämään. Päivähoitossa lapset oppivat tunnetaitoja erilaisten ihmissuhteiden kautta, samaistumalla, sekä katselemalla ja kokemalla. Aikuisen antama malli tunteiden käsitteilystä on keskeistä. (Isokorpi 2004, 127, 129.)

Peltosen (2005, 15) ja Jääskisen (2017, 121) mukaan on tärkeää, että tunneilmasto sekä kotona että lapsen päivähoitopaikassa olisi sellainen, jossa tunteet voisi vapaasti tuoda esiin, tunteiden ilmaisulle olisi mahdollisuus, ja sille annettaisiin aikaa. Jokainen saisi ilmaista itseään vapaasti ja kokea myös tulewansa hyväksytyksi. Mirja Könkään (2018) tuore tutkimus "*Eihän lapsil ees oo hermoja*" osoittaa, että lasten tunnetaidot ovat keskeinen osa lasten emotionaalista kehitystä ja että päiväkotiarjessa tunnetaitojen kehittymistä voidaan tukea monenlaisissa tilanteissa.

Päiväkodissa tapahtuvia erilaisia ristiriitatilanteita puretaan lasten kanssa arjessa esimerkiksi "pysäyttämällä" tilanne. Tarkastellaan yhdessä, mitä tilanteessa tapahtui ja millälaisia tunteita se lapsissa herätti. Ristiriitatilanteita voidaan tutkia myös ajattelun kautta. Tällöin pohditaan ja arvioidaan yhdessä, millaisia seurauksia omalla käyttäytymisellä ja toiminnalla oli. Näin voidaan edistää lasten empatiakyvyn kehittymistä. Pohditaan lasten kanssa vaihtoehtoisia tapoja toimia ristiriitatilanteissa, käydään tilanne uudelleen

läpi ja arvioidaan lopuksi yhdessä valinnan toimivuutta. Tilannetta ja toimintaa analysoidaan oppiminen edellyttää läsnä olevaa aikuista, jolla on aikaa vuorovaikutukselle ja joka antaa lapselle aikaa myös kehittyä. (Isokorpi 2004, 128–129.)

Isokorpi (2004, 130) toteaa, että yhtenä päiväkotihenkilöstön tehtävänä on omilla tunteillaan säädellä sitä, mitä lapsi tuntee. Aikuisen on tärkeää ilmaista niin positiivisia kuin negatiivisiakin tunteitaan sekä helpottaa lapsen tunnekuormaa muun muassa lohduttamalla ja rauhoittamalla. Hän korostaa lasten olevan yksilöitä ja erilaisia oppijoita, ja siksi kasvattajan on osattava muunnella toimintatapaansa vastaamaan kunkin lapsen tarpeita. Toimintatavan muuntelua helpottaa lapsen ja aikuisen välille muodostunut tunneside. Myös Jääskinen (2017, 93–94) sanoo, että lasta hoivaava aikuinen tukee kanssasäätelyllä lapsen tunteiden pysymistä turvallisissa rajoissa. Turvallinen syli, jossa voi tuntea ja josta voi hakea turvaa on edellytys lapsen avoimelle tuntemiselle. Aikuisella tulee kuitenkin olla riittävän hyvä tuntemus myös omiin tunteisiinsa ja kyky muodostaa rajat, jotta aikuisen ja lapsen tunteet eivät sekoitu.

Jääskinen (2017, 233–234) korostaa tunnetaitojen opettamisessa yhteyden luomista lapseen. Jotta yhteys lapseen voisi syntyä, vaatii se aikuiselta lapsen kanssa samalle tasolle asettautumista ja lapsen maailmankuvan ja kokemusten ymmärtämistä. Kasvattajan on hyväksyttävä ja ymmärrettävä sekä lasten keskeneräisyys että omakin vaillinaisuutensa ja keskeneräisyytensä. Tärkeää on myös ymmärrys siitä, että kukin lapsi tekee parhaansa omien taitojensa ja voimavarojensa puitteissa. Kun kohtaamme lapset sydämellä, tiedämme oman kokemuksemme kautta, miten vaikeaa tunteiden kanssa toimiminen on.

4 DRAAMAKASVATUS

4.1 Draamakasvatus käsitteenä

Draamakasvatus on yleiskäsite toiminnalle, johon sisältyvät kaikki erilaiset draaman ja teatterin toimintamuodot. Teatterin tekemisessä pyritään valmistamaan esitys, kun taas draamatyöskentelyssä huomio kohdistuu itse toimimiseen eli prosessiin. Varhaiskasvatuksen draamatyöskentelyssä kasvatus yhdistyy luontevasti leikkiin, joka on lapsille luontainen tapa toimia. Toisin sanoen leikki ja kasvatus yhdistyvät toisiinsa teatterin keinoin. Draamakasvatuksessa hyödynnetään kuvitteellisia rooleja sekä kuvitteellista todellisuutta. Ryhmässä tapahtuvalla toiminnalla ei kuitenkaan ole yleisöä. Varhaiskasvatuksen draamatoiminnassa kasvattaja toimii aloitteiden tekijänä ja roolimallin tarjoajana. (Toivanen 2009, 30–31).

Draamakasvatuksen työtavat liittyvät läheisesti kokemuksellisen oppimisen periaatteisiin. Draaman avulla on mahdollista luoda erilaisia tarinoita ja ratkaista ongelmia vuorovaikutuksessa toisten kanssa ja toisilta oppien. (Toivakka & Maasola 2011, 44.) Draamakasvatukselle on tyypillistä roolien käyttö sekä tapa kertoa ja tutkia ihmisen elämään liittyviä tarinoita. Draamakasvatus antaa roolien kautta mahdollisuuden kokea ja kohdata myös sellaisia tunteita ja ajatuksia, jotka eivät ole arkielämän tilanteissa mahdollisia. (Heikkinen 2007, 23–24.) Draamatyöskentely varhaiskasvatuksessa perustuu leikinomaiseen toimintaan, joka on sopivaa lapsen kehitystasolle ja perustuu lapsen kykyyn oppia mielikuvituksen ja leikin kautta. Toiminta edistää lapsen kielellistä kehitystä ja antaa valmiuksia uuden oppimiseen. Työtapa yhdistää eri taideaineita, lasten kokemuksia sekä tietoa. Draamaryhmässä työskennellään yhdessä jonkin ajankohtaisen aiheen, sadun tai tarinan pohjalta. (Toivanen 2009, 31.)

Draamakasvatus jaetaan moneen eri lajityyppiin, joista jokaisella on omat erityispiirteensä. Hannu Heikkinen on kirjassaan *Vakava Leikillisuus – draamakasvatusta opettajille* jaotellut draaman lajityypit kolmeen pääluokkaan: *katsojien draama*, *osallistujien draama* ja *soveltava draama*. *Katsojien draamassa* luodaan yhdessä fiktiivinen maailma ja pyritään saamaan katsojat mukaan leikkiin. Käsikirjoituksen pohjalta valmistetaan teatteriesitys tai luodaan ideasta esitys improvisoinnin avulla. *Osallistavassa draamassa* toimitaan aktiivisesti yhdessä osallistujien kanssa. Esimerkkejä osallistavasta draamasta ovat muun muassa prosessidraama, forum-teatteri sekä työpajateatteri. *Soveltavassa*

draamassa hyödynnetään sekä katsojien draamaa että osallistavaa draamaa. Prosessidraamassa toimitaan vuorotellen kuvitteellisessa ja todellisessa maailmassa ilman ulkopuolista yleisöä. Työskentelyn pohjana toimii draamatarina, jonka kautta ryhmässä toimien tutkitaan, leikitään, etsitään merkityksiä ja luodaan uusia. (Heikkinen 2007, 33–34.)

4.2 Esteettinen kahdentuminen oppimisen mahdollistajana

Draamakasvatuksen erityinen oppimispotentiaali liittyy *esteettisen kahdentumisen* eli *kaksoiskatsomisen* -käsitteeseen. Kyseessä on kahden maailman eli todellisen ja fiktiivisen samanaikainen läsnäolo. Käsitteellä tarkoitetaan todellisuuden ja kuvitteellisen elävää suhdetta: esimerkiksi hetkeä, jolloin kehitellään roolihahmoa tai muokataan todellista maailmaa fiktiiviseksi; hetkeä, kun muutetaan todellista aikaa kuvitteelliseksi ja hetkeä, kun toimitaan aktiivisesti fiktiossa tai seurataan kuvitteellista todellisuutta. (Heikkinen 2017, 63.) Todellisen ja fiktiivisen maailman välillä kulkiessaan lapselle tarjoutuu mahdollisuus kokea uusia asioita ja luoda niiden avulla uusia merkityksiä. Erilaisten roolien kautta avautuu uusia näkökulmia tutkimiseen ja löytämiseen. Samalla lapsi oppii suhteistaan toisiin ihmisiin sekä häntä ympäröivään maailmaan. Draamatyöskentelyn onnistuminen edellyttää aikuisten ja lasten välistä yhteistyötä sekä taitoa toimia ryhmässä. Työskentelyssä korostuu myös korkea elämystaso sekä keskeneräisten tilanteiden sietäminen. Kohtaaminen on draamassa kokonaisvaltaista, kun se tapahtuu toiminnallisen dialogin kautta. (Toivanen 2009, 31.)

Draamakasvatuksessa kaksoiskatsominen on todellisen ja kuvitteellisen dialoginen kohtaaminen, jossa kasvatuksellinen ja esteettinen muodostavat hetkellisen ”mahdollisuuksien tilan”, joka on dynaaminen ja olemassa olevaa uudistava. Esteettiseen kahdentumiseen liittyy tietoisuus siitä, ettei osallistuja ole roolissa omana itsenään, vaikka toimiikin siinä kehollisesti. Samoin tiedostetaan oman elämismaailman ja fiktion kuvitteellisen todellisuuden ero. Leikin ja draaman jännite rakentuu kaksoistietoisuuden varaan. Heikkinen painottaa, että teatterissa todellisen ja fiktion jako on selvä. Draamatyöskentelyssä liikutaan alati rooliin, roolista pois ja taas takaisin. (Heikkinen 2017, 63–64.)

4.3 Draamakasvatuksen käyttöteoria kasvattajan näkökulmasta

Heikkinen kiteyttää draamakasvatuksen käyttöteoreettista pohjaa pähkinänkuoressa kolmen päätason mukaan. *Teon taso*, *reflektion taso* ja *arvotaso* ovat jaottelun pohjana.

Teon taso kertoo, mitä, missä ja miten opettaja toimii. *Reflektion taso* tarkoittaa miksi-kysymysten pohtimista – opettajan pedagogisten ja eettisten päämäärien selkeyttämistä ja esteettisen kokemuksen luonteen pohtimista. Taide voi vapauttaa näkemään ja kohtaamaan erilaisia elämänilmiöitä ja monimerkityksellisiä asioita, joita ei pidä tarkastella vain mustavalkoisena jaotteluna. Opettajan tulisi osata kyseenalaistaa toimintaansa myös suhteessa erilaisiin oppijiin. Siihen tarvitaan reflektoivaa työnotetta. *Arvotasolla* draaman esteettinen kokemus voi auttaa ymmärtämään toisia ihmisiä ja maailmaa, mikä luo tarpeen opettajan eettiselle pohdinnalle. Mitkä ovat hänen eettiset päämääränsä? Miten oppijat muuntavat entisen tiedon arvioinnin kautta uuden toiminnan pohjaksi? (Heikkinen 2017, 53–54.)

Draamakasvatuksen käyttöteoreettinen pohja koostuu Heikkisen mukaan (2017, 53–54) pedagogisista prosesseista, joissa mahdollistuu abstraktien käsitteiden konkreettinen käsittely. Prosesseissa rakentuu muodon ja sisällön synteesi: projektit ovat tekijöidensä ymmärryksen ja maailmankuvan peilejä. Draamatyöskentelyssä kasvattajalla on oltava käsitys draamasta pedagogisena toimintana. Työskentelyn edellytys on, että kasvattajalla on myös ymmärrys draamakasvatuksen teoriasta ja metodeista.

4.4 Draamakasvatus kasvatustieteen näkökulmasta

Amerikkalaisen filosofian ja kasvatustieteen professorin John Deweyn kasvatusteoreettiset ajatukset korostavat toiminnan kautta oppimista. Rinne, Kivirauma & Lehtinen nostavat kirjassaan *Johdatus kasvatustieteisiin* esiin Deweyn näkemyksiä, joiden mukaan ajattelu ja ideat eivät synny irrallisina, vaan ne ovat yhteydessä toimintaan. Deweyn mukaan ongelmia ei tulisi ratkaista vetoamalla lopullisiin totuuksiin, vaan ratkaisuja on etsittävä toiminnan ja kokemuksen kautta. Deweyn ”Learning by doing” eli tekemällä oppimisen periaate painottaa oppilaiden aktiivista toimintaa tiedon hankkimisessa. Olennaista ei ole siis muistaa ulkoa irrallisia tietoja. Toinen voimakkaasti Deweyn kasvatustieteen filosofiaan liittyvä ajatus on lapsilähtöisyys. Opetuksen ja kasvatuksen toteuttamisen keskiössä tulee olla lapsi taipumuksineen ja haluineen. Kasvatukseen ja opetukseen liittyen Dewey nimeää neljä perustarvetta: *luomisen, tutkimisen, taiteellisen ilmaisun sekä sosiaalisen yhteisöllisyyden tarpeen*. (Rinne ym. 2005, 171–172.)

Heikkinen viittaa kirjassaan *Toimien – Kohti draamakasvatuksen syvempää ymmärtämistä* Deweyn näkemyseseen, jonka mukaan oppimisympäristöjen muokkaaminen oppi-

miselle otolliseksi on eräs kasvatuksen lähtökohta. Deweyn kasvatustilfilosofiassa oppimisympäristöä muokataan siten, että kasvatustapahtuu luontevasti sellaisissa oloissa, jotka mukailevat opittavaa asiaa mahdollisimman konkreettisesti. Oppimisympäristö tukee näin oppijan toimintaa ja reflektiivisen ajattelun kehittymistä. Oppimisympäristön muutoksen, ajattelun kehittymisen sekä aiempien kokemusten hyödyntämisen avulla opitaan säätämään ja soveltamaan omaa toimintaa sekä ratkaisemaan erilaisia ongelmatilanteita. Heikkinen toteaaakin draamakasvatustuksen painottavan erityisesti kokemusta ja kokemista. Vaikka draaman maailmat ovat usein fiktiivisiä, soveltuvat ne Heikkisen mukaan hyvin kasvatusta tukeviksi oppimisympäristöiksi. (Heikkinen 2017, 57–59.)

5 TUNNETAIKURI - DRAAMAKASVATUSPROJEKTI PÄIVÄKODISSA

5.1 Toiminnallinen kehittämistyö ammatillisen osaamisen vahvistamiseksi

Opinnäytetyömme on toiminnallinen opinnäytetyö. Toiminnallisessa opinnäytetyössä tuotetaan opinnäytetyönä konkreettinen tuotos tai kehitetään ammatillista toimintaa ja osaamista (Vilka 2006, 76). Opinnäytetyö voi olla esimerkiksi ammatilliseen toimintaan kohdennettu ohje, ohjeistus tai opastus tai se voi koulutusalaan riippuen olla myös jonkin tapahtuman toteuttaminen. Toiminnallisen opinnäytetyön konkreettinen tuotos voidaan kohderyhmästä riippuen toteuttaa kirjan, kansion, vihon, oppaan, kotisivujen tai esimerkiksi näyttelyn muodossa. (Vilka & Airaksinen 2004, 9.)

Ammattikorkeakoulujen opinnäytetyössä on keskeistä yhdistää käytännön toteutus ja sen raportointi tutkimusviestinnän keinoja hyväksikäyttäen (Vilka & Airaksinen 2004, 9). Toiminnallisen osuuden lisäksi tuotoksesta ja sen kehittämisprosessista kirjoitetaan raportti. Raportti toimii ammatillisen tiedon, taidon ja osaamisen näytteenä. (Vilka 2006, 76.) Toiminnallisen opinnäytetyön aiheen olisi hyvä olla lähtöisin työelämästä sekä mahdollisimman käytännönläheinen, mutta myös tutkimuksellisella asenteella toteutettu. Työelämälähtöinen opinnäytetyöaihe tukee usein opiskelijan ammatillista kehittymistä ja kasvua. Tällaisen opinnäytetyön aihe antaa opiskelijalle myös mahdollisuuden verrata omaa osaamistaan senhetkisiin työelämän vaatimuksiin. (Vilka & Airaksinen, 2004, 10, 17.)

Opinnäytetyömme on toiminnallinen kehittämistyö. Sen tavoitteena on tuottaa varhaiskasvatuksen henkilöstölle opetusmateriaalia, jonka avulla he voivat hyödyntää draamakasvatusta pedagogisena työvälineenä lasten tunnetaitojen vahvistamiseksi.

Opinnäytetyön kautta kehitämme sekä omaa että työyhteisöjemme ammatillista osaamista. Draamakasvatuksen avulla on mahdollista tukea lasten kehitystä monella eri oppimisen osa-alueella. Hannu Heikkinen tuo väitöskirjassaan esiin Cecily O’Neillin näemyksen, jonka mukaan draamakasvatuksella voidaan tukea älyllisiä, sosiaalisia, fyysisiä, emotionaalisia ja moraalisia alueita kasvatustyössä. Heikkinen mainitsee myös draamakasvatukseen liittyvät kokemusperäiset elämykset. Erilaisten roolien avulla on mahdollista kokea tunnetiloja ja oppia ymmärtämään roolihahmojen asenteita, asemaa, tunteita ja motiiveja. Draamakasvatuksessa lapset voivat tutkia tavallisesta elämästä poikkeavia rooleja sekä ajatella asioita eri henkilöiden näkökulmasta. (Heikkinen 2002, 125–131.)

Myös Helenius ja Lummelahti (2013, 131) korostavat draamatyöskentelyn tarjoamia mahdollisuuksia tunteiden tarkasteluun ja ilmaisuun, eettisten ratkaisujen pohdintaan sekä ajankohtaisten aiheiden käsittelyyn. Tavoitteenamme on tehdä opinnäytetyömme avulla tätä Varhaiskasvatussuunnitelman perusteissakin mainittua työskentelymuotoa tutummaksi sekä itsellemme että muille työyhteisöjemme kasvattajille.

5.2 Opinnäytetyön toteuttaminen

5.2.1 Lähtötilanne

Havaintojemme ja kentältä saamamme palautteen perusteella draamakasvatuksen käyttö pedagogisena työvälineenä on melko vähäistä varhaiskasvatuksessa. Draamakasvatus saatetaan kokea vieraaksi tai haasteelliseksi työvälineeksi. Työskentely vaatii myös kasvattajalta uskallusta heittäytyä mielikuvitusmaailmaan ja leikkiin sekä kykyä irrottautua hetkeksi perinteisestä aikuisen roolista päiväkodissa. Lisäksi kasvattajilla on yleensä käytössään runsaasti erilaista opetus- ja kasvatustyötä tukevaa materiaalia, joka on suunnattu monelle eri oppimisen osa-alueelle. Draamakasvatusta hyödyntävää sekä tunnetaitojen vahvistamiseen liittyvää materiaalia päiväkodeissa on kuitenkin vähemmän käytössä.

Varhaiskasvatuksessa käsitellään tunteita ja tunnetaitoja useimmiten keskustelun, satujen ja musiikin, sekä erilaisten tunnekuvien kautta. Valitsimme draamakasvatuksen lasten tunnetaitojen tukemisen välineeksi, koska sen avulla tunteiden käsittely saisi mielestämme lisää kokemuksellista ulottuvuutta. Muutoin lasten tunteiden kokeminen tapahtuu päiväkodissa pitkälti erilaisissa arjen tilanteissa.

Omat tähänastiset koulutuksemme ovat sisältäneet hyvin vähän draamakasvatukseen liittyvää osaamista, joten opinnäytetyö tarjoaisi hyvän mahdollisuuden tutustua paremmin itseämme kiinnostavaan työmenetelmään. Toiminnallisen opinnäytetyön puitteissa saisimme teoreettisen tiedon lisäksi myös käytännön kokemusta työmenetelmän käytöstä. Päädyimme ajatukseen suunnitella ja toteuttaa toiminnallinen tuokiosarja, johon liittyvä materiaali jäisi päiväkodin käyttöön. Saimme ideallemme myönteistä kannustusta myös työelämästä. Toinen opinnäytetyön tekijöistä työskentelee päiväkotiverkkoissa. Päiväkodin johtaja antoi tukensa ajatuksellemme draamatuokioiden toteuttamisesta ja päiväkotitoimii opinnäytetyössämme työelämän yhteistyökumppanina.

5.2.2 Materiaalin suunnittelu

Ennen materiaalin suunnittelun aloittamista tutustuimme tunnetaitoihin, draamakasvatukseen sekä osallisuuteen liittyvään teoriaan. Tuokioiden sisältöä suunniteltaessa ja draamakasvatuksen lajityyppiä valittaessa hyödynsimme myös aikaisempien tutkimusten laadullista tietoperustaa sekä alan kirjallisuutta. Esimerkiksi Molla Walamiehen tutkimuksessa vuodelta 2007 on tarkasteltu päiväkodissa toteutettua draamatyöskentelyä ja sen tarjoamia mahdollisuuksia erilaisten eettisten pulmatilanteiden tutkimiseen ja ratkaisemiseen (Walamies 2007). Cecily O’Neillin mukaan draaman avulla voidaan herättää ja käsitellä monenlaisia tärkeitä kysymyksiä. Draaman maailmassa tehdyt oivallukset on mahdollista siirtää myöhemmin osaksi todellista elämää. (O’Neill 1995, 152.)

Lisäksi perehdyimme kirjallisuuden kautta itsellemme aiemmin vieraisiin draamatyötapoihin. Valitsimme sellaisia työmenetelmiä, joilla saisimme tuokioihin riittävästi toimintaa, jotta lasten mielenkiinto pysyisi yllä ja lapset kokisivat työskentelyn omakseen. Samasta syystä halusimme tuokioihin myös monipuolisuutta ja vaihtelua. Menetelmiä valitessamme kiinnitimme huomiota mahdollisuuksiin tukea lasten osallisuutta. Pohdimme lisäksi sitä, miten hyvin tietyn menetelmän kautta pystytään kokemaan ja käsittelemään kyseessä olevaa tunnetta. Halusimme myös, että draamatyöskentelyn avulla lapsille tarjoutuisi mahdollisuus harjoitella erilaisiin rooleihin asettumista.

Päätimme toteuttaa opinnäytetyössämme viiden toiminnallisen tuokion sarjan, jossa tutustutaan draamaleikkeihin sekä tuetaan lasten tunneilmaisua draamakasvatuksen keinoin. Suunnittelimme materiaalikansion sisällön ja tuokiosarjan sisältörungon kesän 2018 aikana. Päätimme sisällyttää materiaalikansioomme draamakasvatusta käsitteleviin lähdekirjoihin pohjautuvia pedagogisia ohjeita tuokioiden vetäjille sekä lyhyet kuvaukset tuokioissamme käytettävistä draamatyömenetelmistä. Ajattelimme lisätiedon helpottavan kasvattajan työskentelyä draamakasvatuksen parissa varsinkin, mikäli työtapaa ei ole ennestään lainkaan tuttu. Valitsimme materiaalikansioon myös eri kirjoista sekä internetistä erilaisia lämmittely- ja aloitusleikkejä, joista lapsiryhmää vetävä aikuinen voi valita tuokion alkuun mieluisat vaihtoehdot vaikkapa yhdessä lasten kanssa. Lämmittelyleikkien avulla luodaan ryhmähenkeä sekä valmistetaan kehoa, ääntä ja mieltä ilmaisua varten (Martinez-Abarca & Nurmi 2015, 50). Ne lisäävät myös turvallisuudentunnetta sekä vahvistavat positiivista ilmapiiriä lapsiryhmässä. Tuokiosarjaan suunnittelemamme materiaali jää päiväkodin käyttöön. Jatkossa jokainen työntekijä voi

käyttää sitä haluamallaan tavalla draamakasvatuksessa sekä lasten tunneilmaisun tukemisessa.

Päätimme, että tuokioissamme ei valmisteta esitystä, vaan kehitetään toiminnallisia kehystarinoita, joiden puitteissa aikuiset ja lapset kohtaavat erilaisia tilanteita. Tarinoihin liittyvien tilanteiden kautta koetaan ja käsitellään eri tunteita. Valitsimme tuokioihimme käsiteltäviksi tunteiksi viisi perustunnetta: *rohkeus*, *kiukku*, *rakkaus*, *suru* ja *ilo*. Yksi tunne liitetään mukaan kunkin tuokion kehystarinaan. Tuokioiden keskustelu- ja purkuvaiheessa kyseinen tunne yhdistetään myös osaksi lasten arkielämää kodissa ja päiväkodissa. Pohditaan yhdessä vaikkapa, miten surusta voidaan päästä kohti iloa tai mistä pelkoa tuntiessa voi saada lisää rohkeutta. Halusimme tuokioissamme myös osallistaa lapsia miettimään, miten tarinassa vastaantulevissa tilanteissa voisi edetä. Heinonen toteaaakin draaman olevan samaan aikaan sekä ennalta suunniteltua että avointa toimintaa. Avoimet kohdat jättävät tilaa lasten luovuudelle ja uusille ratkaisuille, kun taas suunnitelmallisuus auttaa ohjaamaan keskittymistä tiettyihin painopistealueisiin. (Heinonen 1996, 28.) Jännitteen synnyttämiseksi tarinaan luodaan vastakohtia sekä yllättäviä käänteitä. Tuokioissa lapset toimivat mielikuvitusmaailmassa joko roolissa tai omana itsenään.

Roolissa lapsen mielikuvat ja todellisuus yhdistyvät, mikä puolestaan voi auttaa lasta vapautumaan tiukasta itsekontrollista. Ottamalla tietyn roolin lapsi ei esitä itseään, vaan tuo esiin omaa käsitystään esittämästään hahmosta. Roolin turvin lapsen on usein helppompaa käsitellä itselle vaikeita asioita ja tunteita. (Martinez-Abarca & Nurmi 2015, 18–19.) Asetimme lähtökohdaksi sen, että rohkaisemme jokaista osallistumaan, mutta kukin lapsi saisi itse päättää, millä tavoin ja miten paljon hän haluaa rooliin samaistua.

Päädymme siihen, että myös aikuinen toimisi roolissa tuokioidemme mielikuvitusmaailmassa. Dorothy Heathcote, joka oli yksi draamakasvatuksen kehittäjistä 1970-luvulta lähtien, kehitti draamakasvatusta ilmiökeskeisesti. Tarkasteltava ilmiö on lähtökohta ja oppilas on draaman aktiivinen toimija. Juuri Heathcote kehitti *ohjaaja roolissa* –työtappaa, jossa ohjaaja on mukana fiktiossa omalla roolillaan. Draama rikastuu, kun opettaja astuu mielikuvitusmaailmaan yhdessä lasten kanssa. Yhtäältä hän laskeutuu samalle tasolle oppilaiden kanssa ja toisaalta näyttää osallistujille oman asenteensa leikkiin ja draamaan. Opettajan toiminta vahvistaa ja tukee osallistujia ja kertoo heille, että toiminta on hyvää ja merkittävää. Roolissa opettaja pystyy mutkattomasti viemään draamaa eteenpäin, hallitsemaan ajankäyttöä sekä antamaan mielekkäitä tehtäviä ja haasteita osallis-

tujille. (Heikkinen 2017, 41–43). Gunilla Lindqvist on ollut Ruotsissa mukana kehittämässä ja tutkimassa leikkipedagogiikkaa, jossa taideaineilla on ollut keskeinen rooli. Hänen mukaansa roolihahmot antavat myös aikuiselle vapautta. Roolihahmojen avulla aikuisen on helpompi houkutella lapsia mukaan kuvitteelliseen maailmaan ja innostaa heitä dialogiin aikuisten esittämien hahmojen kanssa. Lindqvist toteaa, että lapset ovat innokkaita kohtaamaan erilaisia roolihahmoja ja usein juuri niiden avulla saadaan erilaiset mielikuvitusmaailmat elämään. (Lindqvist 1998, 143.) Opettajan tai kasvattajan toimiminen roolissa on draamakasvatuksessa yleisesti käytetty tekniikka. Rooli antaa kasvattajalle mahdollisuuden johdatella ja tukea työskentelyä sekä auttaa ryhmää huomaamaan draamakasvatukseen sisältyvän leikillisyyden. (Owens & Barber 2010, 26.)

Aikuisen roolihahmoa miettiessämme pohdimme vaihtoehtoina eläinhahmoa, pelleä tai taikuria. Päädyimme lopulta taikuriin, koska pelle itsessään saattaisi ilmentää liikaa hauskuutta ja iloa. Monien erilaisten tunteiden käsittelyä ajatellen neutraalimpi hahmo oli mielestämme toimivampi. Taikuri on mukana kaikilla työskentelykerroilla. Lisäksi joillakin kerroilla tarvitaan toisen aikuisen apua. Avustavan aikuisen rooli tuokioissa on vaihteleva.

5.2.3 Materiaalin testaus ja arviointi

Kävimme testaamassa toimintatuokioiden soveltuvuutta tunnetaitojen opetukseen yhteistyökumppanimme Verkanappuloiden päiväkodissa 4–5-vuotiaiden lasten kanssa. Toteutimme tuokiot syksyn 2018 aikana aamupäivisin seitsemän lapsen pienryhmälle.

Tuokioiden soveltuvuutta arvioidessamme käytimme apuna osallistuvan havainnoinnin menetelmää. Osallistuva havainnointi on vapaasti tilanteessa muotoutuvaa, ja havainnoijan rooli tilanteessa on ryhmän toimintaan osallistuva (Hirsijärvi ym. 2009, 214). Siinä tutkija osallistuu toimintaan tutkimuskohteen ehdoilla ja yhdessä sen jäsenten kanssa ennalta sovitun ajanjakson aikana (Vilka 2006, 44). Arvioimme tuokioiden sisältöä ja toimivuutta havainnoimalla lasten toimintaa sekä pohtimalla omaa toimintaamme ohjaajina. Vehkalahden (2006, 49) mukaan kasvattajan tulee tutkia ja pohtia draamatyöskentelyn ohessa uusia työtapoja. Tällä tavoin kasvattaja oppii ja kehittyy yhdessä lapsiryhmänsä rinnalla.

Myös varhaiskasvatussuunnitelman perusteissa korostetaan kasvatushenkilöstön tavoitteellisen ja suunnitelmallisen itsearvioinnin merkitystä varhaiskasvatuksen laadun kehittämisen ja ylläpitämisen osana (Opetushallitus 2016, 60). Martinez-Abarca & Nurmi (2015,

148) toteavat puolestaan, että havainnoinnin ja arvioinnin tehtävänä on kiinnittää huomiota toiminnan pedagogisiin tavoitteisiin sekä lapsiryhmän että yksittäisen lapsen hyvinvointiin työskentelyn aikana. Ohjaajat havainnoivat ja arvioivat muun muassa ryhmädynamiikkaa, vuorovaikutusta, ryhmän sitoutumista toimintaan ja työskentelyn yleistä sujumista sekä sen lapsille tuottamaa mielihyvää. Havainnoinnin ja pedagogisen dokumentoinnin avulla kasvattaja voi siis muokata työtapojaan ja oppimisympäristöä lasten kiinnostusta ja tarpeita vastaavaksi. (Opetushallitus 2016, 37).

Laadimme tuokioitamme varten 4-portaisen arviointilomakkeen, jonka avulla arvioimme tuokioiden toimivuutta. Arvioitavia asioita olivat lasten aktiivisuus ja osallistuminen, alkujännitteen luomisessa onnistuminen, tuokion kulku (kantoiko idea läpi tuokion), saimeko käsiteltyä tuokiossa valittua tunnetta riittävästi sekä tuokion keston sopivuus (liite 1). Heikkinen (2007, 141) muistuttaa, että kasvattajan ja ohjaajan on tärkeää antaa ryhmälle mahdollisuus kommentoida draamatyöskentelyä, sillä arviointiin osallistuminen on olennainen osa oppimisprosessia. Lapsilla oli jokaisen tuokion loppukeskustelussa mahdollisuus arvioida työskentelyn onnistumista sekä kertoa omia ajatuksiaan tuokioon liittyen. Varmistimme jokaisen lapsen huomioimisen sekä kuulluksi tulemisen taikasauvan avulla. Taikasauvan pitäjällä oli puheenvuoro keskustelussa. Näin myös hiljaisemmat ja ujommat lapset saivat kertoa mielipiteensä. Kokosimme lasten arviot ja kommentit laatimaamme arviointilomakkeeseen. Tuokiosta saatua lasten palautetta ja omia havaintojamme tuokion toimivuuteen liittyen hyödynsimme materiaalin viimeistelyvaiheessa. Palautteen ja havaintojemme perusteella teimme vielä muutoksia toimintatuokioiden sisältöön ennen materiaalin luovutusta.

Heikkisen (2007, 140) mukaan oppiminen mahdollistuu, kun sitoudutaan toimintaan ja sen sisältöön ja onnistutaan luomaan siltoja teatterin ja kasvatuksen, esteettisen ja eettisen sekä yksilön ja ryhmän välille. Omassa opinnäytetyössämme pyrimme huomioimaan kaikki edellä mainitut tavoitteet sekä arvioimaan onnistumistamme.

6 DRAAMATUOKIOIDEN KUVAUS JA ARVIOINTI

6.1 Rohkeus - Taikuri ja lohikäärme

Ensimmäisessä tuokiossa (liite 3, 16–18) käsiteltävänä tunteena on rohkeus sekä myös sen vastatunne pelko. Tavoitteena on harjoitella rohkeana olemista ennen jännittävää kohtaamista ja keskustella lasten kanssa pelon tunteen tunnistamisesta. Tarkoituksena on synnyttää keskustelua myös lasten omaan arkeen liittyvistä peloista ja pelon tunteen hallinnasta.

Tuokioon sisällytettyjä draamatyötapoja ovat *ohjaaja roolissa*, *lapset roolissa*, *still-kuvat*, *toiminta ja kerronta*, *äänimaiseman luominen sekä kuuma tuoli*. Tuokion alussa tehdään myös draamasopimus, jonka tarkoituksena on sitouttaa sekä lapset että aikuiset työskentelemään yhdessä. Samalla lapsiryhmälle kerrotaan, että tuokiossa voidaan toimia kuvitteellisissa paikoissa ja rooleissa. (Toivanen 2010, 41.) Ohjaaja kertoo muuttuvansa taikuriksi laittamalla hatun päähänsä ja takaisin omaksi itsekseen riisuessaan hattunsa. Ohjaaja pyytää *taikurin* roolissa lapsia auttamaan häntä kadonneen taikasauvansa etsimisessä. Kadonnut taikasauva sekä taikurin saama vihje siitä, kuka taikasauvan on häneltä vienyt, toimivat tuokion alkujännitteenä. Alkujännitteen tehtävänä on herättää lasten kiinnostus ja houkutella heidät mukaan tuokion sisältämään toimintaan (Martinez-Abarca & Nurmi 2015, 75). Taikurin antama vihje on toteutettu palapelin muodossa. Ratkaistuaan sen yhdessä lapsille selviää, että lohikäärme on vienyt taikasauvan. Toinen ohjaajista toimii tuokion lopussa lyhyen hetken *lohikäärmeen* roolissa. Ennen lähtöä jännittäväälle matkalle kohti lohikäärmeen luolaa pohditaan yhdessä, mistä pelon tunteen voi tunnistaa ja millä eri tavoin se näkyy kehossa. Tunteen tunnistamisessa käytetään myös *still-kuva* draamatyötappaa. Matkalle lähtevästä ryhmästä otetaan oikeat valokuvat sekä pelokkaina että rohkeina, jonka jälkeen tunteen tunnistamista käydään vielä yhdessä läpi valokuvien avulla. Lapset saavat vapaasti rakentaa rohkean roolihahmonsa tarjolla olevista erilaisista rohkeuteen viittaavista roolitunnuksista.

jos muuten jostain syystä pelottaa, äidin ja isän syli. Totesimme myös, että pelon tunteen hallintaan auttaa usein, kun puhuu asiasta esimerkiksi aikuiselle.

Tuokion kokonaiskesto oli n. 45 minuuttia. Toimintaosuus oli mielestämme sopivan pituinen, mutta purkuvaiheessa oli hieman kiireen tuntua, joten se olisi voinut olla pidempikin. Olisimme voineet loppukeskustelussa myös kytkeä paremmin yhteen lasten esiin nostamat pelon aiheet ja jännittävän tunnelman luomiseksi käyttämämme menetelmät. Olisimme voineet nostaa esiin, että jännittävä musiikki ja hämärä valaistus ovat jännityksen luomisen tehokeinoja, joita hyödynnetään usein myös elokuvissa ja teatterissa. Lasten palautteen perusteella jännittävää tunnelmaa työskentelyyn luovan musiikin valintaan kannattaa kiinnittää jatkossa huomiota, jottei tunnelma muodostu lapsille liian pelottavaksi. Aikuisen tehtävä on kuitenkin tarkkailla ja varmistaa, että jokainen lapsi voi tuntea olonsa turvalliseksi draamatyöskentelyn aikana, vaikka siinä tavoitellaankin jännittävää tunnelmaa. Jälkeenpäin pohdimme myös sitä, olisiko tuokion alussa voinut lapsille kertoa, minkälaisia jännittäviä asioita tuokiossa kohdataan. Toisaalta olisi voinut käydä niin, että lasten mielenkiinto tuokiota kohtaan olisi tämän myötä lopahtanut. Alussa kannattaa kuitenkin ainakin hieman pohjustaa lapsia siitä, että jotakin jännittävää saattaa olla tulossa.

6.2 Kiukku - Kirje Kiukkumaasta

Tuokion (liite 3, 19–21) tavoitteena on harjoitella kiukun tunteen tunnistamista itsessä sekä toisissa ihmisissä. Tavoitteena on myös harjoitella voimakkaan tunteen ilmaistamista ja purkamista sallitulla tavalla sekä keskustelun kautta liittämään kiukun tunteminen lasten arkeen kotona ja päiväkodissa.

Tuokiossa käytettyjä draamamenetelmiä ovat *ohjaaja roolissa*, *rooli seinällä*, *yhteinen kone*, *äänimaisen luominen* sekä *tilan rakentaminen*. Ohjaaja on jälleen *taikurin* roolissa. Tuokion alkukoukku on taikurin Kiukkumaan asukkailta saama kirje, jossa nämä pyytävät taikuria auttamaan hyvän mielen saamiseksi Kiukkumaahan. Ennen Kiukkumaahan lähtöä pohditaan yhdessä lasten kanssa, miltä Kiukkumaan asukkaat mahdollisesti näyttävät. Keskustellaan siitä, mistä kaikesta kiukun tunteen voi tunnistaa. Asukkaat luodaan *rooli seinällä* menetelmän avulla, jolloin lapset saavat yhteiselle paperille piirtämällä tuottaa oman näkemyksensä Kiukkumaan asukkaista. Kiukun tunteen purkamista ja ilmaisemista sallitulla tavalla harjoitellaan *yhteisen kiukkukoneen* avulla. Jokainen osallistuja (myös aikuiset) saavat pohtia itseä kiukuttavan asian, joka kiukutellaan

yhdessä vuorotellen pois itsestä taikurin taikapeittoa ravistellen ja *kiukun ääniä* tehden. Lasten kunnostaessa rikottuja Kiukkumaan asumuksia hyödynnetään *tilan rakentamisen*-draamamenetelmää. Kunnostustyöllä saadaan hyvä mieli palaamaan jälleen Kiukkumaahan. Kiukkumaasta paluun jälkeen lapsia odottaa kiitoskirje ja pieni yllätys Kiukkumaan asukkailta.

Kiukkumaasta saapunut kirje herätti lasten mielenkiinnon ja sai hyvin houkuteltua lapset yhteiselle matkalle kuvitteelliseen Kiukkumaahan. Pohdimme työskentelyn aikana lasten kanssa, mistä kiukun tunteen voi tunnistaa ja harjoittelimme myös sen näyttämistä yhteisen kiukkukoneen avulla. Kaikki lapset innostuivat piirtämään yhteiselle paperille Kiukkumaan asukkaita, ja kiukku näkyi myös hyvin lasten piirroksissa.



Kuva 2. Kiukkumaan asukas.

Työskentelyn lopuksi keskustelimme lasten kanssa siitä, että on sallittua tuntee kiukkua ja kiukutella. Meistä jokaista harmittaa ja kiukuttaa joskus. Nostimme esiin, että kiukkua on kuitenkin tärkeä oppia hallitsemaan. Tavaroiden rikkominen ja toisten satuttaminen ei ole kiukkuisenakaan sallittua. Lasten kiukunaiheet arjessa liittyivät pitkälti siihen, etteivät he olleet saaneet tahtoaan läpi jossakin asiassa. Kiukkua oli tunnettu esimerkiksi silloin, kun lapset eivät olleet saaneet kaupasta jotakin mitä olisivat halunneet tai olisivat halunneet useampaa eri asiaa ja joutuneet tekemään sen vuoksi valintoja. Lapset kertoivat myös, millaisia keinoja heillä on päästä eroon kiukun tunteesta, ”teen jotakin vanhempien kanssa”, ”katson telkkaria”, ”ajattelen niitä asioita, joita minulla jo on” tai ”otan unilelun ja halaan sitä”.

Tuokion jälkeen lapset saivat antaa oman arvionsa tuokiosta peukkuarvioinnilla ja kertoa ajatuksiaan tuokiosta. Muilla lapsilla peukut olivat ylhäällä, mutta yhdellä lapsella puoli-välissä. Syyksi tähän hän kertoi, että olisi halunnut kunnostaa ja rakentaa Kiukkumaata kauemmin. Lapset olivat erityisen ilahuneita Kiukkumaan asukkailta saamastaan kiitoskirjeestä sekä pienistä timanteista, jotka he saivat kiitokseksi vietyään hyvää mieltä Kiukkumaahan.

Työskentelykerran aiheena olevaa kiukun tunnetta onnistuttiin käsittelemään hyvin. Lapset osasivat nimetä asioita, joista kiukun tunnistaa kehonkielessä. Tunne tuli hyvin esiin myös lasten piirroksissa, ja he osasivat kertoa asioita, jotka kiukuttavat arjessa. Lasten osallistuminen oli aktiivista, ja tuokion idea kantoi hyvin. Varsinkin Kiukkumaan rakennus- ja korjausvaihetta lapset olisivat halunneet jatkaa pidempäänkin. Tuokio olisi voinut siis kestää ainakin rakennusvaiheen osalta kauemmin. Draamatuokion kokonaiskesto oli n. 45 minuuttia. Esitimme ryhmän henkilökunnalle toiveen, että lasten rakentamat majat saisivat jäädä paikoilleen, jotta lapset saisivat myöhemmin iltapäivällä jatkaa rakentelua, koska olivat niin innostuneita. Rakennelmat sisälsivät paljon hienoja yksityiskohtia. Eräs lapsista keksi rakentaa majan ympärille käsiteltyyn aiheeseen liittyvän ”raivohälyttimen”, joka hälyttäisi aina kiukun tunteen noustessa. Yhteisessä kiukkukoneessa lapset olisivat kuitenkin voineet kiukutella turvallisessa ympäristössä enemmän kuin työskentelyn aikana tekivät. Osa jäi seuraamaan aikuisten mallikiukuttelua ja osaa aikuisten kiukuttelu alkoi myös naurattaa. Osa lapsista nauratti omakin kiukuttelu.



Kuva 3. Kiukkumaan korjattu maja raivohälyttimellä.

6.3 Rakkaus - Salaperäinen laukku

Toimintakerran (liite 3, 22–24) tavoitteena on välittämisen tunteen tunnistaminen, hoi-vaamisen tuoman mielihyvän kokeminen sekä lasten empatiataitojen kehittäminen ja vahvistaminen. Tavoitteena on myös pohtia, mistä huomaa, että joku välittää.

Tuokiossa hyödynnettyjä draamatyömenetelmiä ovat *ohjaaja roolissa*, *toiminta ja ker-ron*, *äänimaiseman luominen*, *käsinukke roolissa*, *lapset roolissa* sekä *yhteinen kone*. Ohjaaja kertoo taikurin roolissa löytäneensä metsästä salaperäisen laukun. Alkujännitys viritetään laukun avulla: Taikuri houkuttelee lapset tutkimaan laukun sisältöä ja selvittä-mään kenelle se voisi kuulua. Lapset tunnistavat laukun tavarat helposti ja saavat sel-ville, että kyseessä on lääkärin laukku. *Toiminta ja kerronta* -vaiheessa lähdetään met-sään etsimään laukun omistajaa, ja taikuri kuvailee samalla metsässä kohdattavia asi-aita. Myös lapset osallistuvat metsän yksityiskohtien kuvailuun. Luomme matkalla yh-dessä metsään liittyvää *äänimaisemaa*. *Käsinukke roolissa* -menetelmässä käytetään pöllönukkea, joka paljastuu laukkunsa hukanneeksi metsän lääkäriksi. Pöllö pyytää lap-sia avukseen hoitamaan metsän sairaita eläimiä. Toteutuksessamme käsinukkea käyt-tää toinen ohjaajista. Mikäli ryhmässä on vain yksi ohjaaja, myös taikuri voi käyttää kä-sinukkea. *Lapset roolissa* -työskentelyä käytetään, kun lapset saavat itselleen lääkärin roolitunnuksia ja muuttuvat eläinsairaalan lääkäreiksi. Kun hoitotyö saadaan onnistu-neesti päätökseen, tehdään ryhmän *yhteinen halauskone* kiitokseksi hyvin tehdystä hoi-totyöstä. Samalla harjoitellaan kaverin koskettamista mukavalla tavalla.

Metsästä löytynyt laukku innosti lapsia lähtemään metsään selvittämään laukun omista-jaa. Eräs lapsista varmisteli kuitenkin etukäteen, etteivät taustalla soivat metsän äänet olisi liian pelottavia. Lapset osasivat hyvin eläytyä metsän tunnelmaan, kuvailla vastaan tulevia asioita ja tehdä rohkeasti metsän eläinten ääniä. Lasten ehdotuksista metsässä kohdattiin muun muassa lintuja, karhuja, oravia ja hämähäkkejä sekä ylitettiin pieniä pu-roja hyppäämällä. Ennen hoitotyön aloittamista pohdimme yhdessä, millä tavoin toista voi hoitaa. Lapset osasivat hyvin ehdottaa erilaisia konkreettisia hoitotoimia, kuten kuu-meen mittaus, laastareiden laittaminen ja lääkkeen antaminen. Muut hoitamiseen ja hoi-vaamiseen liittyvät asiat aikuinen johdatteli keskusteluun. Puhuimme siitä, millaista kos-ketusta, puhetyyliä ja äänensävyä toisen hoivaaminen edellyttää. Myös sylissä pitämisen tärkeys nousi esiin. Sairaiden eläinten hoitaminen sujui kaikilta hienosti ja keskittyneesti.



Kuva 4. Nallen hoitamista ja hoivaamista.

Keskusteluosuudessa työskentelyssä käsitellyn tunteen nimeäminen tuotti lapsille hankaluuksia. Tuokiota suunnitellessamme pohdimme itsekin käsiteltävän tunteen nimeä: Pitäisikö se olla jokin muu, koska rakkaus on käsitteenä varsin laaja. Toisaalta se pitää sisällään paljon erilaisia asioita, ja tuokion lopuksi käsitettä lähestyttiin myös esimerkiksi ystävyyden, hoitamisen ja hoivaamisen sekä tykkäämisen näkökulmasta. Sairaille eläimille laulettu Minun ystäväni on kuin villasukka- laulu, käsitteli myös ystävyyttä. Tuokion jälkeen osa lapsista innostui loruttelemaan keskenään pussauskoppiloruja ja keskusteli muun muassa naimisiin menosta. Draamatuokiossa käsitelty tunne ja sen pohtiminen olivat siis mielessä vielä työskentelyn jälkeenkin.

Työskentelykerran aiheena olevaa rakkauden tunnetta onnistuttiin mielestämme käsittelemään melko hyvin. Aihe vaatii kuitenkin selkeästi muita tunteita enemmän aikuisen johdattelua. Varsinkin, jos tunnetta halutaan käsitellä muustakin kuin hoivaamisen näkökulmasta. Välittämisen tunnetta voi lasten mukaan tuoda esiin esimerkiksi sanoin, hymyllä, hoitamalla, halaamalla ja sylissä pitämällä. Keskusteltaessa lasten omista kokemuksista hoidettavana olemisesta, esiin nousi konkreettisten hoitotoimien lisäksi sylissä pitämisen tärkeys ja aikuisen lohduttavien sanojen merkitys.

Alkujännitteen luominen metsästä löytyneen lääkarilaukun avulla toimi hyvin ja idea kantoikin erinomaisesti läpi toimintavaiheen. Tuokion kokonaiskesto oli 45 min. Lopun keskusteluosuudessa ilmeni lievää levottomuutta, joten sitä olisi ehkä voinut hieman tiivistää. Lasten arviointi tuokiosta toteutettiin arviointijanalla seisten. Arvioinnin ymmärtämistä tuettiin asettamalla janan päihin ilo- ja surunaamakuvat. Suunnitteluvaiheessa meitä mietitytti, miten ryhmän lapset suhtautuisivat hoivaamiseen ja lähtisivät siihen mukaan. Arvioinnin perusteella 5/7 lapsesta piti työskentelystä. Kaksi lapsista ei tykännyt työskentelystä, koska kaipasi tuokioon enemmän jännitystä. Hekin kuitenkin pitivät sairaiden eläinten hoitamisesta. Eräs lapsista puolestaan kertoi pitäneensä työskentelystä juuri siksi, ettei se sisältänyt mitään pelottavaa. Lapsilta saatu palaute tuo esiin sen, että työskentelyyn osallistujat ovat erilaisia. Hyvin suunniteltu draamatuokio onkin monipuolinen ja koostuu vaihtelevista menetelmistä, jotta erilaiset osallistujat saadaan houkutteltua mukaan.

6.4 Suru – Outo viesti

Neljännän työskentelykerran (liite 3, 25–27) tavoitteena on surun tunteen tunnistaminen. Pohdimme yhdessä, miten suru ilmenee kehonkielessä, ja millaisissa tilanteissa surua voi kokea. Draamatyöskentelyn avulla on tarkoitus harjoitella myös empatian kokemista kiusattua ja yksin jätettyä kohtaan. Tavoitteena on vahvistaa lasten arjessa ja päiväkodissa tarvitsemia kaveritaitoja.

Tuokion sisältämät draamatyömenetelmät ovat *ohjaaja roolissa*, *pöytäteatteri*, *vaihtoehtoiset ratkaisut tarinaan* sekä *tunteiden ilmaisua sisältävät leikit*. *Taikurin* roolissa toimiva ohjaaja kertoo lapsille voineensa huonosti ja olleensa huolissaan saatuaan oudon ääniviestin puhelimeensa. Taikuri haluaa soittaa ääniviestin lapsille ja toivoo lapsilta apua saadakseen selville mihin viesti voisi liittyä. Lasten tunnistettua äänen itkuksi ja siihen liittyvän tunteen suruksi, käydään yhdessä läpi, millaiselta surullinen ihminen näyttää. Lisäksi keskustellaan siitä, mitkä asiat voivat aiheuttaa surun tunnetta. Aikuinen johdattelee keskustelua leikkien ulkopuolelle jäämiseen ja kiusaamiseen, mikäli nämä teemat eivät nouse lasten aloitteesta esiin.

Tämän jälkeen katsotaan aikuisen nukeilla toteuttama lyhyt *pöytäteatteriesitys*, jossa yksi hahmoista jätetään yhteisten leikkien ulkopuolelle. Surullinen ja yksin jätetty nukkehahmo päättää lähettää taikurille ääniviestin pyytääkseen apua ja lohdutusta. Viestin lähettäjällä on kuitenkin niin paha mieli, ettei hän saa sanotuksi viestissä mitään. Siksi

taikurin tuokion alussa lapsille soittamaan viestiin on tallentunut pelkkää itkun ääntä. Taikuri pysäyttää pöytäteatteriesityksen viestin lähettämiskohtaan, ja lapset saavat miettiä kolmen erilaisen kuvasarjan avulla *vaihtoehtoisia ratkaisuja* nähtyyn tarinaan. Lapset esittävät pöytäteatterissa pienryhmissä valmistetut vaihtoehtoiset loppuratkaisut tarinalle. Mikäli lapset eivät halua esittää vaihtoehtoisia ratkaisuja, aikuinen esittää ne yksin tai yhdessä lasten kanssa. Pöytäteatterin jälkeen harjoitellaan surun tunteen ilmaisemista ”heitä tunne” ja ”ilon kukkulat ja surun laakso” -leikkien avulla. Taikuri taikoo jälkimmäiseen leikkiin mukaan myös yllätyksiä, joiden kautta koetaan muun muassa ihmetystä, ällötystä ja kiukkua.



Kuva 5. Lapset esittävät vaihtoehtoisia ratkaisuja tarinaan.

Lapset olivat kiinnostuneita kuulemaan alkujännitteen luomiseen tarkoitetun taikurin saamaan ääniviestin. Heidän oli kuitenkin vaikea tunnistaa viestin ääntä itkuksi. He luulivat ääntä aluksi koiran haukunnaksi. Ääniviesti oli nauhoitettu Youtubesta, missä sen alkuperäinen kokonaiskesto oli paljon pidempi kuin tuokiassa soitettu osuus. Alkuperäisnauhoite kuulostaa eri kohdissa hieman erilaiselta, joten kannattaa miettiä, minkä kohdan valitsee tuokioon, jotta ääni olisi helpommin lasten tunnistettavissa.

Pohdimme lasten kanssa, mistä surun voi tunnistaa kasvoilta, ja millaiselta surullisen ihmisen kehonkieli näyttää. Lapset osasivatkin hyvin nimetä surulle ominaisiksi tunnusmerkeiksi kehossa kyyneleet, suupielien kääntymisen alaspäin ja ryhdin painumisen kumaraan. He osasivat myös ilmaista surua omalla kehonkielellään. Lapset kertoivat, että suru voi tuntua mahassakin. He kertoivat itse olleensa surullisia esimerkiksi silloin, kun jätetään yksin eikä oteta mukaan leikkiin. He yhdistivät tunteen myös siihen, että eivät olleet saaneet haluamaansa esimerkiksi kaupassa. Pohdittiin, onko kenellekään käynyt

niin, että on päiväkodissa jäänyt ilman kaveria. Mietittiin myös, miltä se tuntuu. Lapset kertoivat tämän tuntuneen yksinäiseltä. Eräs lapsista kertoi myös kotiin liittyvän esimerkiksi yksinäisyyden tunteesta: ”Kun yöllä tuntui yksinäiseltä, menin pikkusiskon sänkyyn”. Yhtä lapsista oli surettanut, kun äiti laittoi hiukset aamulla ponnarille, vaikka lapsi itse olisi halunnut saporot. Toista taas suretti se, että olisi harrastukseen lähtemisen sijaan halunnut mieluummin jäädä kotiin leikkimään. Eräs lapsista halusi kuulla myös aikuisen kertovan omat ajatuksensa asioista, jotka aiheuttavat surullista mieltä: ”Kerro sää Jari, mikä sua surettaa?”

Työskentelyn kokonaiskesto oli 45 minuuttia ja se vaikutti mielestämme varsin sopivalta. Työskentelyn pohjalle suunnittelemamme ideat kantoivat hyvin. Suunnitteluvaiheessa mietitytti, miten lapset rohkenisivat esittää nukeilla pöytäteatteria. Vaarana oli, että työskentely jäisi liiaksi aikuisen vastuulle. Myös taikurin toiminnallinen rooli pohditutti, koska se oli tämän työskentelykerran aikana pienempi kuin muilla kerroilla. Lasten rohkeus esittää vaihtoehtoisia ratkaisuja nukeilla kuitenkin yllätti meidät. Suurin osa lapsista oli erittäin innokkaita ja heti valmiita esittämään. Kaikki vaihtoehtoiset ratkaisut tarinaan saatiin toteutettua pöytäteatterissa. Tuokioon sisällytetyt leikit innostivat lapsia ja havainnollistivat hyvin vastatunteita iloa ja surua sekä niiden ilmenemistä leikkijöiden kasvoilla ja kehonkielessä. Leikkien avulla saatiin lisättyä myös taikurin roolin toiminnallisuutta. Työskentelyyn suunnittelemamme ideat toimivat siis lopulta hyvin.

Toimintakerran tärkein tavoite oli empatian kokeminen ja toisen asemaan asettuminen. Pöytäteatteri oli mielestämme tähän toimiva menetelmä, joka innosti aikuisen alkuesityksen jälkeen myös lapsia kokeilemaan nukeilla esittämistä. Nuket varmasti madalsivat kynnystä esittämiseen huomion kiinnittyessä nukkeen, eikä esittäjään. Lasten loppukeskustelussa esiin tuomista ajatuksista päätellen he osasivat pohtia asioita myös toisen näkökulmasta. Lopussa lapsia pyydettiin menemään sen kuvan luo, joka oli heistä paras vaihtoehtoinen ratkaisu tarinaan. 4/7 valitsi kuvan, jossa mennään kaveriksi yksin jätetylle: silloin heidän mielestään oltiin avuksi toiselle, ja kaikille tuli hyvä mieli. 2/7 valitsi kuvan, jossa kerrotaan kiusaamisesta aikuiselle. He ajattelivat, että tämäkin ratkaisu toi lopuksi hyvää mieltä, ja kaikki pääsivät mukaan leikkiin. Yksi lapsista valitsi ei auteta kaveria -kuvan, koska hän halusi olla ja leikkiä välillä yksin. Tämäkin oli hyvä ja tärkeä näkökulma aiheeseen. Keskustelimme siitäkin, miten toiselle voi kertoa kauniisti ja loukkaamatta halustaan leikkiä yksin.

Lapset arvioivat tuokion osoittamalla taikasauvalla yhtä kolmesta värillisestä hymiöstä sekä kertomalla perusteluja valinnalleen. Kuusi seitsemästä lapsesta valitsi vihreän hymynaaman. Perusteluina he kertoivat kaikkien leikkien olleen kivoja ja etenkin Ilon kukkulat ja surun laakso -leikin lapset kokivat mieluisana. Yksi lapsista valitsi punaisen surunaaman. Perusteluna valinnalleen hän mainitsi jännityksen puuttumisen. Mielestämme onnistuimme työskentelyn avulla harjoittelemaan surun tunteen tunnistamista sekä toisen asemaan asettumista.

6.5 Ilo – Hassu Harrin juhlat

Viimeisessä tuokiossa (liite 3, 28–31) tavoitteena on ilon tunteen tunnistaminen ja ilmaisen riemun kokeminen. Työskentelyn kautta lapsia rohkaistaan hassuttelemaan ja heittäytymään. Pohdimme lasten kanssa, missä ilo tuntuu ja miten se näkyy kehonkielessä.

Tuokiossa hyödynnettäviä draamatyömenetelmiä ovat *ohjaaja roolissa*, *toiminta ja kerronta*, *tilan rakentaminen*, *tunteiden ilmaisua sisältävät leikit*, *lapset roolissa/roolien vaihto* sekä *improvisaatio*. Alkujännitys luodaan, kun ohjaaja kertoo *taikurin* roolissa saaneensa kutsukirjeen esiintymään Hassu-Harri nimisen henkilön juhliin. Hassu-Harri rakastaa kaikenlaista hulluttelua ja höpsöttelyä. Luettuaan kutsun lapsille taikuri tuo esiin huolensa omista hauskuuttamistaidoistaan. Hän kokee olevansa enemmän temppujen tekijä kuin varsinainen hassuttelija. Taikuri on kuitenkin kuullut Hassuttelumaasta ja haluaisi lähteä sinne opintomatkalle. Hän houkuttelee lapset lähtemään mukaansa harjoittelemaan hassuttelua. Matka tapahtuu *toiminta ja kerronta* -menetelmällä taikurin keksissä ja kuvaillessa matkan aikana nähtäviä hassuja asioita yhdessä lasten kanssa. Perillä Hassuttelumaassa havaitaan huvittavia yksityiskohtia, kuten ylösalaisin olevia kuvia seinällä sekä väärinpäin olevia huonekaluja. *Tilan rakentaminen* -menetelmällä lapset saavat tehdä Hassuttelumaahan lisää eriskummallisia ja hauskoja yksityiskohtia. Tilan seiniltä löytyy myös kehotuksia erilaisiin hassutteluun ja *ilon tunteen ilmaisemiseen liittyviin leikkeihin*. Leikkien jälkeen lapset saavat vapaasti kokeilla ja valita itselleen erilaisia hauskan hahmon roolitunnuksia. *Lapset roolissa* -menetelmää hyödyntäen syntyy hassutteluhahmoja, jotka yksin tai yhdessä toisten hahmojen kanssa improvisoiden esittävät taikurille hassuja juttuja. Taikuri siirtyy katsojan rooliin, kannustaa esiintyjä ja oppii näiltä samalla hassuttelutaitoja. Tuokion jälkeisessä purkuvaiheessa lapset saavat valita erilaisten kuvien joukosta kuvan, joka ilmentää heidän mielestään ilon tunnetta. Samalla

keskustellaan, millä eri tavoin tunne näkyy ja tuntuu kehonkielessä sekä millaiset eri asiat ja tilanteet voivat synnyttää iloa.

Tuokiossa aiemmin mukana olleista lapsista suurin osa oli viimeisellä työskentelykerralla sairaana. Lapsiryhmän lastentarhanopettaja hankki kuitenkin puhelimitse kolmelle muulle lapselle luvan osallistua tuokioon. Näin saimme ryhmään yhteensä kuusi osallistujaa. Taikurin saama kutsukirje ja ajatus matkasta Hassuttelumaahan sai uudetkin lapset helposti innostumaan työskentelystä. Matkalla Hassuttelumaahan lapset näkivät muun muassa nakupellejä, kainalooan kaivavan apinan, nenää kaivavan Batmanin ja paukuttelevan sekä ruostuneen Teräsmiehen.

Tuokioon sisällytetyt ilon tunteen ilmaisemiseen liittyvät leikit ja tehtävät toimivat hyvin. Lapset lähtivät niihin innolla mukaan. Muutamalla yllättäen mukaan tulleella lapsella sekä yhdellä alusta asti mukana olleella lapsella oli havaittavissa pientä varautuneisuutta lasten omien esitysten tekemistä ja omia hassutteluja kohtaan. Toisaalta oli ilo huomata, että yksi ensimmäisten tuokioiden aikana varauksellisempi lapsi vaikutti vapautuneemalta kuin aiemmilla kerroilla. Varauksellisuus saattoi tällä kerralla johtua siitä, että osa lapsista oli uudessa tilanteessa vieraiden aikuisten kanssa, ja osa ryhmän lapsista puolestaan mukana kokoonpanoltaan muuttuneessa työskentelyryhmässä.

Olisimme voineet improvisoinnin lisäksi hyödyntää myös jotakin muuta draamatyöskentelymenetelmää vaiheessa, jossa hassuteltiin roolivaatteilla. Tarjolla oli muun muassa peruukkeja, vaatteita, hattuja, laseja, naamiota ja pellenneniä. Lapset kokeilivat rohkeasti ja innokkaasti useita erilaisia roolitunnuksia. Hahmot kävivät iloisina esittelemässä taikurille valitsemiaan roolitunnuksia, mutta muu esiintyminen ja hassuttelu jäi monilla vähäiseksi. Toisaalta oli hyvä, että lapsilla oli käytettävissä runsaasti erilaisia roolitunnuksia, sillä ilman niitä heidän olisi luultavasti ollut vielä vaikeampi heittäytyä. Ennen Hassuttelumaasta poistumista teimme lyhyen yhteisen piiritanssin ”Joulupukki, joulupukki” -laulua laulaen. Osa lapsista keksi lauluun samalla uudet hassuttelusanat.

Jälkeenpäin mietimme, että olisimme voineet improvisointivaiheessa esimerkiksi ideoida yhdessä lyhyen parin minuutin hassuttelutervehdyksen Hassu-Harrille. Tervehdyksen toteuttamisessa olisimme voineet hyödyntää vaikkapa lämmittelyleikkinä toiminutta Joo-leikkiä. Leikissä jokainen saa vuorollaan ehdottaa mitä tehdään. Sitten kaikki huutavat innoissaan ”Joo!”. Sen jälkeen tehdään kaikki yhdessä innostuneesti ehdotettua asiaa. Leikin avulla toteutettu tervehdys olisi myös voitu videoida ja katsoa yhdessä läpi ennen sen kuvitteellista lähettämistä Hassu-Harrille. Videotervehdyksen avulla hassujen rooli-hahmojen tekemiseen olisi saatu helposti lisää toiminnallisuutta, ja lapsilla olisi myös

ollut mahdollisuus vaikuttaa lopputulokseen. Toinen vaihtoehto olisi ollut hyödyntää *stillkuva* -menetelmää ja lähettää Hassu-Harrille valokuva juhliin valmistautuvista hassutte-
lijoista. Tämä vaihtoehto ei tosin olisi juurikaan lisännyt toiminnallisuutta. Lopussa olisi
myös voitu tavata Hassu-Harri ja viettää tuokion alussa luetussa kutsussa mainitut juhlat.
Tämä olisi kuitenkin saattanut vaatia pidempää työskentelykertaa tai sen jakamista kah-
teen osaan. Päädyimme tuokiosta saatujen kokemusten perusteella hieman täydentä-
mään alkuperäistä suunnitelmaamme.

Lapset saivat osallistua tuokioon oman halunsa mukaan, ja heillä vaikutti olevan haus-
kaa. Ilo näkyi heidän tekemisessään, ja draamatyöskentelyn myötä ilon tunnetta voitiin
kokea koko keholla. Lapset tunnistivat hyvin tuokiossa käsitellyn tunteen ja osasivat ker-
toa, millaisista asioista ilon voi tunnistaa kehonkielessä. Loppukeskustelun yhteydessä
tunteen tunnistamista harjoiteltiin vielä kuvajoukon avulla, kun lapsia pyydettiin valitse-
maan kuva, josta heidän mielestään välittyi ilo. Taikurin taikasauva kiersi lapsilla pu-
heenvuoron merkinä, kun he kertoivat valitsemistaan kuvista iloon viittaavia yksityis-
kohtia.

Lasten mukaan ilon voi tunnistaa parhaiten kasvoilta. ”Nauravat silmät” ja suu auki hy-
myilevät kasvot ovat heidän mielestään iloisen ihmisen tunnusmerkki. Eräs lapsista toi
valitsemansa kuvan kautta esiin, että myös vaatetuksella voi ilmaista iloa. Tätä kokei-
limme ja harjoittelimme lasten kanssa tuokiossammekin. Eräs toinen taas valitsi varsi-
naisen kuvan toisella puolella olevan kakkuaiheisen kuvan, koska kakun syöminen tekee
hänet iloiseksi. Muita lasten esiin tuomia kotona tai päiväkodissa iloiseksi tekeviä asioita
olivat karkin saaminen, isän tekemän riisipuuron syöminen, hippaleikit, askarteleminen
sekä päiväkodin pienimpien lasten hoitamisessa auttaminen.



Kuva 6. Lasten valitsemat iloa kuvastavat kuvat.

Lapset arvioivat tuokion valitsemalla kuvajoukosta kuvan, joka kuvasti heidän tunnetilaansa työskentelyyn liittyen. Jokainen osallistuja valitsi iloa kuvastavan kuvan. Erityisen mieluisaksi lapset kokivat erilaisten hassujen roolitunnusten kokeilemisen sekä runsaasti iloista naurua sisältävän *Nenäliinan pudotus* -leikin. Työskentelyn tavoitteena ollut ilon tunteen tunnistaminen ja kokeminen toteutuivat hyvin. Lasten kanssa toteutetun draamatyöskentelykerran jälkeen lisäsimme tuokion suunnitelmaan improvisoinnin helpottamiseksi toiminnallisen yhteisleikin, joka toimii samalla videotervehdyksenä. Tuokion suunniteltu kokonaiskesto oli noin 45 minuuttia. Leikin lisäämisen myötä kokonaiskesto saattaa hieman kasvaa, mutta siihen voi vaikuttaa säätelämällä muiden työskentelyvaiheiden kestoja. Viimeisen työskentelykerran päätteeksi lapset askartelivat itselleen omat taikasauvat. He voivat jatkossa toimia tunnetaikureina ja auttaa toisia erilaisten tunteiden käsittelyssä ja tunnistamisessa.

7 POHDINTA

7.1 Opinnäytetyön eettisyys ja luotettavuus

Lasten sitoutuminen toimintaan on tärkeää draamatuokioiden onnistumisen kannalta. Heikkisen (2007, 132–133) mukaan toimiva oppimisympäristö ei voi kuitenkaan rakentua ilman lasten vapaaehtoista osallistumista. Draamakasvatusta sisältäviin tuokioihimme osallistuminen oli lapsille vapaaehtoista. Päiväkodin henkilökunta oli muodostanut tuokioihimme osallistuvan ryhmän. Olimme määritelleet ennalta ainoastaan lasten iän ja ryhmän koon. Informoimme lasten vanhempia etukäteen tuokioista ja pyysimme heiltä kirjallisen suostumuksen lasten tuokioihin osallistumiselle (liite 2). Lapsilla oli halutessaan mahdollisuus jättäytyä pois ryhmän toiminnasta. Työskentelykertojen aikana ryhmässä oli joitakin sairauspoissaoloja, mutta muutoin lapset osallistuivat toimintaan joka kerta.

Opinnäytetyössämme suunniteltiin tuokiosarja, jonka toimivuutta testattiin lapsiryhmän kanssa. Eettisestä näkökulmasta tarkasteltuna voisikin ajatella, että lapsia altistettiin tietynlaiselle kokeilulle. Itse koemme kuitenkin draamatyöskentelymme lasten kanssa olleen pitkälti osa varhaiskasvatuksen normaalia pienryhmätoimintaa, jossa yhdistellään oppimisen eri osa-alueita. Draamatoiminta muistuttaa paljon lasten eläytyvää mielikuvitusleikkiä. Lapsia ei siis mielestämme altistettu eettisesti epämääräiselle tai kyseenalaiselle toiminnalle. Kohtasimme lapset arvostaen heidän yksilöllisyyttään ja kunnioitimme heidän itsemääräämisoikeuttaan. Tiedostimme draamatyöskentelyn aikana vastuumme siihen osallistuvien lasten hyvinvoinnista. Esimerkiksi kiukun, pelon ja surun tunteita käsiteltäessä halusimme luonnollisesti välttää erityisen voimakkaat tunnekokemukset. Suunnittelemiamme tuokioita omalle lapsiryhmälleen vetävät kasvattajat tuntevat oman ryhmänsä lapset ja lasten mahdolliset herkkyydet eri asioille. Kasvattaja voi tarvittaessa muokata suunnitelmia sen mukaan.

Lapset pitivät selvästi toiminnasta ja halusivat osallistua siihen. Emme tuoneet työskentelyn aikana mitenkään erityisemmin esiin sitä, että olemme kokeilemassa tai testaa-massa jotakin. Arviointimme ei myöskään kohdistunut lapsein vaan omaan toimintaamme ja tuokioiden soveltuvuuteen lasten tunnetaitojen tukemiseen. Mielestämme opinnäytetyömme tavoite on hyvä ja tärkeä: täydentää lasten tunnetaitojen tukemiseen käytettäviä menetelmiä sekä kehittää omaa sekä työyhteisöjemme ammatillista osaamista.

Toteutimme suunnitelmiamme mukaiset toimintatuokiot käytännössä päiväkodin lapsiryhmässä. Saatujen kokemusten perusteella arvioimme suunnittelemiemme tuokioiden

soveltuvan hyvin lasten tunnetaitojen tukemiseen. Tutkimuksen luotettavuuden arviointiin liitetään usein käsite reliaabelius, joka tarkoittaa tulosten toistettavuutta (Hirsjärvi ym. 2007, 226). Opinnäytetyömme luotettavuutta arvioidessa jääkin pohdittavaksi se, päätyisivätkö muut kasvattajat samaan arvioon toteuttaessaan suunnittelemaamme materiaaliin perustuvaa toimintaa. Heidän ei ollut kuitenkaan tämän opinnäytetyön aikataulun puitteissa mahdollista kokeilla materiaalin toimivuutta käytännössä. Tuloksen luotettavuutta pohdittaessa nousee esiin myös kysymys siitä, millä tavoin suunnitelmamme olisivat toimineet toisen lapsiryhmän kanssa. Nyt toimivuutta kokeiltiin pääasiassa saman lapsiryhmän kanssa, lukuun ottamatta niitä kolmea lasta, jotka olivat mukana vain viimeisellä työskentelykerralla ryhmään kuuluneiden lasten sairaustapausten vuoksi. Edellä mainittujen seikkojen vuoksi opinnäytetyömme tulosten luotettavuutta ei voida yleistää. Luotettavuus perustuu työmme alussa esiteltyyn teoriaan, omiin kokemuksiimme ja havaintoihimme sekä lapsilta saatuun palautteeseen.

Tuomen ja Sarajärven mukaan toimintatutkimuksessa tiedon luonne nähdään usein sosiaalisena toimijoiden moninaisuuden vaikuttaessa tiedon syntymiseen. He nostavat tähän liittyen esiin myös Denzinin (1978) käsitteen *tutkijaan liittyvä triangulaatio*, jonka mukaan havainnointia sisältävässä tutkimuksessa olisi hyvä olla enemmän kuin yksi havainnoija. (Tuomi & Sarajärvi 2018, 168, 171.) Opinnäytetyömme osalta havainnoinnin luotettavuutta lisää se, että sitä on ollut tekemässä kaksi henkilöä. Kasvattaja vaikuttaa työskentelyn sisältöön ja tapahtumiin osallistuessaan itse aktiivisesti toimintaan, jota hän on havainnoimassa. Tämä tulee huomioida myös toimintaa arvioidessa. (Koivunen & Lehtinen 2015, 58.) Arvioidessamme tuokioidemme onnistumista ja soveltumista lasten tunnetaitojen tukemiseen, meidän on huomioitava oma toimintamme lapsiryhmän ohjaajina. Meillä oli selkeä näkemys siitä, mitä teemme ja miten toimimme tuokioiden aikana, koska toteutimme itse laatimaamme suunnitelmaa. Muut tuokioita jatkossa toteuttavat kasvattajat eivät kuitenkaan välttämättä toimi kaikessa samalla tavalla kuin me. Jokaisen kasvattajan persoona ja tapa tehdä työtä vaikuttavat työskentelyn kulkuun ja sitä kautta työskentelyn onnistumiseen.

7.2 Opinnäytetyön tavoitteiden toteutuminen

Opinnäytetyömme tarkoituksena oli kehittää työväline, jolla voidaan sekä tukea lasten tunnetaitojen vahvistamista että kehittää omaa sekä muiden varhaiskasvatuksessa työskentelevien ammatillista osaamista. Tunnetaikuri-tuokioiden kehittämisessä oli tavoitteena

huomioida myös lasten osallisuus. Pohdimme tässä luvussa opinnäytetyömme tavoitteiden toteutumista

Tunnetaikuri -tuokioiden suunnittelu

Tuokioiden kehittäminen ja suunnitteluprosessi on ollut hyvin mielenkiintoista, mutta myös melko aikaa vievää. Alkuperäinen ajatuksemme tuokioista toiminnallisena tarinana esityksen sijaan onnistui mielestämme hyvin Tutustuimme aluksi meille uusiin draamatyömenetelmiin ja kehitimme erilaisia tarinoita, jotka olisivat lapsia innostavia. Pyrimme myös välttämään tuokioissa liikaa toistoa. Tuokioiden ideointi sujui mielestämme melko hyvin ja vaivattomasti. Tuokioiden testaus lapsiryhmän kanssa sekä niihin liittyvät etukäteisvalmistelut, havaintojen kirjaaminen, lasten tuokioiden arviointien kirjaaminen sekä raportin teko ovat vaatineet aikaa. Kokonaisuudessaan koko prosessi on ollut melko laaja ja on ollut haasteellista löytää aikaa tekemiselle sekä sovittaa molempien opinnäytetyöntekijöiden aikatauluja yhteen. Lisäksi testaukseen osallistuvan lapsiryhmän aikataulut ovat osaltaan luoneet haasteita aikataulutukseen. Kaiken kaikkiaan opinnäytetyön tekijöiden yhteistyö on sujunut hyvin ja näkemykset ovat olleet samansuuntaisia, mikä osaltaan on ollut helpottamassa tekemistä. Tuokioiden toteuttamista helpotti kokemuksemme lasten ja lapsiryhmien ohjaamisesta. Alkuperäinen suunnitelma opinnäytetyön valmistumisen aikataulusta ei pitänyt. Tähän osaltaan vaikutti toisen opinnäytetyön tekijän hankaluus irrottautua omasta työstään tuokioiden testaukseen. Halusimme molempien osallistuvan testaukseen, jotta havainnointi olisi luotettavampaa ja monipuolisempaa. Suunnitelmamme toimikin mielestämme erinomaisesti käytännössä ja teimme toteuttamiemme draamatuokioiden jälkeen vain vähän muutoksia lopullisiin sisältöihin. Uskomme, että lopputulos on parempi, kun emme turhaan kiirehtineet työn valmistumisen kanssa.

Tuokioiden ohjaaminen

Mielestämme Tunnetaikuri-tuokiot ovat kenen tahansa varhaiskasvatukseen liittyvän koulutuksen saaneen kasvattajan toteutettavissa. Tuokioiden ohjaaminen ei vaadi eri-

tyistä draamakoulutusta. Onnistuakseen hyvin tuokioiden vaativat kuitenkin kasvattajalta vähän vaivannäköä ja aikaa paneutua toiminnan sisältöön sekä pieniä etukäteisvalmisteluja. Osa tuokioiden materiaaleista on tuottamassamme materiaalipaketissa valmiina helpottamassa Tunnettaikuri-tuokioiden valmistelua ja toteuttamista.

Tunnettaikuri-tuokioita ohjatessamme totesimme, että kasvattajan heittäytyminen ja eläytyminen hetkeen sekä rohkeus kokeilla uusia asioita ja samalla itsekin oppia lasten kanssa on keskeistä. *Ohjaaja roolissa* on mielestämme erinomainen ja käyttökelpoinen draamatyötapa, joka innostaa lapsia mukaan draaman kuvitteellisiin maailmoihin. Lasten on huomattavasti helpompaa heittäytyä draamatyöskentelyyn, kun aikuinen on esimerkkinä. Roolissa oleminen ja tuokioiden ohjaaminen vaatii kasvattajalta kuitenkin keskittymistä. Tuokion aikana ajatukset eivät saa olla esimerkiksi tekemättömissä töissä, sillä lapset ovat herkkiä vaistoamaan aikuisen epäaidon läsnäolon. Se vaikuttaa myös lasten innostuneisuuteen ja keskittymiseen meneillään olevaan tekemiseen. Koko kasvattajatiimiltä tuokioiden toteutus vaatii aikaa sekä sopivia järjestelyjä, jotta kaksi aikuista voi tarvittaessa osallistua toteutukseen. Usein tilanteet, joissa tarvitaan kaksi aikuista yhden pienryhmän vetämiseen ja arjesta poikkeavaan toimintaan, ovat kuitenkin vain järjestelykysymyksiä.

Havaitsimme Tunnettaikuri-tuokioiden käytännön testauksen aikana, että kasvattajalla on hyvä olla herkkyyttä havaita lasten reaktioita ja tuntemuksia tuokioiden aikana. Kasvattajan tulee varmistaa, että kaikilla lapsilla on ryhmässä turvallinen ja luottavainen olo, vaikka käsiteltäisiin lapselle epämieluisia tai vaikeita tunteita. Toisaalta tämä on kasvattajan rooli kaikissa varhaiskasvatuksen eri tilanteissa. Koimme myös tärkeäksi, että tuokion loppuun varataan riittävästi aikaa keskustelulle, jonka myötä löydetään yhdessä myös yhtymäkohtia lasten arkielämään. Etenkin pelko, suru ja kiukku ovat mielestämme tunteita, joita on syytä käydä riittävästi läpi lopun keskusteluosuudessa. Tarvittaessa tuokioiden herättämiin tunteisiin ja kysymyksiin täytyy pystyä palaamaan lasten kanssa myöhemminkin. Tuokiossa läpikäytyt asiat eivät saa jäädä pohdituttamaan lapsia liikaa negatiivisella tavalla. Kasvattajan herkkyyttä tarvitaan tuokioiden jälkeenkkin seuraamaan lasten leikkejä ja varmistamaan millainen olo työskentelystä jäi lapsille.

Ohjatessamme lapsia havaitsimme hyvän vuorovaikutuksen merkityksen lasten ja kasvattajan välillä. Kasvattajan tulee kiinnittää huomioita ohjeiden antamiseen ja tapaansa puhutella lapsia. Jos antamamme ohjeet olivat epäselvät, se vaikutti lämmittelyleikkien onnistumiseen ja tuokion etenemiseen. Sanallisten ohjeiden antamisen lisäksi on hyvä varmistaa ohjeiden ymmärtäminen näyttämällä itse mallia.

Lasten osallisuuden lisääminen

Opinnäytetyötä tehdessämme yhtenä varsin ajankohtaisena tavoitteenamme oli lasten osallisuuden huomioiminen Tunnettaikuri-materiaalin toteuttamisessa. Draamatuokioiden onnistumista ja asettamiemme tavoitteiden toteutumista arvioidessamme kysyimme itseltämme myös, olisiko tuokioissa vielä enemmän voitu huomioida lasten osallisuus. Varhaiskasvattajina tiedämme kokemuksesta, että osallisuuden lisääminen vahvistaa lasten motivoitumista tekemiseen. Pohdimme myös, toteutimmeko tuokiot kasvattajina ja draamakasvatukseen liittyvän opinnäytetyön tekijöinä niin, että saisimme käytettyä mahdollisimman paljon erilaisia draamamenetelmiä. Kavensiko se lasten mahdollisuuksia osallisuuteen? Toisaalta lapset olivat hyvin motivoituneita työskentelyyn jokaisella kerralla. Toteutuksessamme sekä lapset että me ohjaajina saimme monipuolisesti kokemuksia eri menetelmistä. Monet asiat varhaiskasvatuksessa ovat valintojen tekemistä. Lasten osallisuutta vahvistettaessa kasvattajan on kuitenkin pidettävä mielessä toiminnan tavoitteet ja huolehdittava siitä, että langat pysyvät kasvattajan käsissä eikä toiminta lähde liikaa sivuraiteille. Olisimmeko saaneet lisättyä lasten osallisuutta tuokioihin ottamalla lapset mukaan tuokioiden suunnitteluprosessiin? Olisiko se kuitenkin pilannut jännyksen? Toisaalta verrattuna vaikkapa tunteita käsittelevän kirjan kuuntelemiseen draamakasvatus on luonteeltaan osallistavaa toimintaa, jossa lapset roolissa toimiesaan saavat itse tuottaa ajatuksia, mielipiteitä ja tunteita osana draamatuokiota.

7.3 Opinnäytetyön jatkokehittäminen ja hyödynnettävyys

Opinnäytetyön aikataulun puitteissa meillä ei ollut mahdollisuutta antaa kehittelemäämme tuokiosarjaa muiden kasvattajien kokeiltavaksi. Jatkokehittelyä ajatellen se olisi mielestämme ollut ensisijaisen tärkeää. Muiden tekemistä kokeiluista saadun palautteen avulla olisimme voineet edelleen kehittää tuokioiden sisältöä. Muilta kasvattajilta olisimme saaneet ulkopuolisen ohjaajan näkemyksiä vaikkapa mahdollisten lisäohjeiden tarpeesta tai kehystarinoiden toimivuudesta.

Toisaalta kehittelemämme tuokiot voidaan nähdä suuntaa antavina runkoina, joita jokainen voi halutessaan muokata mieleisekseen ja omaan lapsiryhmäänsä sopivaksi. Tunnettaikuri-tuokiot voi myös toteuttaa valitsemassaan järjestyksessä, sillä ne on suunnit-

teltu irrallisiksi, eivätkä ne ole jatkokertomuksia. Vapaaavalintaisesta järjestyksestä huolimatta on tärkeää ennen ensimmäisen tuokion toteuttamista avata lapsille draamatyöskentelyn periaatteita.

Opinnäytetyön tekoprosessi vahvisti näkemystämme draaman sopivuudesta pedagogiseksi työvälineeksi. Mielestämme sekä suunnittelemamme tuokiot että draamakasvatus yleisesti sopivat kaikille lapsille. Saman toteaa myös Melanie Peter Anglia Ruskin yliopistosta artikkelissaan *Drama: Narrative pedagogy and socially challenged children*. Peter viittaa artikkelissaan tapaustutkimuksiin, joiden mukaan draaman avulla on edistetty sosiaalisesti haastavien erilaisten autismin kirjoon kuuluvien lasten vuorovaikutustaitoja, sosiaalista ymmärrystä, empatiakykyjä sekä luovuutta erilaisissa ongelmanratkaisutilanteissa. Peterin mukaan kognitiivisen, affektiivisen ja kerronnallisen tason huomioiminen työskentelyssä mahdollistaa kaikille lapsille unohtumattomat ja mielekkäät oppimiskokemukset. (Peter 2009, 1–8.) Varhaiskasvatuksessa kasvattajat tuntevat oman ryhmänsä lapset ja voivat sen mukaan muokata tuokioita: jättää jotakin tuokioiden sisällöstä pois tai esimerkiksi säädellä tarvittaessa aikuisten ja lasten määrää ryhmässä. Jotkut lapset voivat tarvita työskentelyssä hieman enemmän aikuisen tukea kuin toiset. Toisaalta tilanne on sama kaikessa varhaiskasvatukseen liittyvässä toiminnassa.

Opinnäytetyömme lähtökohtana oli ajatus siitä, että draamakasvatus soveltuu hyvin lasten tunnetaitojen tukemiseen. Projektista saamamme kokemukset vahvistivat käsitystämme entisestään. Vilka (2006, 77) toteaa, että vaikka toiminnallinen opinnäytetyö ei varsinaisesti ole tutkimus, sillä voi kuitenkin olla kehittämiskohteessaan ammatillista tai jopa yhteiskunnallista vaikuttavuutta. Uskomme, että kehittelemästämme Tunnettaikuri-materiaalista on hyötyä varhaiskasvatuksen pedagogisia työmenetelmiä kehitettäessä. Uskomme suunnittelemamme draamakasvatusmateriaalin tuovan kaivattua lisää lasten tunnetaitojen käsittelyyn itsemme lisäksi muillekin lasten kanssa työskenteleville varhaiskasvattajille. Draaman käyttö monipuolistaa tunteiden käsittelyä varhaiskasvatuksessa. Se mahdollistaa erityisesti toiminnan ja kokemisen kautta oppimisen ja avaa sen myötä uusia ja erilaisia väyliä ajatusten ja tunteiden tutkimiseen.

LÄHTEET

- Aro, T. 2014. Itsesäätelytaitojen kehitys ja biologinen perusta. Teoksessa Aro, T. & Laakso, M-L. (toim.) Taaperosta taitavaksi toimijaksi. Itsesäätelytaitojen kehitys ja tukeminen. Niilo Mäki Instituutti. 20—41.
- Heikka, J., Fonsén E., Elo, J. & Leinonen, J. (toim) 2014. Osallisuuden pedagogiikka varhaiskasvatuksessa. Suomen Varhaiskasvatus ry. Tampere.
- Heikkinen, H. 2002. Draaman maailmat oppimisalueina – Draamakasvatuksen vakava leikillisuus. Viitattu 20.3.2018. Saatavilla osoitteessa <https://jyx.jyu.fi/dspace/bitstream/handle/123456789/24952/9789513940065.pdf>
- Heikkinen, H. 2007. Vakava leikillisuus – Draamakasvatusta opettajille. 2.–3.tark. painos. Helsinki: Kansanvalistusseura.
- Heikkinen, H. 2017. Toimien – Kohti draamakasvatuksen syvempää ymmärtämistä. T:mi Raija Airaksinen.
- Heinonen, S-L. 1996. Seikkailu, vapaus, lento ja kuvittelun leikki – draama varhaiskasvatuksessa. Tampereen yliopiston opettajankoulutuslaitoksen opetusmonisteita.
- Helenius, A. & Lummelahti, L. 2013. Leikin käsikirja. Jyväskylä: PS-kustannus.
- Helin, E. & Kola-Torvinen. 2016. Varhaiskasvatuksen kehittäminen ja tulevaisuuden näkymiä. Opetushallitus. Viitattu 21.3.2018. Saatavilla osoitteessa http://www.oph.fi/download/178855_varhaiskasvatuksen_kehittaminen_ja_tulevaisuuden_nakymia.pdf
- Hirsijärvi, S., Remes, P. & Sajavaara, P. 2007. Tutki ja kirjoita. 13.–14., osin uudistettu painos. Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Tammi.
- Hirsijärvi, S., Remes, P. & Sajavaara, P. 2009. Tutki ja kirjoita. 15., uudistettu painos. Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Tammi.
- Häkämies, A. 2005. Tunteet – portti arvomaailmaamme draamatyöskentelyssä. Teoksessa Ventola, M-R. & Renlund, M. 2005. Draamaa ja teatteria yhteisössä. Helsingin ammattikorkeakoulu Stadia. 146 – 158.
- Isokorpi, T. 2004. Tunneoppia- parempaan vuorovaikutukseen. Jyväskylä: PS-kustannus.
- Jääskinen, A-M. 2017. Mitä sä rageet? Lapsen ja nuoren tunnetaitojen tukeminen. Helsinki: Lasten keskus ja Kirjapaja Oy.

- Kataja, E. 2014. Yhteinen osallisuus varhaiskasvatuksen pedagogiikassa. Teoksessa Heikka, J., Fonsén E., Elo, J. & Leinonen, J. (toim.) 2014. Osallisuuden pedagogiikka varhaiskasvatuksessa. Suomen Varhaiskasvatus ry. Tampere.
- Koivula, M. & Laakso, M-L. 2017. Lapsen varhainen kehitys kommunikaation, vuorovaikutussuhteiden ja leikin näkökulmista. Teoksessa Koivula, M., Siippainen, A. & Eerola-Pennanen, P. (toim.) Valloittava Varhaiskasvatus. Oppimista, osallisuutta ja hyvinvointia. Tampere: Kustannusosakeyhtiö Vastapaino Oy. 108—128.
- Koivunen, P-L. & Lehtinen, T. 2015. Kasvu kiikarissa. Havainnoinnin käsikirja varhaiskasvattajille. Jyväskylä: PS-kustannus.
- Köngäs, M. 2018. "Eihän lapsil ees oo hermoja" – Etnografinen tutkimus lasten tunneälystä päiväkotiarjessa. Viitattu 10.4.2018. Saatavilla osoitteessa http://lauda.ulapland.fi/bitstream/handle/10024/63145/Köngäs_Mirja_ActaE_235pdfA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Lindqvist, G. 1998. Leikin mahdollisuudet. Jyväskylä: Koulutuksen tutkimuslaitos, Jyväskylän yliopisto.
- Martinez-Abarca, T. & Nurmi, R. 2015. Loikaten leikkiin – rohkeasti rooliin. Draamakasvatusta 1–7-vuotiaille. Helsinki: Lasten keskus ja Kirjapaja Oy.
- Nummenmaa, L. 2010. Tunteiden psykologia. Helsinki: Tammi.
- O'Neill, C. 1995. Drama worlds – a framework for process drama. Portsmouth: Heinemann.
- Opetushallitus 2014. Esiopetuksen opetussuunnitelman perusteet. Määräykset ja ohjeet 2016:1. Saatavilla sähköisesti osoitteessa https://www.oph.fi/download/163781_esiopetuksen_opetussuunnitelman_perusteet_2014.pdf
- Opetushallitus 2016. Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet. Määräykset ja ohjeet 2016:17. Saatavilla osoitteessa http://www.oph.fi/download/179349_varhaiskasvatussuunnitelman_perusteet_2016.pdf
- Owens, A. & Barber, K. 2010. Draamakompassi. Prosessidraaman suunnittelu, käytännön työskentely, arviointi ja reflektointi. Uudistettu painos, yhteisnide aikaisemmin ilmestyneistä kirjoista Draama toimii ja Draamasuunnistus. Helsinki: Draamatyö.
- Peltonen, A. 2005. Tunnetaidot ovat kaikkien ulottuvilla. Teoksessa Peltonen, A. & Kullberg-Piiola, T. 2005. Tunnetaitoja perheille ja kasvattajille. Helsinki: LK-Kirjat. 12—17.
- Peter, M. 2009. Drama: Narrative pedagogy and socially challenged children. British journal of special education, Mar2009, Vol. 36, Issue 1, 9–17. Viitattu 18.12.2018. <http://0-eds.a.ebsco-host.com.pugwash.lib.warwick.ac.uk/eds/pdfviewer/pdfviewer?vid=1&sid=4c852e60-9152-4962-816f-397d681c2c3b%40sdc-v-sessmgr05>
- Rinne, R., Kivirauma, J. & Lehtinen, E. 2005. Johdatus kasvatustieteisiin. 5.–6. painos. Helsinki: WSOY.

Toivakka, S. & Maasola, M. 2011. Itsetunto kohdalleen. Harjoituksia itsetuntemuksen ja vuorovaikutustaitojen oppimiseen. Jyväskylä: PS-kustannus.

Toivanen, T. 2009. Draamakasvatuksen mahdollisuudet varhaiskasvatuksessa. Teoksessa Ruokonen, I., Rusanen, S. & Välimäki, A-L. (toim.) 2009. Taidekasvatus varhaiskasvatuksessa – Iloa, ihmettelyä ja tekemistä. Terveyden ja hyvinvoinnin laitos. 30 – 35.

Tuomi, J & Sarajärvi, A. 2018. Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi. Uudistettu laitos. Helsinki: Tammi.

Turja, L. 2017. Lasten osallisuus varhaiskasvatuksessa. Teoksessa Hujala, E. & Turja, L. (toim.) Varhaiskasvatuksen käsikirja. 4., uudistettu painos. Jyväskylä PS-Kustannus. 38- 55.

Turja, L. & Vuorisalo, M. 2017. Lasten oikeudet, toimijuus ja osallisuus oppimisessa. Teoksessa Koivula, M., Siippainen, A. & Eerola-Pennanen, P. (toim.) Valloittava Varhaiskasvatus. Oppimista, osallisuutta ja hyvinvointia. Tampere: Kustannusosakeyhtiö Vastapaino Oy. 36—55.

Unicef. Yk:n yleissopimus lasten oikeuksista. Saatavilla osoitteessa https://unicef.studyio.crasman.fi/pub/public/pdf/LOS_A5fi.pdf

Varhaiskasvatuslaki 8.5.2015/580. Annettu Helsingissä 8.5.2015. Saatavilla osoitteessa <https://www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/1973/19730036>

Vilkkä, H. & Airaksinen, T. 2004. Toiminnallinen opinnäytetyö. Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Tammi.

Vilkkä, H. 2006. Tutki ja havainnoi. Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Tammi.

Walamies, M. 2007. Eettinen kasvu ja dialogisuus draaman näyttämöllä. Valokiellassa päiväkodin draamaprosessi. Viitattu 15.3.2018. Saatavilla osoitteessa <http://www.doria.fi/bitstream/handle/10024/6073/WalamiesMolla.pdf?sequence=3&isAllowed=y>

Tuokioiden arviointilomake

1= hyvin 2= melko hyvin 3= melko huonosti 4= huonosti

1. Lasten osallistuminen toimintaan

I kerta rohkeus	1 2 3 4
II kerta kiukku	1 2 3 4
III kerta rakkaus	1 2 3 4
IV kerta suru	1 2 3 4
V kerta ilo	1 2 3 4

2. Alkujännitteen luomisen onnistuminen

I kerta rohkeus	1 2 3 4
II kerta kiukku	1 2 3 4
III kerta rakkaus	1 2 3 4
IV kerta suru	1 2 3 4
V kerta ilo	1 2 3 4

3. Tuokion kulku, kantoiko idea läpi tuokion?

I kerta rohkeus	1 2 3 4
II kerta kiukku	1 2 3 4
III kerta rakkaus	1 2 3 4
IV kerta suru	1 2 3 4
V kerta ilo	1 2 3 4

4. Saatiinko valittua tunnetta käsiteltyä riittävästi?

I kerta rohkeus	1 2 3 4
II kerta kiukku	1 2 3 4
III kerta rakkaus	1 2 3 4
IV kerta suru	1 2 3 4
V kerta ilo	1 2 3 4

5. Tuokion keston sopivuus

I kerta rohkeus	1 2 3 4
II kerta kiukku	1 2 3 4
III kerta rakkaus	1 2 3 4
IV kerta suru	1 2 3 4
V kerta ilo	1 2 3 4

6. Lasten arvio tuokion onnistumisesta

I kerta rohkeus	1 2 3 4
II kerta kiukku	1 2 3 4
III kerta rakkaus	1 2 3 4
IV kerta suru	1 2 3 4
V kerta ilo	1 2 3 4

7. Lasten kommentit

I kerta rohkeus

II kerta kiukku

III kerta rakkaus

IV kerta suru

V kerta ilo

Osallistumislupakysely lasten vanhemmille

Hei!

Olemme Turun ammattikorkeakoulun sosionomiopiskelijoita ja valmistamme opinnoistamme lastentarhanopettajiksi. Opinnäytetyömme aiheena on draamakasvatuksen hyödyntäminen lasten tunteiden tukemisessa. Suunnittelemme opinnäytetyöhömmme liittyen viiden toiminnallisen tuokion sarjan, jonka toimivuutta kokeilemme myös käytännössä lapsiryhmälle. Käsittelemme tuokioissa perustunteita draaman, leikin ja keskustelun kautta. Opinnäytetyömme tavoitteena on kehittää uusia pedagogisia työtapoja varhaiskasvatukseen käyttöön.

Kysymme teiltä huoltajilta lupaa lapsenne tuokioon osallistumiseen. Opinnäytetyöhön sisältyy tuokioiden lisäksi kirjallinen raportti, joka ei tule sisältämään lasten nimiä eikä mitään muitakaan tietoja, joista heidät voitaisiin tunnistaa.

Ystävällisin terveisin,

Jari Torkkeli ja Sari Högmänder

Lapseni saa osallistua tuokioon

Lapseni ei saa osallistua tuokioon

Lapsen nimi: _____

Päiväys: _____

Huoltajan allekirjoitus: _____

Sari Högmander, Jari Torkkeli

TUNNETAIKURI



Image provided by <http://worldartsme.com/>

Lasten tunnetaitojen tukeminen draamakasvatuksen keinoin

Sisältö

Ohjeita tuokioiden vetäjälle	3
Lämmittelyleikkejä	5
Tunnetaikuri -tuokioissa käytettyjä draamatyötapoja	13
Lasten tunnetaitojen vahvistamiseen liittyvät tuokiot	
I tuokio: Rohkeus	16
II tuokio: Kiukku	19
III tuokio: Rakkaus	22
IV tuokio: Suru	25
V tuokio: Ilo	28
Liitteet	

Ohjeita tuokioiden vetäjälle

- **Ole rohkea**
 - Kokeile rohkeasti erilaisia toiminnallisia työtapoja ja uskalla ottaa myös riskejä.
 - Heittäytymällä itse mukaan leikkimään innostat myös lapsia osallistumaan.
- **Luo arvostava ja turvallinen ilmapiiri**
 - Hyvä vuorovaikutussuhde on tärkeää tuokioiden onnistumisessa.
 - Kiinnitä huomiota ohjeiden antamiseen ja tapaasi puhutella lapsia.
 - Pyri sanallisten ohjeiden lisäksi myös aina näyttämään, mitä leikissä tai harjoituksessa tehdään.
 - Draamatyöskentelytuokiot kannattaa aloittaa helpoilla yhteisillä toiminnallisilla leikeillä ja harjoituksilla, jotka auttavat lapsia toimimaan omana itsenään ja lisäävät luottamusta ryhmässä. Kaikkien toimiessa yhtä aikaa huomio ei kohdistu kenenkään tekemiseen erityisesti.
- **Ole läsnä kokonaisvaltaisesti**
 - Ohjaajan tehtävä on innostaa ryhmää työskentelyyn ja tukea työskentelyn ylläpysymistä.
 - Seuraa ryhmän toimintaa, kuuntele ja huomioi sen ehdotuksia.
 - Draamatyöskentely on usein tasapainoilua yllyttämisen ja rajaamisen välillä.
- **Ota draamasopimus käyttöön**
 - Tuokion alussa tehtävällä sopimuksella sekä lapset että ohjaajat sitoutuvat työskentelemään yhdessä.
 - Sopimuksella luodaan edellytykset toimia roolissa kuvitteellisessa ajassa ja tilassa.
 - Sopimuksella voidaan myös sopia merkki, jolloin yhteinen työskentely aloitetaan (esim. taikuri laittaa hatun päähän) ja milloin se lopetetaan (taikuri ottaa hatun päästä).
 - Kerro lapsille, että jokainen osallistuu toimintaan taitojensa mukaan. Ole ohjaajana kannustava ja rohkaise jokaista yrittämään.

- Toiminta voidaan ongelmatilanteissa (esim. riita) keskeyttää vetoamalla draamasopimukseen.

- **Mahdollista draaman maailma**
 - Roolit antavat mahdollisuuden tarkastella asioita toisesta näkökulmasta, mikä mahdollistaa oppimisen.
 - Draamatyöskentely ei vaadi erityistiloja. Ohjaajan tehtävä on kuitenkin auttaa muokkaamaan toimintaympäristöä ja huolehtia erilaisten roolitunnusten saatavuudesta työskentelyn tueksi.

- **Muista työskentelyn tavoitteet ja rytmi**
 - Draamatyöskentely on sekä suunniteltua että avointa toimintaa. Toiminnassa tulee olla riittävästi avoimia kohtia lasten ratkaisuille.
 - Laadi selkeät ja yksinkertaiset tavoitteet. Huomioi ryhmän valmiudet draamatyöskentelyyn.
 - Kiinnitä huomiota ajankäyttöön. Kiireettömyys on tärkeää mutta samalla on huolehdittava myös riittävän intensiteetin säilymisestä.
 - Vaihtele työtapoja ja työskentelyn tempo. Sisällytä työskentelyyn riittävästi toiminnallisuutta.
 - Päätä työskentely purkuvaiheeseen, jossa käynte yhdessä lasten kanssa läpi käsiteltyjä aiheita sekä ryhmän työskentelyä.

Ohjeiden lähteet:

- Toivanen, T. 2010. Kasvuun – draamakasvatusta 1–8-vuotiaille. Helsinki. WSOYPro.
- Vehkalahti, R. 2006. Leikkivä Teatteri. Helsinki: LK-kirjat.
- Heinonen, S-L. 1996. Seikkailu, vapaus, lento ja kuvittelun leikki – draama varhaiskasvatuksessa. Tampereen yliopisto/OKL.
- Owens, A. & Barber, K. 2010. Draamakompassi – prosessidraaman suunnittelu, käytännön työskentely, arviointi ja reflektointi. Helsinki: Draamatyö.

Lämmittelyleikkejä

Lämmittelyleikkien tavoitteena:

- tukea tutustumista ja ryhmäytymistä
- luoda kannustava ja turvallinen ilmapiiri
- vapauttaa kehoa, ääntä ja mieltä ilmaisuun
- purkaa ylimääräistä energiaa.

1. Hilavitkutin

Aloita leikki tekemällä jotakin liikettä ja ääntä. Voit esimerkiksi pyörittää käsiä ja sanoa ”viuh viuh viuh”. Muut leikkijät tulevat vuorollaan mukaan ja keksivät oman liikkeen ja äänen. Kerro, että jokaisen leikkijän pitää olla kosketuksessa vähintään yhden leikkijän kanssa. Tämän seurauksena syntyy ”kone”, joka on nimeltään Hilavitkutin.

2. Jähmettyneet tunteet

Leikkijät kävelevät rauhallisesti ympäri leikkitilaa, taustalla soi hiljainen musiikki. Musiikki pysäytetään ja leikinohjaaja sanoo jonkin tunnetilan (viha, kateus, ilo, tyytyväisyys jne.). Leikkijät jähmettyvät tunnetta esittäväksi patsaaksi. Muihin leikkijöihin ei saa koskea, tarkoituksena on kuvata tunnetta omalla vartalolla ja ilmeellä.

3. Ammu!

Asettakaa pieniä esineitä lattialle tai pöydälle ja asettukaa niiden ympärille. Myös esimerkiksi pienet paperinpalat käyvät. Yksi leikkijöistä kääntää selkensä toisten sopiessa esineistä yhden, jota he kaikki keskittyvät katsomaan. Leikkijän tehtävä on poistaa esineitä yksi kerrallaan ryhmäläisten katseita seuraten. Mikäli hän koskee valittuun esineeseen liian aikaisin, ryhmä huutaa yhteen ääneen: Ammu! Jos leikkijä onnistuu haasteessa, hänelle hurrataan kolmesti.

4. Kannustusrinki

Tämä leikki sopii tiloihin, joissa voi liikkua. Toteuttakaa kannustusrinki joko niin, että vain lapset, tai sekä aikuiset että lapset juoksevat. Istukaa ringissä. Jokainen leikkijä juoksee vuorollaan piirin ympäri palaten omalle paikalleen. Muut osallistujat kannustavat juoksijaa taputtaen ja huutaen tämän nimeä. Kannustusrinki on mukava tapa tulla nähdyksi. Se sopii hyvin myös energianpurkuleikiksi.

5. Kanikani

Pyydä leikkijöitä seisomaan piirissä. Aloita leikki niin, että heilutat käsiäsi korvien vieressä ja sanot "kanikanikani" (voit sanoa myös kanakana tai banibani ja muuttaa halutessasi liikettä). Vieressäsi seisovien leikkijöiden täytyy myös heiluttaa sinun puoleista kättään korvansa vieressä. Heitä kanikani miimisesti jollekin muulle piirissä olevalle ja sano heittäessäsi hänen nimensä. Nyt hän rupeaa vuorostaan heiluttamaan käsiään ja hokemaan "kanikania." Vieressä seisojien täytyy pysyä mukana ja olla tarkkana. Jos vieressä olija ei ala heiluttamaan kättään silloin kun "kanikani" heitetään hänen viereensä, hän tippuu pelistä pois.

6. Kommervenkkaa

Yhdellä kulkijoista on kädessään peitto. Lausukaa kulkemisen tahdissa lorua: Kommervenkkaa, vemmerkonkkaa, kommervenkkaa, vemmerkonkkaa... Kun leikin vetäjä huutaa "mukkelismakkelis maahan!", kaikki leikkijät asettuvat maahan kippuraan ja sulkevat silmänsä. Peiton pitäjä peittää jonkun osallistujista ja leikin vetäjä kehottaa muita nousemaan ylös. Se, joka keksii ensimmäisenä, kuka peiton alla on, saa seuraavaksi olla peiton asettaja.

7. Kutitusrobotti

Piirtäkää virta- ja voimakkuusnappulat lapsen tai aikuisen sormiin. Peukalosta sormet avautuvat, eli robotti käynnistyy. Sormia painamalla vapaaehtoiset kutitettavat voivat valita eripituisia kutituksia (1=lyhyt ja helppo kutitus, 4=pitkä ja erittäin tikahduttava kutitus). Sekä lapset että aikuiset voivat olla kutittajina ja kutitettavina.

8. Kuvanveistäjä

Pyydä leikkijöitä etsimään itselleen pari, jolla on esim. sama vokaali etunimessään kuin itsellä. Tämän jälkeen pyydä leikkijöitä palauttamaan mieleensä kaksi tunnetta, joita he ovat sen päivän aikana kokeneet. Ohjeista pareja niin, että toinen leikkijöistä kuiskaa parilleen toisen kokemistaan tunteista. Se, jolle kuiskataan, on kuvanveistäjä ja hän muotoilee paristaan tunnetta kuvaavan patsaan. Veistämisen jälkeen muut saavat arvata veistoksen esittämän tunteen. Tämän jälkeen osat vaihtuvat.

9. Lehtikasa

Asettukaa istumaan tyhjäksi raivatulle lattialle piiriin. Leikin vetäjällä on nippu paperia. Hän rypistää paperista palloja, joita hän heittää leikkijöille ja piirin keskelle. Kun palloja on kymmeniä, alkaa vetäjä avata niitä ja repiä suikaleiksi. Repikää suikaleita mahdollisimman paljon. Lehtikasaan voi hautautua tai sitä voi heitellä ilmaan. Kerätkää lopuksi paperit jätessäkkiin. Mikäli käytitte sanomalehteä, peskää käsistä painomuste.

10. Liike jatkuu

Leikkijät seisovat piirissä katsoen edellä seisovan selkää. Leikinohjaaja aloittaa liikkeen, jota hänen takanaan seisova matkii ja jatkaa, samoin kolmas, neljäs jne. Heti kun leikinjohtaja huomaa, että liike on kulkenut piirin ympäri, hän tekee uuden liikkeen, jota seuraava matkii. Näin leikki jatkuu aaltona.

11. Mielikuvituspallo

Pyydä leikkijät istumaan tai seisomaan piiriin. Valitse piiristä yksi leikkijä, kenelle haluat heittää mielikuvituspallon. Sano: "Tämä on pingispallo." ja heitä pallo valitsemallesi henkilölle. Pallon vastaanottaja jatkaa sanomalla esim. "Tämä on posliinilautanen." ja heittää sen seuraavalle leikkijälle. Mielikuvituspalloa/ esinettä heitellään niin kauan, kunnes jokainen on saanut sen ainakin kerran. Muistuta leikkijöitä, että kiinniottajan reagointiin vaikuttaa se, mikä hänelle heitetään: pallo, tiskirätti, elävä kana jne.

12. Naurukilpailu

Leikkijät istuvat piirissä. Leikinhajaajan annettua merkin pidetään naurumestaruuskilpailut. Määräajan (30 sekuntia) makeimmin nauranut voittaa. Samoin voidaan pitää itkumestaruuskilpailut.

13. Nenäliinan pudotus

Leikinhajaaja pudottaa nenäliinan. Kun nenäliina on ilmassa kaikkien pitää nauraa kovaa. Heti kun nenäliina koskettaa maata, nauru lakkaa. Nenäliinaa voidaan pudottaa muutaman kerran.

14. Peilikuva

Ottakaa parit ja asettukaa seisomaan tai istumaan vastakkain. Toinen on tekijä ja toinen tekijän peilikuva. Leikin vetäjä antaa tekijälle ohjeeksi liikkua mahdollisimman hitaasti, jotta peilikuva ehtii mukaan liikkeisiin. Millaisia toimia peilin edessä voisi tehdä: aamutoimia, vaatteiden sovitusta, hassuja ilmeitä. Vaihtakaa rooleja.

15. Purkki kierto

Tämä on hyvä mielikuvaharjoite. Leikin vetäjä laittaa kulhon kiertämään kertoen sen sisältävän maailman ihanimman tuoksun. Kaikki haistelevat vuorollaan kulhoa ja huokailevat ihastuksesta. Seuraava tuoksu voi olla maailman hirvittävin, sitten maailman omituisin jne.

16. Taputuksia

Valitkaa yksi leikkijöistä kulkusen soittajaksi. Muut taputtavat tahdissa. Leikin vetäjä keksii ensimmäisen rytmin. Kun ryhmän yhteinen tahti on löydetty, vaihtuu rytmi. Jokainen saa keksiä oman tavan taputtaa. Kokeilkaa myös jalkojen, sormien tai polvien taputuksia.

17. Tyyntä ja myrskyä

Muodostakaa yhdessä meri, joka vuoroin aaltoilee rauhallisesti, vuoroin myrskyä raivokkaasti. Voitte olla esimerkiksi rivissä tai seisoa toisianne lähekkäin. Kerro leikkijöille, että he voivat seistä ja liikkua koko vartalollaan tai olla polvillaan ja liikuttaa vain käsiään ja ylävartalooaan. Joku voi olla suuri aalto, joku esimerkiksi meren pohjassa oleva kasvi.

18. Ukkonen

Yksi leikkijöistä on "ukkosen tekijä". Hän alkaa tuottaa hiljaista sateen ropinan ääntä esim. hieromalla käsiään yhteen. Muut matkivat. Vähän ajan kuluttua sade voimistuu ja käsiä taputetaan yhteen. Muut yhtyvät taputuksiin. Näin ukkonen voimistuu, kunnes salamoii ja jyrisee kovaa. Kun ukkonen menee pois, vähennetään äänet taas hiljaisemmaksi, kunnes aurinko taas paistaa.

19. Valokuvaaja

Yksi leikkijöistä valitaan valokuvaajaksi. Hän ottaa jokaista leikkijää vuorollaan kädestä kiinni, pyörittää muutaman kerran ympäri ja päästää irti. Leikkijä jää siihen asentoon, mihin pyöryksen jälkeen sattuu pysähtymään. Pyöritettyään kaikki leikkijät valokuvaaja tarkastelee, kuka on jäänyt hassuimpaan asentoon, eli kenen "valokuva" on hänestä paras. Siitä, kenet valokuvaaja valitsee, tulee uusi valokuvaaja.

20. Seuraa johtajaa

Yksi leikkijöistä valitaan johtajaksi ja kaikkien on seurattava häntä sekä matkittava kaikkea, mitä hän tekee. Jokainen leikkijä pääsee vuorollaan johtajaksi. Johtaja voi esimerkiksi taputtaa käsiään, nostaa kädet päänsä päälle, kiertää esteitä, hyppiä jne.

21. Saari, joka peittyy tulvaan

Lapset asettuvat tilaan vapaille aloituspaikoille. Jokaisella on pieni matto, istuma-alusta tai pala sanomalehteä, joka edustaa saaren kiviä. Ohjaajan merkistä tulva laskee ja kaikki lähtevät liikkumaan tilassa (saarella) sovitulla tavalla esim. kävellen, juosten, hyppien. Lasten liikkuesssa ohjaaja ottaa aina yhden kiven pois. Merkistä tulee taas tulva ja lapset asettuvat kiville turvaan. Heidän on huomioitava myös toiset, sillä samalle kivelle tulee mahtua useampi lapsi. Leikki päättyy, kun kaikki lapset eivät enää mahdu kiville.

22. Bussipysäkillä

Leikkijät seisovat piirissä ja katsovat piirin keskelle lattiaan. Kun kuka tahansa leikkijöistä huutaa "bussi tulee", nostetaan katse suoraan ja epäroimättä jonkun toisen leikkijän silmiin. Jos katseet kohtaavat eli kyseinen leikkijä on sattumoisin nostanut katseensa juuri häntä katsovaan leikkijään, päästetään pelästynyt huuto ja tiputaan pois pelistä. Peli päättyy, kun pelaajia on enää kaksi tai vähemmän.

23. Päät pöydällä

Osallistujat asettuvat polviseisontaan pöydän ympärille niin, että leuat ovat pöydän päällä. Tehtävänä on saada muut leikkijät nauramaan katsomalla toisia silmiin ja hassuttelemalla (äänettömästi). Jos nauraa, tippuu pois pelistä ja saa jäädä ulkokehälle seuraamaan leikin kulkua.

24. Tunnehippa

Sovitaan ensin, mitä tunnetta hippa tartuttaa. Mietitään missä tilanteessa tunnetta voi kokea, miten se näkyy kehonkielessä ja äänessä. Jos hippa tartuttaa esim. surua, hän koskettaa mustalla huivilla niin montaa kuin ehtii. Huivin kosketuksesta osallistuja alkaa surra esimerkiksi hyvän ystävän poismuuttoa. Hän lysähtää kasaan, kävelee hitaasti ja huokailee. Hippa tartuttaa ”negatiivisia” tunteita ja kiinnijääneet pelastetaan niistä halaamalla.

25. Ilon kukkulat ja surun laakso

Lapsille kerrotaan, että leikissä harjoitellaan ilmaisemaan viittä eri tunnetta: surua, iloa, kiukkua, inhoa ja hämmästyä. Tilan toinen pää nimetään Ilon kukkulaksi ja toinen pää Surun laaksoksi. Keskustellaan yhdessä siitä, millaista kyseisissä maissa on ja mikä voi tuottaa iloa ja surua. Jos ohjaaja huutaa ”Ilon kukkula”, lapset juoksevat kyseiseen päähän tilaa iloitsemaan. Jos ohjaaja huutaa ”Surun laakso”, lapset juoksevat Surun laaksoon murehtimaan. Päädyissä voi olla merkkeinä ilo- ja surunaamat. Matkalla ohjaaja voi tarjota yllätyksiä. Esimerkiksi ”kiukkumyrsky” – tuuli vie lasten ilmapallot ja lapset saavat kiukutella hetken vapaasti toisia vahingoittamatta. ”Iilimatoja”, jotka ovat vallanneet tien ja lapset hyppelivät niitä karkuun inhon vallassa. Taivaalla ”lentäviä lehmiä” (koiria, karhuja, ym.), joita lapset pysähtyvät ihmettelemään. Kuvat auttavat samaistumaan tunteisiin.

26. Heitä tunne

Istutaan piirissä. Ohjaaja nappaa ilmasta tunteen (esim. ilo, kiukku, pelko), jonka hän pyyhkäisee kasvoilleen. Katsottuaan hetken ympärilleen tunteen vallassa, hän pyyhkäisee sen pois kasvoiltaan ja heittää sen jollekin piirissä olevalle, joka vuorostaan laittaa ilmeen

kasvoilleen. Näin tunne kiertää piirissä lapselta toiselle, kunnes ohjaaja nappaa sen käteensä, laittaa sen taskuun ja nappaa ilmasta uuden.

27. Tervehdysleikki

Asetutaan piiriin seisomaan. Ohjaaja aloittaa: ”Minun nimeni on..... ja haluan vaihtaa paikkaa hyvän ystäväni.... (lapsen nimi) kanssa. Kohdataan piirin keskellä, jossa tervehditään erilaisin tavoin (esimerkiksi sanomalla käsipäivää, kumartamalla, halaamalla, itse keksityllä hassulla kielellä). Tämän jälkeen vaihdetaan paikkaa. Leikkiä jatketaan, kunnes jokainen on vaihtanut paikkaa.

28. Kimi Räikkönen

Asetutaan piiriin joko istumaan tai seisomaan. Joka toinen nostaa piirissä kätensä ylös. He ovat paalupaikkalaisia ja loput ovat takaa-ajajia. Molemmille ryhmille annetaan jotakin helposti kädestä toiseen kulkevaa, mutta kuitenkin sen verran isoa, että kuljetukseen tarvitaan molemmat kädet (esim. iso pallo tai tyyny). Palloa tai tyynyä lähdetään kuljettamaan vastakkaisista kohdista piiriä. Peli alkaa ohjaajan merkistä ja jatkuu esimerkiksi 5 kierrosta tai niin kauan, että toinen joukkue saa toisen kiinni.

29. A4-viesti

Ryhmä jaetaan kolmen hengen joukkueisiin. Sovitaan lähtö ja maali sopivan matkan päähän toisistaan. Joukkueiden tulee kulkea kolme kertaa tilan poikki siten, että yksi on papereilla kulkija, joka astuu vain papereiden päälle. Jokaisella joukkueella on käytössään kaksi paperia, joten kaksi joukkueen jäsentä kuljettaa papereita lattialla asetellen niitä kulkijan askelten alle. Kun joukkue on kulkenut kerran tilan poikki, vaihdetaan papereilla kulkijaa kunnes, kaikki ovat ylittäneet tilan papereita pitkin. Leikin avulla harjoitellaan yhteistyötä, eikä sitä tarvitse välttämättä toteuttaa joukkueiden välisenä kilpailuna.

30. Kontaktitanssi

Musiikin soidessa jammataan. Kun musiikki pysähtyy, ohjaaja huutaa esim. ”kolmen hengen kyynärpääkontakti”, jolloin leikkijöiden on mentävä mahdollisimman nopeasti kolmen hengen ryhmiin ja painettava kyynärpäät yhteen. Kukaan ei kuitenkaan putoa pois eli ryhmässä voi olla neljäkin yhtä aikaa. Tanssi voidaan lopettaa koko ryhmän yhteiskontaktiin ”kymmenen hengen mahakontakti”

31. Joo-leikki

Innostusleikki, jossa kuka tahansa voi ehdottaa mitä tahansa. Esimerkiksi hypitään tasajalkaa, ollaan kissoja, kaivetaan korvaa ja kaikki muut hyväksyvät ehdotuksen riemukkaalla ja innostuneella ”joo”-huudolla ennen kuin alkavat tehdä sitä. Vaikeammassa versiossa muodostetaan tarina. Nukutaan (joo!), herätään (joo!), noustaan ylös (joo!).

32. Tempu ja kannustus

Seistään piirissä ja yksi kerrallaan menee piirin keskelle ja tekee jonkin ”tempun” muiden kannustaessa rytmikkäästi taputtaen. Ajatuksena on, ettei tempun tarvitse olla erityisen ihmeellinen. Yhdellä jalalla seisominen, kielen näyttäminen tai korvan venyttäminen saavat kaikki aikaan yhtä valtavat aplodit. Harjoitteesta voi tehdä vaativamman, kun keskitytään myös yleisökontaktiin. Otetaan kaikkiin ensin katsekontakti, valmistaudutaan tempuun, nautitaan kannustuksesta, vaaditaan hiljaisuutta, jonka jälkeen suoritetaan tempu.

33. Sokkona ääniviidakossa

Sokkona ääniviidakossa on harjoitus, jossa parit tai pienet ryhmät sopivat yhteisen äänen. Sitten koko ryhmä lähtee varovasti kulkemaan tilassa silmät kiinni yrittäen olla törmäämättä keneenkään. Samalla etsitään omaa pienryhmää tai paria eli samaa ääntä pitäviä henkilöitä.

Leikkien lähteet:

Leikit 1–20 MLL

<https://leikki pankki.leikkipäivä.fi/haeleikit?page=2&Hakusanat=&Kategoriat=2>

Leikki 21 Toivanen, T. 2010. Kasvuun! – draamakasvatusta 1–8-vuotiaille. Helsinki: WSOYPro.

Leikit 22–26 Martinez-Abarca, T. & Nurmi, R. 2015. Loikaten leikkiin – rohkeasti rooliin! Helsinki: Lasten Keskus ja Kirjapaja Oy.

Leikki 27 Owens, A. & Barber, K. 2010. Draamakompassi – prosessidraaman suunnittelu, käytännön työskentely, arviointi ja reflektointi. Helsinki: Draamatyö.

Leikit 28–33 Vehkalahti, R. 2006. Leikkivä teatteri. Helsinki: LK-kirjat.

Tunnetaikuri -tuokioissa käytettyjä draamatyötapoja

- **Draamasopimus**

Tuokion alussa tehtävällä draamasopimuksella houkutellaan lapset yhteiseen leikkiin ja samalla sovitaan yhteisistä pelisäännöistä. Toiminnan ohjaaja korostaa sopimuksen yhteydessä ryhmäläisille, että he voivat roolissa kokeilla eri asioita. Roolissa ei tarvitse aina toimia ja käyttäytyä niin kuin itse toimisi ja käyttäytyisi. Sopimuksella voidaan määrittää myös yhteinen merkki helpottamaan siirtymää mielikuvituksen ja todellisuuden välillä: roolitunnuksen (esimerkiksi taikurin hattu) pukeminen ja riisuminen tai (yhdessä) sovittu äänimerkki.

- **Ohjaaja roolissa**

Ohjaaja toimii ennakolta valitsemassaan roolissa. Ohjaajan roolihenkilön mukana ryhmä siirtyy helposti ja nopeasti kuvitteelliseen maailmaan. Ohjaaja roolissa on tehokas menetelmä virittämään ryhmää draamatyöskentelyyn ja se tukee hyvin myös työskentelyn ylläpysymistä. Ohjaaja luo roolinsa avulla vuorovaikutusta ryhmään.

- **Lapset roolissa**

Tuokiossa koko lapsiryhmä voi esittää samanaikaisesti tietyn ryhmän edustajia tai jonkin alan asiantuntijoita (esimerkiksi lääkäreitä). Roolissa toimien on usein helpompi tehdä omia ratkaisuja ja esittää mielipiteitään. Roolitunnusten käyttö helpottaa lasten roolissa toimimista ja antavat lapsille myös roolisuojan.

- **Still kuva/ valokuva**

Pysäytetty tilannekuva, jossa jähmetytään asentoon, jolla voidaan kuvastaa tiettyä ominaisuutta, toimintaa tai tunnetta.

- **Toiminta ja kerronta**

Ohjaaja ja osallistujat kertovat yhdessä tarinaa ja tekevät samanaikaisesti kerronnan mukaisia tapahtumia. Kuljetaan vaikkapa metsässä, kuvaillaan vastaantulevia asioita ja toimitaan sen mukaan. Menetelmä auttaa eläytymään toimintaan ja vie tarinaa eteenpäin.

- **Äänimaiseman luominen**

Tuotetaan ääniä, jotka auttavat ryhmäläisiä eläytymään tapahtumaympäristöön (esimerkiksi metsä). Äänten tuottaminen voi tapahtua omalla äänellä ja keholla sekä erilaisten soittimien ja esineiden avulla.

- **Kuuma tuoli**

Työtavan avulla voidaan selvittää roolihahmon ajatuksia ja tunteita. Roolihahmo istuu muun ryhmän eteen tuolille tai lattialle, ja ryhmäläiset voivat esittää roolihahmolle erilaisia kysymyksiä. Kysymysten kautta roolihahmon ajatukset, tunteet sekä käyttäytymisen ja toiminnan syyt avautuvat ryhmäläisille.

- **Rooli seinällä**

Piirretään yhdessä isolle paperille tarinaan liittyvä henkilö tai henkilöitä. Piirtämisen yhteydessä henkilöille voidaan määritellä erilaisia ulkoisia ja sisäisiä ominaisuuksia. Niitä voidaan myös kirjata kuvaan näkyviin.

- **Yhteinen kone**

Ryhmäläiset rakentavat yhdessä kehoistansa erilaisia koneita, jotka voivat pitää myös ääntä. Kone muodostetaan siten, että ryhmäläiset asettuvat yksi kerrallaan paikoilleen ja tuottavat helposti toistettavaa liikettä ja ääntä. Seuraavat osat asettuvat valitsemaansa kohtaan ensimmäisten jatkoksi. Kaikki voivat myös liittyä koneeseen yhtä aikaa.

- **Tilan rakentaminen**

Luodaan yhdessä erilaisia tarinaan liittyviä tapahtumapaikkoja. Tilan rakentamisessa voidaan hyödyntää esim. huonekaluja, esineitä ja leluja.

- **Käsinuket**

Erilaiset nuket tarjoavat sekä aikuiselle että lapselle turvallisen mahdollisuuden ilmaisuun huomion kiinnittyessä nukkeen ja sen toimintaan.

- **Tunteiden ilmaisua sisältävät leikit**

Leikkien avulla harjoitellaan erilaisten tunteiden ilmaisua.

- **Vaihtoehtoiset ratkaisut tarinaan**

Etsitään ja kokeillaan erilaisia vaihtoehtoisia ratkaisuja tarinassa esiintyviin ongelmatilanteisiin. Tehdään ryhmissä ehdotuksia siitä, miten tarinassa voitaisiin edetä.

- **Pöytäteatteri**

Pöytäteatterin keinoin toteutettuja esityksiä on mahdollista myös sisällyttää osaksi laajempaa tarinaa.

- **Improvisaatio**

Tarinaa kuljetetaan eteenpäin yksittäisen ryhmäläisen, pienryhmän tai koko ryhmän yhteisellä improvisoinnilla.

Draamatyötapojen lähteet:

Martinez-Abarca, T. & Nurmi, R. 2015. Loikaten leikkiin – rohkeasti rooliin! Helsinki: Lasten Keskus ja Kirjapaja Oy.

Toivanen, T. 2010. Kasvuun! – draamakasvatusta 1–8-vuotiaille. Helsinki: WSOYPro.

Lasten tunnetaitojen vahvistamiseen liittyvät tuokiot

I tuokio: Rohkeus

- tuokion alkuun 1-2 lämmittelyleikkiä (esim. mielikuvituspallo, valokuvaaja).

Tavoite

- harjoitella rohkeana olemista ennen jännittävää kohtaamista
- käsitellä myös rohkeuden vastatunnetta pelkoa
- pelon tunteen tunnistaminen
- keskustella lasten peloista ja pelon tunteen hallinnasta.

Draamatyötavat

- ohjaaja roolissa (taikuri, lohikäärme)
- lapset roolissa (rohkeat hahmot)
- still-kuva/ valokuva (pelokas, rohkea)
- toiminta ja kerronta (ohjaaja ja lapset kuvailevat matkan aikana kohdattavia asioita)
- äänimaiseman luominen (jännittävät äänet)
- tutustutaan roolihahmoon - kuuma tuoli (kysymykset lohikäärmeelle).

Tarvikkeet

- taikurin hattu, viitta, taikasauva sekä taikapeitto
- lohikäärmeen kuvasta tehty palapeli (liite 1.)
- lohikäärmeen varusteita (naamiomalli, liite 2.)
- kamera/ tabletti/ kännykkä
- jännittävää musiikkia
- kankaita tunnelia ja lohikäärmeen luolaa varten
- rekvisiittaa tunneliin (esim. leikkihämähäkit ja -käärmeet)
- erilaista rekvisiittaa, jonka avulla lapset luovat itselleen rohkean hahmon (esim. naamioita, hattuja, viittoja).



Tehdään alussa yhdessä draamasopimus. Ohjaaja kertoo muuttuvansa taikuriksi laittamalla hatun päähänsä ja takaisin omaksi itsekseen riisuessaan hattunsa. Taikuri laittaa hatun päähänsä, jolloin siirrytään kuvitteelliseen maailmaan. Taikuri kertoo taikasauvansa kadonneen. ”Lähdemme kohta yhdessä etsimään kadonnutta taikasauvaani. Matkalla kohdataan jotakin hieman jännittävää, mutta saatte ennen matkalle lähtöä itsellenne välineitä rohkean hahmon luomiseen. Matkalla harjoitellaan rohkeana olemista ja sitä, miten rohkeus ja pelko näkyvät kehossa. Olen varma, että yhdessä selviämme matkasta hyvin. Suostutteko auttamaan minua saamaan taikasauvani takaisin?”

Taikuri on löytänyt vihjeen siitä, kuka taikasauvan on vienyt (palapelin palaset). Ratkaistaan yhdessä palapeli, josta paljastuu, että lohikäärme on vienyt taikasauvan. Taikuri kertoo tietävänsä missä kyseinen lohikäärme asuu.

Lähdetään kuvitteelliselle matkalle lohikäärmeen luo. Taikuri kertoo matkan olevan jännittävä ja hän tunnustaa hieman pelkäävänsä. ”Kun minua pelottaa näytän tältä”. ”Miltä te näyttätte, kun teitä pelottaa?” Otetaan kaikista oikeat valokuvat pelokkaina (yksin tai ryhmässä). Lapset saavat ennen matkalle lähtöä rakentaa itselleen hahmon, joka kuvastaa heidän mielestään rohkeutta. Tarjolla on erilaista rekvisiittaa, jonka avulla lapset voivat luoda valitsemalleen hahmolle rohkeutta (viittoja, naamioita, hattuja ym., ei kuitenkaan aseita). Otetaan kaikista uudet valokuvat rohkeina ja katsotaan kuvat yhdessä ennen matkaan lähtöä. Keskustellaan siitä, miten pelko ja rohkeus näkyvät kuvissa. Kuvat voi myös myöhemmin tulostaa.

Taikuri kuvailee matkalla kohdattavia jännittäviä asioita esim. lentäviä lepakoita, käärmeitä, pimeää tunnelia ym. Reagoidaan ja toimitaan yhdessä sen mukaan, millaisia asioita kohdataan. Myös lapset voivat keksiä jännittäviä asioita, joita matkalla tulee vastaan. Tehdään hetki yhdessä jännittävää äänimaisemaa esim. pelottavan metsän ääniä (ääntely, kehonsoittimet ym.). Käytetään hyödyksi myös jännittävää musiikkia tunnelman luomisessa.

Saavutaan lohikäärmeen luolalle. Taikuri on kuullut, että lohikäärme tykkää lauluista, loitsuista ja rummutuksesta. Houkutellaan lohikäärme ulos luolasta lasten kanssa esim. rummutuksen avulla. Lapset saavat itse keksiä rummutuksen.

Lohikäärme (toinen ohjaaja roolissa) ihmettelee, mitä lapset tekevät hänen luonaan ja kuinka he ovat uskaltaneet tulla hänen luolalleen. Lohikäärme laitetaan kuumaan tuoliin (ks. s.14), jolloin lapset ja taikuri voivat esittää lohikäärmeelle erilaisia kysymyksiä. Taikuri voi

tarvittaessa esittää ensimmäisen kysymyksen esimerkiksi: "Oletko sattumalta vienyt jotakin toiselle kuuluvaa?" Lohikäärme kertoo lopulta toivoneensa itselleen lisää rohkeutta taikasauvan avulla, koska oikeasti häntä usein pelottaa. Lapsilta kysytään, millä keinoilla lohikäärme voisi saada lisää rohkeutta? Lohikäärme tarttuu johonkin lapsilta tulleetseen ehdotukseen ja kertoo sen auttavan. Lohikäärme kiittää lapsia neuvoista, antaa taikasauvan takaisin ja toivottaa lapsille hyvää kotimatkaa. Matkataan yhdessä taikurin taikapeiton alla takaisin lähtöpisteeseen. Asetutaan istumaan piiriin taikapeitolle. Taikuri kiittää lapsia avusta. Hän heilauttaa taikasauvaansa ja riisuu hattunsa, jolloin siirrytään pois rooleista. Myös lapset riisuvat roolivaatteensa. Tämän jälkeen aloitetaan tuokion purkaminen.

Aluksi yhteistä keskustelua tuokioon liittyen. Puheenvuoro on aina taikasauvan pitäjällä. Tunteiden tunnistamisessa kannattaa hyödyntää tuokiossa otettuja valokuvia.

Apukysymyksiä:

- Mitkä olivat tuokiossa käsiteltävät tunteet?
- Miltä tehtävä sinusta tuntui?
- Mene siihen kohtaan tilaa, missä sinua pelotti tai jännitti eniten?
- Millä tavoin tuokioon oli rakennettu jännitystä?
- Mitkä asiat sinua pelottavat ja mistä tai keneltä saat silloin rohkeutta?

II tuokio: Kiukku

- tuokion alkuun 1-2 lämmittelyleikkiä (esim. kannustuspiiri, ukkonen).

Tavoite

- kiukun tunteen tunnistaminen itsessä ja toisissa
- harjoitella vahvan tunteen ilmaisemista ja purkamista sallitulla tavalla.

Draamatyötävät

- ohjaaja roolissa (taikuri)
- rooli seinällä (luodaan lasten kanssa Kiukkumaan asukkaita)
- yhteinen kone (kiukkukone)
- äänimaiseman luominen (kiukun äänet)
- tilan rakentaminen (Kiukkumaan kunnostus)

Tarvikkeet

- taikurin hattu, viitta, taikasauva sekä taikapeitto
- kiukkuinen kirje (liite 3, kiukku näkyy kirjeestä: salammat, emoji, revitty reuna ym.)
- paperi + kyniä tai kuvia kasvoista erilaisilla ilmeillä
- rakennus- ja majatarvikkeita (Kiukkumaan rakennelmia varten)
- kiitoskirje (liite 4)
- pussukka, jossa pieni yllätys lapsille (leikkitimantti, rusinarasia, keksi tmv.)



Tuokion aluksi tehdään jälleen draamasopimus. Ohjaaja kertoo muuttuvansa taikuriksi laittaessaan hatun päähänsä ja toteaa ”Ehkäpä pääsemme jälleen matkustamaan jonnekin.” Taikuri kertoo saaneensa kiukkuisen kirjeen Kiukkumaasta (liite 2) ja näyttää samalla kirjettä lapsille. ”Haluatteko tietää mitä tässä kirjeessä sanotaan?” Luetaan kirje yhdessä lasten kanssa. Pohditaan mitä salamat ja hymiöt mahtavat viestiä.

Kiukkumaassa on joku, joka rikkoo kaiken. Kiukkumaan asukkaat ovat aina kiukkuisia asiasta ja siksi paikkaa on alettu kutsua Kiukkumaaksi. Asukkaat eivät jaksakaan olla enää kiukkuisia, vaan tarvitsevat taikurilta apua saadakseen Kiukkumaahan hyvää mieltä. Taikuri ja lapset lähtevät yhdessä auttamaan Kiukkumaan asukkaita.

Ennen Kiukkumaahan siirtymistä pysähdytään miettimään, miltä Kiukkumaan asukas voisi näyttää. Keskustellaan siitä mistä, kiukun voi tunnistaa sekä kokeillaan, miten kiukku tuntuu ja näkyy eri puolilla kehoa. Tämän jälkeen lapset saavat piirtää tyhjälle paperille Kiukkumaan asukkaita. Mikäli lapset eivät innostu piirtämisestä, aikuinen voi piirtää Kiukkumaan asukkaan lasten kuvausten mukaan. Vaihtoehtoisesti lapset voivat poimia erilaisista valmiista kuvista kiukkuisen näköiset ihmiset, hahmot tai eläimet ja ne kootaan seinällä olevaan paperiin.

Asukkaiden luomisen jälkeen tehdään yhdessä kiukkukone. Lapset saavat kertoa milloin ja miksi heitä on kiukuttanut. Taikurin taikapeitosta kiinni pitäen heilutetaan peittoa rajusti ja pidetään ääntä, jollaista kiukku saa aikaan esim. murinaa ja karjuntaa. Kiukutellaan yhdessä vuorotellen jokin jokaista lasta ja aikuista kiukuttava asia pois. Kun kaikkien kiukut on kiukuteltu, lähdetään tutkimaan Kiukkumaata. Siirrytään Kiukkumaahan taikurin taikapeiton alla kulkien.

Kiukkumaasta löytyy rikottuja asumuksia ja sotkua (esim. rikottuja majoja). Pohditaan yhdessä, miten saataisiin hyvää mieltä Kiukkumaahan. Auttaisiko esim. rikottujen asumusten korjaaminen? Keskitytään rauhasa korjaamaan kaikki rakennelmat. Kiukkumaan kunnostamistöiden jälkeen palataan taikurin taikapeitolla takaisin aloituspisteeseen.

Kun saavutaan takaisin Kiukkumaasta lapsia odottaa yllätys. Taikuri huomaa oudon pussin ja tuo sen taikapeitolle. Avataan pussi yhdessä. Sieltä löytyy Kiukkumaasta saapunut kiitoskirje (liite 3) sekä pieni kiitos lapsille hyvin tehdystä auttamistyöstä.

Taikuri heilauttaa taikasauvaansa ja riisuu hattunsa. Kiukkumaa on jäänyt taakse, ja aloitetaan tuokion purku. Taikasauva toimii jälleen puheenvuoron merkinä.

Apukysymyksiä:

- Mikä oli tuokiossa käsitelty tunne?
- Mikä sinua auttaa, kun kiukuttaa?
- Mitä teet, kun sinua kiukuttaa?
- Miten voit auttaa kaveria, jota kiukuttaa?
- Missä ja miltä tuntuu, kun oikein kiukuttaa?

Mikäli aikaa on, voidaan tehdä lyhyt väittämäleikki. Ohjaaja lausuu erilaisia väittämiä ja kaikki ne lapset, jotka ovat väittämän kanssa samaa mieltä nousevat ylös ja vaihtavat paikkaa. Väittämät voivat olla esim. seuraavanlaisia: ”Kiukkumaan asukkaat olivat iloisia, kun joku oli rikkonut heidän kotinsa” tai ”Minä tykkään kiukutella”. Kysytään lopuksi lasten kommentit ja arviointi tuokiosta esim. peukkuarvioinnilla.

III tuokio: Rakkaus

- tuokion alkuun 1-2 lämmittelyleikkiä (esim. purkki kiertoon, seuraa johtajaa).

Tavoite

- välittämisen tunteen tunnistaminen
- hoivaamisen tuoman mielihyvän kokeminen
- empatiataitojen kehittäminen ja vahvistaminen.

Draamatyötavat

- ohjaaja roolissa (taikuri)
- toiminta ja kerronta (ohjaaja ja lapset kuvailevat metsässä kohdattavia asioita)
- äänimaiseman luominen (metsän äänet)
- käsinukke roolissa (pöllö tai jokin muu metsän eläin)
- lapset roolissa (lääkäreinä)
- yhteinen kone (halaus/ hoivakone).

Tarvikkeet

- taikurin hattu, viitta, taikasauva sekä taikapeitto
- laukku (sisällä lääkärintarvikkeita)
- metsän ääniä (esim. Spotify: Forest - Sounds of Nature, Relaxing forest sounds)
- käsinukke (pöllö tai jokin muu metsän eläin)
- lääkärintakkeja ja hoitovälineitä ja -tarvikkeita (sideharsoa ym.)
- erilaisia pehmoeläimiä (lääkäreiden hoidettavaksi)
- yhdessä laulettava laulu (ohjaajan valitsema tai lasten ehdottama, esim. Karhunpoika sairastaa, Minun ystäväni on kuin villasukka, liite 5).



Ohjaaja laittaa taikurin hatun päähänsä ja siirtyy taikurin rooliin. Taikuri kertoo löytäneensä metsästä salaperäisen laukun. Hän kysyy lapsilta: ”Avataanko laukku ja selvitetäänkö, mitä täällä on, ja kenelle tämä kuuluu?” (draamasopimuksen teko). Lähdetään yhdessä metsään etsimään laukun omistajaa. Matkataan hypellen kiveltä toiselle, ylitetään joki, kohdataan eläimiä ja tehdään yhdessä niiden ääniä. Myös lapset keksivät matkalla kohdattavia asioita. Kysytään lapsilta, miten päästäisiin joen yli (esim. uimalla, soutamalla).

Luodaan metsän tunnelmaa vihreän kankaan sekä musiikin avulla (metsän eläinten ääniä). Metsässä ilmestyy pöllö (käsinukke). ”Hei olen metsän lääkäri ja olen kadottanut laukkuni, oletteko sattumoisin nähneet sitä?” Pöllö kertoo tarvitsevansa lääkärinlaukua, sillä metsässä on paljon sairaita eläimiä.

Pöllö pyytää lapsilta ja taikurilta apua sairaiden eläinten hoitamisessa. Lapset siirtyvät rooliin ja saavat itselleen lääkärintakit. Pöllö johdattaa lääkärit sairaiden eläinten luo. Pysähdytään yhdessä miettimään, miten toista hoidetaan, miten kosketetaan, miten puhutaan ja millaisella äänellä jne. Tämän jälkeen lapset saavat rauhassa tutkia sekä hoitaa eläimiä erilaisilla hoitovälineillä (laittaa esim. sideharsoa ja laastareita). Pöllö ja taikuri ohjeistavat lääkäreitä tarvittaessa. Pöllö ehdottaa, että jokin laulu voisi myös auttaa ja parantaa sairaita eläimiä. Lapset ottavat hoidettavan eläimen syliin (pehmolelut). Lauletaan yhdessä jokin laulu (lasten ehdottama tai ohjaajan valitsema, esim. Minun ystäväni on kuin villasukka, liite 5).

Hoitamisen ja laulun jälkeen eläimet peitellään nukkumaan. Pöllö kehuu lääkäreitä ja kiittää avusta. Pöllö ehdottaa yhteisen ison silitys/ halauskoneen tekemistä, jossa jokainen lapsista silittää tai halaa samanaikaisesti jotakuta toista. Tämän jälkeen palataan taikurin taikapeiton avulla lähtöpisteeseen. Taikuri heilauttaa taikasauvaansa, jolloin riisutaan lääkärintakit ja poistutaan roolista. Aloitetaan loppukeskustelu taikapeitolla piirissä istuen. Taikasauva toimii puheenvuoron merkinä.

Apukysymyksiä:

- Mikä oli tuokiossa käsitelty tunne?
- Miltä eläinten hoitaminen sinusta tuntui?
- Miltä hoidettavasta mahtoi tuntua?
- Miten sinua on hoidettu, kun olet ollut kipeä?
- Mistä tietää, että joku rakastaa tai välittää?

- Miten välittämisen tunnetta voi ilmaista toiselle?

Lopuksi lapset arvioivat tuokion. Laitetaan lattiaan maalarinteippijana, jonka toisessa päässä on tykkäsin - toisessa päässä en tykännyt. Lapset menevät seisomaan haluamaansa kohtaan janalle.

IV tuokio: Suru

- tuokion alkuun 1-2 lämmittelyleikkiä (esim. kontaktianssi, tunnehippa).

Tavoite

- empatian kokeminen yksin jätettyä/ kiusattua kohtaan.
- empatiakyvyn kasvaminen
- kaveritaitojen harjoittelu
- surun tunteen tunnistaminen.

Draamatyötavat

- ohjaaja roolissa (taikuri)
- vaihtoehtoiset ratkaisut tarinaan
- pöytäteatteri nukeilla (esim. vanhat kauhat ja harjat sopivat hyvin niiden askarteluun)
- tunteiden ilmaisua sisältävät leikit (heitä tunne, ilon kukkulat ja surun laakso, leikkiohjeet lämmittelyleikki -osiossa).

Tarvikkeet

- taikurin hattu, viitta, taikasauva sekä taikapeitto
- kännykkään äänitettyä itkun ääntä (esim. Youtube: Child crying sound effects)
- pöytä
- nukkeja
- vaihtoehtoisin ratkaisuihin liittyvät kuvat (liite 6)
- ilo- ja surunaamat (ilon kukkulat ja surun laakso leikki, liite 7)
- hymiöt tuokion arviointiin (liite 8).



Taikuri kertoo voineensa huonosti. Hän on ollut huolissaan saatuaan kännykkäänsä oudon ääniviestin (viestissä pelkkää itkun ääntä). Taikuri ei ole varma, mistä äänestä on kyse ja mistä se voisi johtua. Taikuri kysyy lapsilta: ”Voinko soittaa ääniviestin teille, ja selvitetään yhdessä mihin viesti voisi liittyä?” (draamasopimuksen teko).

Lasten tunnistettua äänen itkuksi ja tunteen suruksi keskustellaan siitä, miltä suru tuntuu ja miten se näkyy kehonkielessä? Mitkä kaikki asiat voivat aiheuttaa surua päiväkodissa tai leikeissä? Johdatellaan keskustelua kiusaamisteemaan ja ilman kaveria jäämiseen.

Aikuinen tekee lyhyen improvisoidun pöytäteatteriesityksen nukeilla. Esitys sisältää kiusaamista/ leikin ulkopuolelle jäämistä. Esityksen lopuksi yksinjätetty roolihahmo päättää lähettää taikurille viestin pyytääkseen apua. Taikuri pysäyttää tarinan viestinlähettämiskohtaan ja pyytää lapsia arvioimaan kolmea vaihtoehtoista ratkaisua tarinaan. Eri vaihtoehtoista on tehty kuvat (liite 6), joiden avulla niistä on helpompi keskustella. Vaihtoehdot: 1) kerrotaan asiasta aikuiselle, 2) ei auteta kaveria, 3) mennään kaveriksi kiusatulle.

Keskustelun yhteydessä jokainen ratkaisuvaihtoehto myös kokeillaan käytännössä nukkeesityksen avulla. Tarkoituksena on, että lapset käyvät pienryhmissä esittämässä ne. Mikäli lapset eivät ole halukkaita esiintymään, aikuinen tukee heitä tarpeen mukaan tai esittää eri vaihtoehdot itse.

Tämän jälkeen harjoitellaan heitä tunne -leikin avulla sitä, miltä suru näyttää kasvoilla ja miten sen voi tunnistaa toisen kasvoilta. Istutaan piirissä ja taikuri nappaa ilmasta surun tunteen, jonka hän pyyhkäisee kasvoilleen. Katsottuaan hetken ympärilleen tunteen vallassa, hän pyyhkäisee sen pois kasvoiltaan ja heittää sen jollekin piirissä olevalle, joka vuorostaan laittaa ilmeen kasvoilleen. Näin tunne kiertää piirissä lapselta toiselle, kunnes taikuri nappaa sen lopuksi käteensä ja heittää sen pois.

Seuraavaksi leikitään ilon kukkulat ja surun laakso -leikki. Tilan toinen pää nimetään Ilon kukkuloiksi ja toinen pää Surun laaksoksi. Päädyissä on merkkeinä ilo- ja surunaamat (liite 7). Jos huudetaan ”Ilon kukkulat”, lapset juoksevat kyseiseen päähän tilaa iloitsemaan. Jos huudetaan ”Surun laakso”, lapset juoksevat Surun laaksoon murehtimaan. Taikuri taikoo leikkiin myös yllätyksiä. Esimerkiksi huudettaessa ”kiukkumyrsky”, lapset saavat kiukutella hetken vapaasti toisia vahingoittamatta (taikuri voi soittaa samalla esim. rumpua tai

marakassia ”kiukkumyrskyn” merkiksi). Kun taikuri taikoo taskustaan leikkikäärmeitä tai -hämähäkkejä, lapset hyppelevät niitä karkuun inhon vallassa. Hämmästyttä koetaan, kun taikuri taikoo taivaalle tulikärpäsiä (esim. heijastamalla niitä kissan leikkivalolla kattoon). Lapset pysähtyvät tällöin hetkeksi ihmettelemään niitä.

Leikin jälkeen on loppukokoontuminen taikurin taikapeitolle. Kerrataan nukketeatterin vaihtoehtoisia ratkaisuja kuvien avulla.

Apukysymyksiä:

- Mikä oli tuokiassa käsitelty tunne?
- Mene seisomaan sen kuvan kohdalle, mikä on mielestäsi paras ratkaisu tilanteeseen?
- Miksi valitsit kyseisen kuvan?
- Minkä ratkaisuvaihtoehdon poistaisit ja miksi?
- Mitkä asiat tekevät sinut surulliseksi?
- Millaisilla asioilla surun tunnetta voi helpottaa?

Lapset arvioivat tuokiota osoittamalla taikasauvalla jotakin kolmesta erilaisesta hymiöstä (liite 8). Samalla he saavat kertoa ajatuksiaan tuokioon liittyen.

V tuokio: Ilo

- tuokion alkuun 1-2 lämmittelyleikkiä (esim. kuvanveistäjä, joo-leikki).

Tavoite

- ilon tunteen tunnistaminen
- ilon ja ilmaisun riemun kokeminen.

Draamatyötavat

- ohjaaja roolissa (taikuri)
- tilan rakentaminen (hassujen yksityiskohtien tekeminen)
- tunteiden ilmaisua sisältävät leikit (nenäliinan pudotus, peilikuva, joo-leikki, leikkiohjeet lämmittelyleikki -osiossa)
- lapset roolissa/ roolien vaihto (taikuri katsojaksi, lapset taikureiksi/ pelleiksi)
- improvisaatio (hassu esitys/ videotervehdys).

Tarvikkeet

- taikurin hattu, viitta, taikasauva sekä taikapeitto
- taikurin saama kutsu juhliin (liite 9)
- nenäliina
- roolivaatteita ja -tarvikkeita hassuille hahmoille (hassuja laseja, peruukkeja, naamareita, pellen neniä ym.)
- videokamera/ tabletti/ kännykkä
- kuvia kasvoista erilaisilla ilmeillä
- taikasauvat lapsille.

Taikuri on saanut kutsun tulla esiintymään Hassu-Harri nimisen henkilön juhliin. Hassu-Harri tykkää erityisesti kaikenlaisesta hassuttelusta, höpsöttelystä, nauramisesta ja kikattelusta. Taikuri kertoo, ettei osaa muuta kuin taikoa ja siksi hän haluaisi lähteä Hassuttelumaahan (lapset voivat keksiä maalle myös oman nimen) oppimaan ja saamaan vinkkejä toisten naurattamiseen. Taikuri tiedustelee lapsilta: ”Haluaisitteko lähteä mukaan hassuttelemaan?” (draamasopimuksen teko).

Lähdetään matkaan taikurin taikapeitolla. Matkalla kohdataan hassuja juttuja: ”Katsokaa tuolla on nenää kaivava Batman, paukutteleva Teräsmies” jne. Kaikki saavat keksiä hassuja juttuja, joille nauretaan yhdessä.

Perillä Hassuttelumaassa muokataan yhdessä tilaan hauskoja yksityiskohtia esim. käännetään huonekaluja väärinpäin, laitetaan esineitä hassuihin paikkoihin, käännetään paita väärinpäin jne. Tilan hassut yksityiskohdat voivat olla myös valmiiksi muokattuja ja lasten kanssa tutkitaan ja ihmetellään niitä. Hassuttelumaassa odottaa myös erilaisia tehtäviä ja leikkejä, jotka voivat olla esillä seinällä väärinpäin olevissa paperilapuissa tai jollakin muulla hausalla tavalla.

Aluksi harjoitellaan yhdessä taikurin opastamana ”kainalopaukkujen” tekemistä. Tämän jälkeen leikitään nenäliinan pudotus -leikki, jonka avulla harjoitellaan riemukasta naurua. Taikuri pudottaa nenäliinan kädestään. Kun nenäliina on ilmassa kaikkien pitää nauraa kovaa. Heti kun nenäliina koskettaa maata, nauru lakkaa. Jokainen osallistuja voi toimia halutessaan nenäliinan pudottajana.

Seuraavaksi on vuorossa peilikuva -leikki. Lapset ottavat parit ja asettuvat istumaan tai seisomaan vastakkain. Toinen on tekijä ja toinen tekijän peilikuva. Taikuri antaa tekijöille ohjeeksi liikkua mahdollisimman hitaasti, jotta peilikuva ehtii mukaan liikkeisiin. Mietitään yhdessä, millaisia toimia peilin edessä voisi tehdä: aamutoimia, vaatteiden sovitusta, **hassuja ilmeitä...** Vaihdetaan rooleja.

Taikuri pyytää lapsia opettamaan hänelle erilaisia tapoja saada toiset nauramaan. Taikuri siirtyy katsojaksi. Lapsille annetaan erilaisia roolitunnuksia, joiden avulla he voivat luoda itselleen hauskoja roolihahmoja. Mikäli mahdollista tilaan kannattaa hankkia myös peili, josta lapset voivat ihastella rooliasujaan. Roolihahmot saavat höpsötellä ja esittää taikurille taikatemppeja ja hassuja juttuja yksin ja yhdessä. Taikuri kannustaa ja nauttii täysillä

esityksestä. Mikäli lasten on hankala heittäytyä improvisoiden hassuttelemaan, voidaan hassutteluhetki toteuttaa videotervehdyksenä Hassu-Harrille. Tervehdyksen sisältö voidaan ideoida yhdessä tai se voidaan toteuttaa esimerkiksi leikkimällä Joo -leikki. Joo -leikissä jokainen saa vuorollaan ehdottaa mitä tehdään, johon kaikki huutavat innoissaan ”joo” ja tekevät samanaikaisesti ehdotettua asiaa (leikkiohje s. 12). Esitys kuvataan kännykällä tai tabletilla ja katsotaan yhdessä ennen kuvitteellista lähettämistä Hassu-Harrille. Hassuttelujen jälkeen taikuri kiittää lapsia uusista ideoista. Hän kertoo oppineensa näiltä paljon.

Iloisen hassutteluesityksen jälkeen matkataan Hassuttelumaasta takaisin aloituspisteeseen taikurin taika-peitolle. Istutaan peitolle piiriin. Taikuri heilauttaa jälleen taikasauvaansa, jolloin riisutaan roolivaatteet ja poistutaan roolista.

Loppukeskustelussa on mukana erilaisia kuvia, joista lapset saavat valita iloisuutta ilmentävän kuvan. Keskustellaan siitä, miten ilo näkyy kehonkielessä. Taikasauva toimii jälleen puheenvuoron merkinä.



Apukysymyksiä:

- Mikä oli tuokiossa käsitelty tunne?
- Missä ilo tuntuu?
- Miltä kasvot näyttävät, kun on iloinen?
- Mikä saa sinut iloiseksi?
- Miten voit tehdä toisen iloiseksi?

Lapset arvioivat tuokion osoittamalla taikasauvalla sellaista kuvaa, joka vastaa omaa tunnetilaa tai jähmettymällä omaa tunnetilaa kuvaavaksi patsaaksi.

Viimeisen työskentelykerran päätteeksi lapset askartelevat itselleen omat taikasauvat. He voivat jatkossa toimia tunnetaikureina ja auttaa toisia erilaisten tunteiden käsittelyssä ja tunnistamisessa.

Liitteet

Liite 1. Kuva lohikäärmeestä (palapeliin)



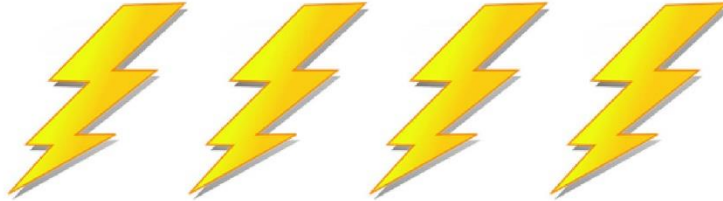
Image provided by <http://clipart-library.com/>

Liite 2. Malli lohikäärmenaamioon



Lähde: Pinterest

Liite 3. Kiukkukirje



AAARGGGG!!!!

Täällä Kiukkumaassa on joku, joka aina sotkee ja rikkoo kaiken ja se tekee meidät todella ärtyneiksi!!!!

Me Kiukkumaan asukkaat emme jaksakaan enää olla kiukkuisia ja vihaisia koko ajan. Voisitko sinä Taikuri keksiä keinon, millä kiukkumaahan saataisiin vähän iloa ja hyvää mieltä?

Terveisin: Kiukkumaan asukkaat



Liite 4. Kiitoskirje

Suuret kiitokset Taikuri ja ahkerat apurit!

Olitte hienosti keksineet keinon tuoda iloa ja hyvää mieltä Kiukkumaahan. Tässä teille pieni palkkio hyvin tehdystä työstä.

Terveisin: ei enää niin kiukkuiset Kiukkumaan asukkaat



Liite 5. Laulu: Minun ystäväni on kuin villasukka


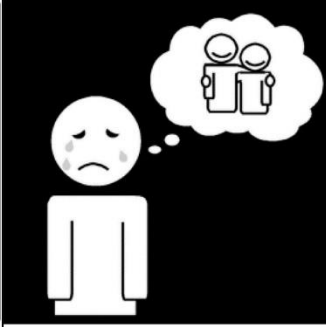
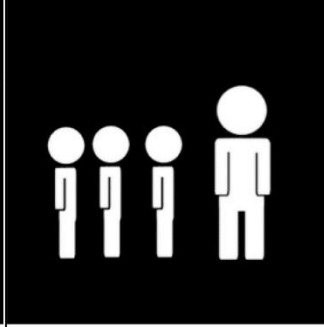
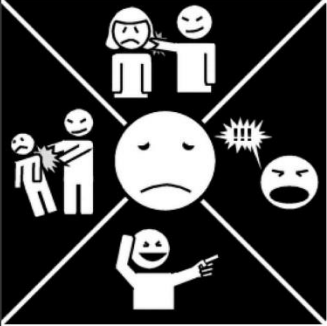

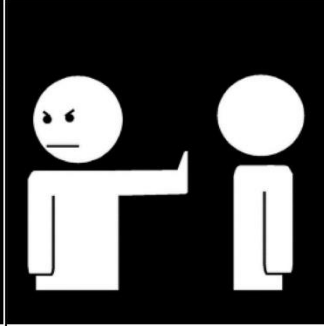
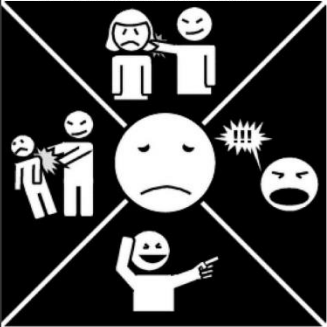
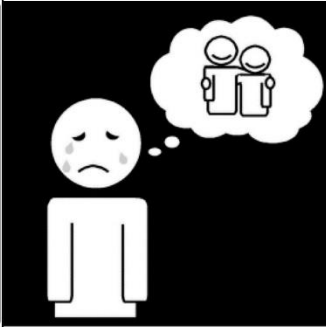
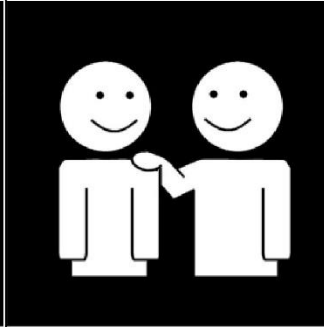
Minun ystäväni

Petri Virtanen

Minun ys-tä-vä-ni on kuin vil-la-suk-ka, jo-ka tal-vel-la läm-mit-tää, ja minun
 ys-tä-vä-ni on kuin nii-ty-n kuk-ka, jo-ka saa mi-nut hy-myi-le-mään. O-ta
 kä-des-tä kiin-ni, tu-le kans-sa-ni ran-taan, vien si-nut kat-so-maan, mi-ten
 au-rin-ko las-kee pui-den taak-se ja saa tai-vaan pu-ner-ta-maan. Mi-nä
 o-len vie-lä pik-kui-nen ja sik-si tah-toi-sin op-pi-a tään
 maa-il-man pal-jon pa-rem-min. Ja kunmä sit-ten jos-kus o-len ai-kui-
 nen, niin toi-von, et-tä op-pi-mas-ta kos-kaan lak-kaa en. Minun

D. S. al Fine
Petri Virtanen

Liite 6. Vaihtoehtoisin ratkaisuihin liittyvät kuvat

<p>1. Kerrotaan aikuiselle</p> 		
<p>2. Ei auteta kaveria</p> 		
<p>3. Mennään kaveriksi</p> 		

Kuvat: Papunetin kuvapankki, papunet.net, Sclera

Liite 7. Ilo- ja surunaamat (ilon kukkulat ja surun laakso -leikki)



Liite 8. Hyömiöarviointi



Liite 9. Esiintymiskutsu taikurille



Hellurei taikuri!

Tervetuloa
hassunhauskoihin
juhliini esiintymään ja
hauskuuttamaan
vieraitani! Odotan
innolla hauskaa
esitystäsi! HEHEHEEEEE!!

Hurrrijan hausskoin terrrveisin: Hassu-
Harri

