

ITK, Hämeenlinna, 12.4.2018



STORIES

Digitaalinen tarinankerronta pedagogisena
prosessina varhaiskasvatuksessa

Tuula Nousiainen, Olli Merjovaara ja Leena Turja, Jyväskylän yliopisto

Lisätietoja: tuula.j.nousiainen@jyu.fi



Funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



STORIES
media & language



JYVÄSKYLÄN YLIOPISTO

Hankkeen tiedot



Kesto ja rahoittaja:

- STORIES – Fostering Early Childhood Media Literacy Competencies (2015–2018)
- Erasmus+ KA2: Strategic Partnerships / Cooperation for innovation and the exchange of good practices

Partnerit:

- Coopselios (*koordinaattori*) 
- University of Modena and Reggio Emilia (UNIMORE) 
- Computer Learning 
- Jyväskylän yliopisto (JYU) 
- Mimar Sinan Fine Arts University (MSGSU) 
- Karlsruhe University of Education (PH-KA) 



Tavoitteet ja toteutus



Tavoitteet

- Tukea varhaiskasvattajia digitaalisen tarinankerronnan toteutuksessa
- Tutkia digitarinankerronnan tuotoksien ja prosessin elementtejä

Prosessi

1. Koulutus:
 - Digitaalisen tarinankerronnan pedagogiikka (Media-/monilukutaito ja mediakasvatus; Narratiivirakenteet ja digitaalinen tarinankerronta)
 - Tekniset välineet (käytännön esimerkit)
2. Digitarinoiden toteutus päiväkodeissa (kaksi kierrosta: toimintakausi **2016–2017** ja 2017–2018)



Aineistonkeruu



- Suomessa toteutettu seitsemässä (4+3) päiväkodissa:
Helsinki, Jyväskylä, (*Tampere*)
 - 11 ryhmää toimintakaudella 2016–2017
 - Kustakin ryhmästä 3 tarinaprojektia / toimintakausi
- Aineisto
 - Tuotetut digitarinat
 - Kasvattajien projektiraportit
 - Kyselyt kasvatushenkilökunnalle
 - *Kasvattajien ja lasten haastattelut*
 - *Toimintatilanteiden videointi*



Tämän esityksen sisältö

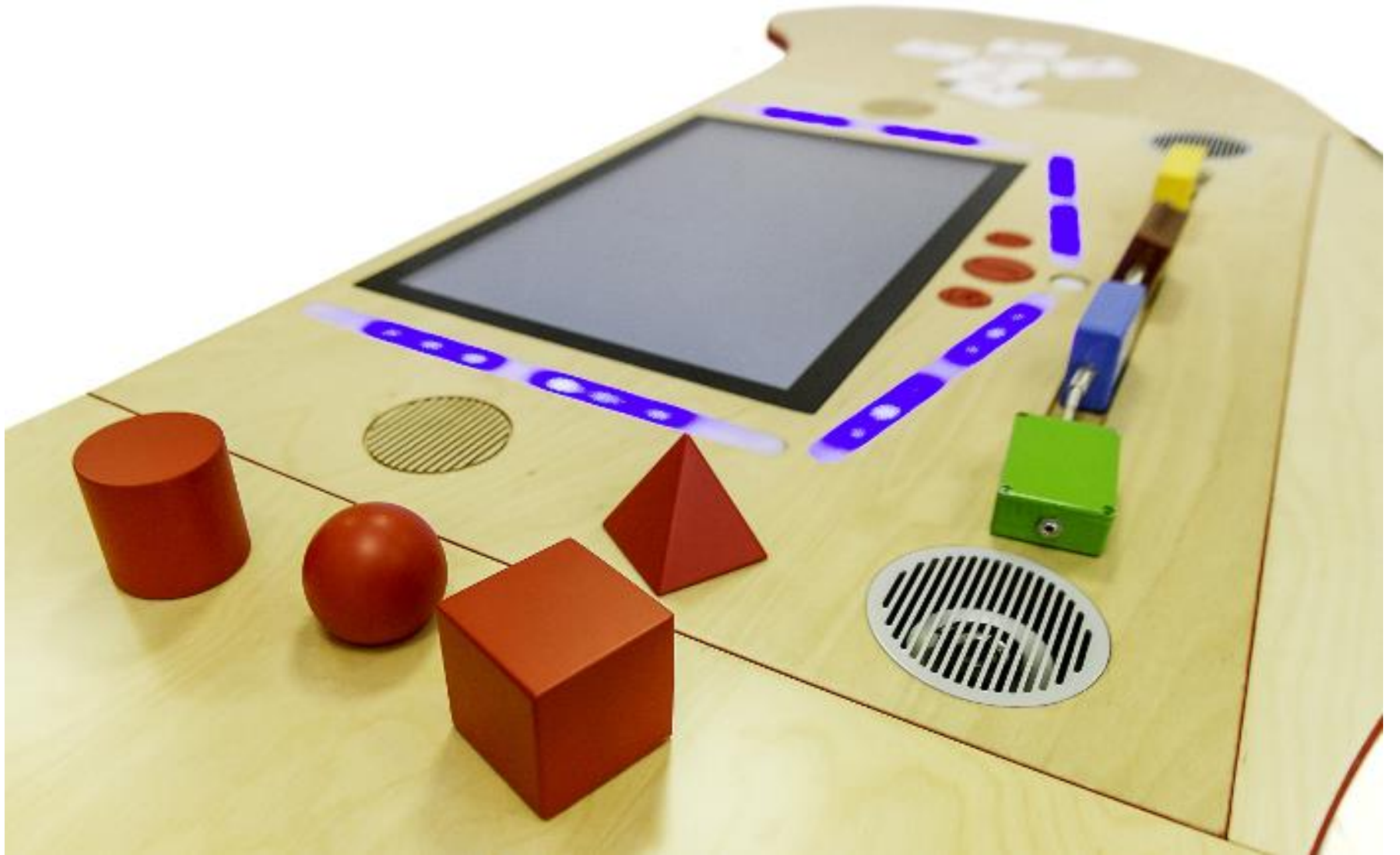


- Digitarinoissa käytetyt välineet
- Esimerkkejä tarinoista

- Tarinoiden tuottamisen ulottuvuuksia
- Tarinoiden sisältöjä

- Havaittuja haasteita ja hyötyjä
- Suosituksia





Tuotettujen tarinoiden tyypit



	Digitarinan tyyppi	Suomi (N=19)	Kaikki (N=83)
1	<u>Still-kuvista koostuva</u>	6 (31,6%)	23 (27,7%)
2	<u>Animaatio (stop-motion tai esim. nukketeatterisovelluksella tehty)</u>	7 (36,8%)	37 (44,6%)
3	<u>Elokuva (videona kuvattua liikkuvaa kuvaa)</u>	6 (31,6%)	23 (27,7%)



Tarinan tuottamisen ulottuvuuksia



- **Strukturoitu – Avoin (ks. seuraava kalvo)**
 - Valmiit tarinajuonet, hahmot, ympäristöt, rakenne: omat ideat, itse tehdyt materiaalit jne.
- **Avustettu – Itsenäinen toiminta**
 - Tasapainon löytäminen haastavaa kasvattajille
 - Sovellusten vaikutus (esim. nukketeatterimainen Puppet Pals vs. videoeditori)
 - Tottuminen → Uusien tarinoiden itsenäinen tekeminen tarinaprojektien jälkeen
- **Aika-/paikkasidonnaisuus**
 - Tabletit: Liikuteltavuus (eri ympäristöjen hyödyntäminen), opettajien omat tabletit (joustavuus)
 - I-Theatre: Paikkaan sidottu (sijoittamispaikan tärkeys: lasten ulottuvilla)
- **Toiminnalliset painopisteet**
 - Digivälineiden mahdollisuuksien tutkiminen, kerronnallisuus, leikillisuus (mahdollisuuksien kokeilu leikillisesti, roolileikin tallennus)



Tarinankerronnan strukturointi



	Strukturoinnin taso	Suomi (N=19)	Kaikki (N=83)
1	Ei-strukturoitu. Lapset valitsevat aiheen ja kehittävät tarinan.	8 (42,5%)	27 (32,5%)
2	Lapsille annetaan aihe ja kehoitetaan kertomaan tarina.	3 (15,8%)	21 (25,3%)
3	Lapsille annetaan yksi tai useampi hahmo, tapahtumapaikka ja mahdollisesti jokin tapahtuma.	4 (21,1%)	18 (21,7%)
4	Lapsille annetaan tapahtumapaikka, hahmot ja käynnistävä tapahtuma, ja heitä pyydetään jatkamaan tarinaa.	-	4 (4,8%)
5	Pitkälle strukturoitu: Lapsille kerrotaan tarina ja pyydetään muotoilemaan se uudelleen.	1 (5,3%)	4 (4,8%)
	<i>(Ei arvioitavissa)</i>	3 (15,8%)	9 (10,8%)



Tarinasisältöjen vaihtelu



	Tarinan tyyppi	Suomi (N=19)	Kaikki (N=83)
1	Skripti (kuvaus jonkin tyyppillisen toiminnan etenemisestä; preesens)	-	22 (26,5%)
2	Henkilökohtainen narratiivi (kuvaus tapahtuneesta tilanteesta; imperfekti)	-	2 (2,4 %)
3	Fiktiivinen tarina (sisältää kuvitteellisen elementin)	12 (63,2%)	49 (59%)
4	Muu ("dokumentti", raportti tms.)	7 (36,8%)	9 (10,8%)

Aiheet

- Oma arki ja ympäristö (oma päiväkotini, retket...)
- Ajankohtaiset / mediassa esillä olevat tapahtumat (urheilutapahtumat, Suomi 100...)
- Lelut (pehmolelut, legot ym. hahmoina erilaisissa tarinoissa)
- Eläintarinat (itse näyteltyinä, leluina, piirroksina)
- Fiktiivisten hahmojen seikkailut (sarjakuvasankarit, satuhahmot, merirosvot, tontut ym.)
- Omien kokemusten käsittely (traumaattisen kokemuksen käsittely sarjakuvana)
- Sovellukseen tutustuminen (esim. Puppet Palsilla leikkimistä)



Haasteet



KASVATTAJAT

Sopivan tasapainon löytäminen toiminnan ohjaamisessa ja tarinan tekoon vaikuttamisessa

Tekninen osaaminen

Ennakoasenteet

LAPSET

Innokkuus vs. pitkäjänteisyys

Kokonaisuuden hahmottaminen

Osa lapsista suhtautuu laitteisiin arkaillen

MUUTA

Rauhallisen ja hiljaisen tilan löytäminen

Henkilöstöressurssien riittävyys



Hyödyt



KASVATTAJAT

Tukee uusien opetussuunnitelmien tavoitteiden saavuttamista

Pedagogisen dokumentoinnin väline

Teknisten taitojen karttuminen

LAPSET

Kielellisten taitojen kehittyminen

Sosiaalisten taitojen kehittyminen

Tarjoaa erilaisia tapoja osallistua

MUUTA

Ideoita monipuolisempaan digivälineiden hyödyntämiseen lasten kanssa myös kotona (tuottaminen)

Rikastuttaa viestintää perheiden kanssa



STORIES
media & language



Suosituksia toteutukseen



- Tutustu rohkeasti erilaisiin sovelluksiin ja laitteisiin → Teknisestä osaamisesta ei kynnyskysymystä
- Lähde liikkeelle lasten ideoista (osallisuus) → Ilmaisun mahdollisuuksia erilaisille lapsille
- Jaa tuotoksia ja toimintaideoita perheiden kanssa → Uusia digitaalisten välineiden käytön tapoja myös kotiin
- Käytännön vinkkejä
 - Lasten lukumäärä: noin 2-4
 - Tilavalinnat: mm. rauhallinen paikka työstämiseen
- Koulutukset: Runsaasti ohjattua käytännön tutustumista digivälineisiin





Kiitos!

Lisämateriaalia:

peda.net/hankkeet/stories/itk (salasana: **ITK2018**)



Funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



STORIES
media & language



JYVÄSKYLÄN YLIOPISTO