

Havainnoista museoksi: alakoululaiset aarteiden jäljillä

Vaiheittain toteutettava tiedekasvatusprojekti, jossa alakoululaisia innostetaan havainnoimaan maailmaa ohjeistamalla heidät rakentamaan **oma museonäyttely**.

Näyttelyä varten lapset lähetetään **tekemään havaintoja** esim. koulun lähiympäristöstä tai luokkaretkeltä. Havainnot liittyvät näyttelylle valittuun teemaan.

Havainnoista tulee näyttelyn esineitä, kun ne **dokumentoidaan**. Näyttely voi koostua esineistä, kuvista, heränneistä ajatuksista tai niiden yhdistelmästä.

Työpajan jälkeen lapset ovat tulleet tehneeksi jotain, mikä **muistuttaa tieteellistä prosessia**: pohtineet kysymyksiä, tehneet havaintoja, analysoineet niitä ja esittäneet ne järjestelmällisessä muodossa.

Työpaja haastaa osallistujansa, mutta kehystys on seikkailunomainen ja kokemuksellinen – tavoitteellisuudessaan **motivoiva**.

Kohderyhmä: alakoululaiset 4-6 lk. (historian opetus aloitettu)

Työpajan kesto: joustava

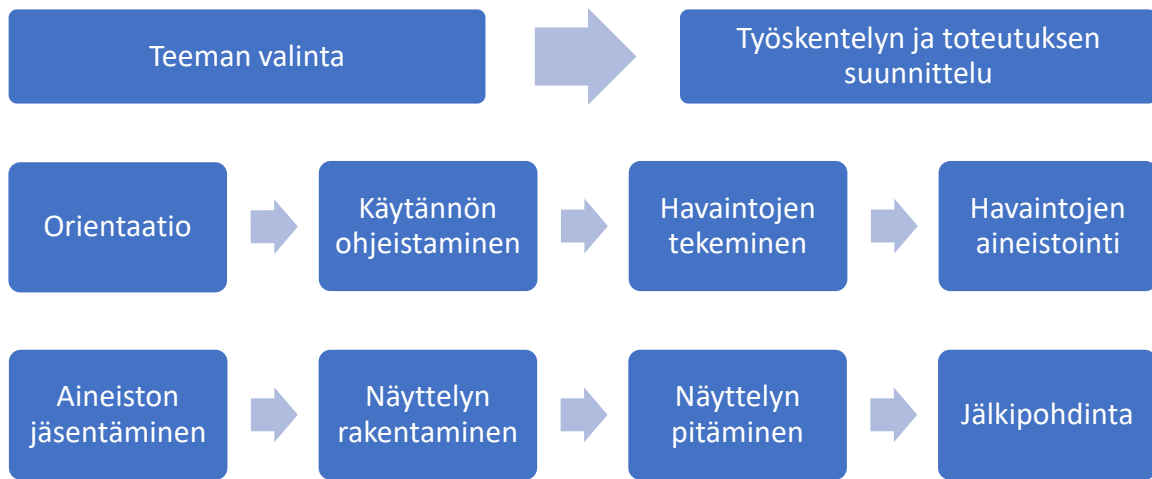
Käyttö: oppiaineidenvälinen tiedekasvatus, projektioppiminen, orientaatio

Toteutus: teemapäivä tai täydentyvä projekti

Toteutusympäristö: vapaa; fyysinen tai digitaalinen (lisätietoja alhaalla)

Tarvittavat resurssit: turvallinen ympäristö aineiston keruuta varten, näyttelylle sopiva esittelytila, aineiston keräämiseen soveltuva välineistö (lisätietoja alhaalla)

Tavoite: Osallistujien motivaatio havainnoida ympäristöä (erityisesti ihmisen jälkien osalta) kehittyä. Opitaan ryhmätyö- ja projektitaitoja. Saadaan kosketusta tieteelliseen ajatteluun.



Työpajan kokonaisrakenne

Ohessa käydään läpi työpajan vaiheita yksityiskohtaisemmin ja annetaan toteutusvinkkejä. Tutkimuksellisesti perustellut ratkaisut on erikseen eritelty osiossa *Toteutusvinkkejä, kirjallisuutta ja muita tutkimukseen perustuvia huomioita*. Tiedoston lopussa on kolme liitettä, joissa on esimerkkejä toteutustavoista (inspiraatioksi, suunnittelun tueksi tai suoraan käytettäväksi). Tähän tarkoitukseen on lisäksi saatavilla erillinen *Lasten ohjeet* -tiedosto, jota voi täydentää tai käyttää sellaisenaan.

Ennen työpajan toteutusta:

1. Näyttelyn teeman valinta

Ennen työpajan käynnistämistä on hyvä pohtia näyttelyn teemaa. Laajemman aihealueen voi hyvinkin määrittää ohjaaja – mahdollisesti muun opetuksen pohjalta liittyen esim. historian ja ympäristötiedon opetukseen – mutta lapsille kannattaa tarjota mahdollisuuksia vaikuttaa tarkempaan aiheenvalintaan mielenkiinnon mukaan. Orientaatiovaihe soveltuu tähän hyvin (ks. vaihe 3).

Huom. Vaikka teema rakentuisi yksittäisen oppiaineen ympärille, itse työskentely voidaan toteuttaa oppiaineenvälisesti (ks. Vaihe 5)

2. Näyttelyn toteutuksen ja työskentelytapojen määrittäminen

Ohjaaja arvioi, miten projekti kannattaa toteuttaa. On hyvä lähteä liikkeelle kysymyksistä, mihin näyttely on mielekästä rakentaa, miten aineistoa kerätään ja missä ylipäätään työskennellään. Projektille ja sen työstämiselle tulee siis valita **sopiva alusta**: fyysinen tila tai digitaalinen oppimisympäristö. Jo projektin suunnitteluvaiheessa onkin hyvä määrittää:

- Missä aikataulussa projekti toteutetaan?
- Missä lapset keräävät näyttelyyn aineistoa?
- Mitä välineitä on käytössä?
- Mitä tarkoitusta varten näyttely rakennetaan? Orientaationa johonkin teemaan? Muun oppimateriaalin tueksi? Projektitaitojen kehittämiseksi? Inspiraatioksi?

(tarkemmin ks. Vaiheet 5 ja 6 sekä toteutusvinkit)

Projektin käynnistäminen

3. Orientaatio

Jotta lapsille syntyy motivaatio projektityöskentelyyn, näyttelyä ja sille valittua (tai yhdessä valittavaa) teemaa on järkevä **kehystää ja taustoittaa**. Ennen varsinaista työskentelyä teemaa kannattaa käydä osallistujien kanssa läpi esimerkiksi aiemman opetuksen ja lasten omien kokemusten kautta.

Teeman lisäksi orientaatiovaiheessa on hyvä käydä läpi, mistä museoissa ja näyttelyissä ylipäätänsä on kyse – miksi niitä on ja mitä niihin liittyy. Tällä tavoin itse työskentelyynkin tulee sisällytetyksi **motivaatio**.

Jos orientaatiossa puhutaan myös havaintojen tekemisen ja järjestelmällisen työtavan merkityksistä ja hyödyistä, työpaja toimii erinomaisena ensikosketuksena **tieteelliseen ajatteluun**; myös oppimistekniikoiden kehittämiseen.

Matkaan voidaan lähettää eri tavoin, ja eri tapoja voidaan yhdistellä. Kehystää voidaan tarinallisesti tai teknisluontoisemmin, tai inspiraatiota voidaan luoda

keruukohteesta itsestään (lisätietoja ja esimerkkejä tarkemmin kohdassa *toteutusvinkkejä*). Työpajasuunnitelman yhteydestä löytyy tätä varten erillinen tiedosto: **lasten ohjeet**, joita voidaan käyttää orientaation ja ohjeistamisen runkona (ks. vaihe 4).

Hyvässä työpajan orientaatiossa rikotaan kategoriset (oppiaineidenkin väliset) rajat, luodaan puitteet avartavalle **kokemukselliselle oppimiselle** ja valjastetaan mielikuvitus yhteisölliseen projektityöskentelyyn.

4. Käytännön ohjeistaminen

Jotta motivaatio säilyy läpi projektin, tarvitaan selkeät toimintaohjeet, joita lapset noudattavat, ja jotka lopulta johtavat valmiiseen näyttelyyn. Kirjalliset ohjeet voidaan laatia sovellustarpeen mukaan työpajan oheen liitettyjen **lasten ohjeiden** pohjalta; tiedostoa voidaan toki käyttää sellaisenaan ja täydentää ohjeita suullisesti työpajan aikana.

Orientaation yhteydessä tai heti sen jälkeen on hyvä esitellä lapsille työpajan eri vaiheita kokonaisuutena, jotta niiden tärkeys tulee sisäistetyksi. Varsinkin jos projekti toteutetaan pitkäkestoisempana, erillisiä lasten ohjeita on mielekästä hyödyntää, jotta ohjeistus säilyy mielessä. Useammalle päivälle jakautuvassa työskentelyssä kannattaa myös kokoontua yhteen kunkin päivän päätteeksi.

Ohjeistuksesta käy ilmi työskentelyn **pelisäännöt** aina turvallisuudesta keruuympäristön kunnioittamiseen ja muiden huomioon ottamiseen. Vaaralliset ja kielletyt kohteet tulee määritellä selkeästi.

Projektiluontoinen työpaja toteutuu luontevasti ryhmätyönä, joten viimeistään orientaation jälkeen osallistujat kannattaa **jakaa ryhmiin**. Riippuen orientaatiosta ryhmät voivat keskittyä tiettyihin temaattisiin tai keruualueisiin liittyviin vastuihin; tärkeintä on kuitenkin huomioida ryhmien inklusiivisuus ja huolehtia, että jokaisella ryhmällä ja yksittäisellä ryhmäläisellä on merkityksellinen rooli kokonaisuudessa.

Ohjaaja pitää huolen, että aikataulussa pysytään. Ohjeistuksen avulla ja aikuisen läsnäoloa hyödyntämällä varmistetaan, että projektin työskentely sujuu kaikin puolin turvallisesti ja ongelmitta, ja että työskentely **palvelee oppimista**.

5. Työskentely

5.1 Havaintojen tekeminen

Lasten oma näyttely rakennetaan aineistosta, joka koostuu heidän itse tekemistään havainnoista eri muodoissa. Havaintojen tekeminen tapahtuu oppitunnin tai useamman aikana järjestettyinä retkinä ohjaajan valitsemaan kohteeseen, tai oppilaiden itsenäisesti vapaa-ajallaan tekemänä tai muuna ohjelmanumerona, kuten digitaalisena tiedonhakuna. **Toteutustavan** määrittää ohjaaja teeman ja käytössä olevien resurssien perusteella. Hyvällä orientaatiolla pelkkä koulualueenkin havainnointi tarjoaa runsaasti virikkeitä, mutta luokkaretkien tai Internetin avulla aineistoon saadaan tarvittaessa lisää kirjavuutta (ks. osio **toteutusvinkkejä**).

Orientaatiosta riippuen aikuinen voi ohjata lasten huomiota kentällä tai lapsille voi antaa myös vapaat kädet. Mikäli aineiston keruu suoritetaan ohjattuna koulupäivän aikana, tulee keruuta varten valita paikka, josta todennäköisesti löytyy jotain valittuun teemaan liittyvää. Mitä moniulotteisemmin **havaintoja kirjataan ylös**, sen kirjavampi näyttelystä lopulta tulee.

Aineiston keruuseen liittyikin jo alusta alkaen havaintojen dokumentointi, jolloin tarvitaan tarkoituksenmukaista **välineistöä**: kirjoitus- ja piirustusvälineitä, kännykkäkameroita, keruuastioita tai tietokoneohjelmistoa jne. Osa ryhmistä voi tehdä esimerkiksi karttaa, toinen ottaa kuvia ja kolmas kerätä esineitä, havainnoida tunnelmaa jne. **Vastuualueita** voidaan myös vaihdella työpajan aikana, jos katsotaan tärkeäksi, että kaikki pääsevät kokeilemaan kaikkea.

5.1.1 Havaintojen aineistointi (dokumentointi)

Havainnoista tulee näyttelyn aineistoa, kun ne dokumentoidaan. Havaintoja voidaan kokoontua kirjaamaan ylös tarkemmin yhdessä tai dokumentointi voi tapahtua itsenäisesti jo kentällä.

Oli aineiston tyyppi mikä tahansa, museomaisuuteen kuuluu, että jokainen näyttelyesine varustetaan sitä kuvaavalla **esittelytekstillä**. Tekstien on hyvä olla tiiviitä mutta informatiivisia, ja niiden laatiminen voi palvella esim. äidinkielen opetuksen sisältöjä. Teksteissä on havaintoja selittävää tietoa, esim. esineen kohdalla ajatuksia: milloin se on kenties valmistettu, kuka tai ketkä sen ovat

valmistaneet, miksi se on valmistettu ja miten se on valmistettu. Näillä vastauksilla luodaan esineille ja ilmiöille teeman mukainen kehystarina. Lasten on hyvä huomioida tekstit (ja mielellään kirjata ylös niihin liittyviä **muistiinpanoja**) jo kentällä.

5.1.2 Aineiston jäsentäminen ja keruun jälkireflektointi

Ennen näyttelyn rakentamista aineistoa voidaan jo alustavasti alkaa luokitella – ohjaajan määrittämällä tavalla tai lasten vapaasti tekemänä. Lopullisen **luokittelun** ehtii kuitenkin tehdä itse näyttelyn rakentamisvaiheessa, tärkeää on silti kenttätöön lopuksi kokoontua yhteen ja **pohtia** keruun aikana **heränneitä ajatuksia**, ja ohjeistaa käytännön asioissa.

5.2 Näyttelyn rakentaminen

Kun aineisto on kerätty, ryhmät siirtyvät ohjaajan määrittämään tilaan kokoamaan sen näyttelyksi. Soveltuvia paikkoja näyttelyn rakentamiseen ovat kouluista löytyvät luokkahuoneet, salit ja aulat – avoimia seiniä voi myös hyödyntää. Jos aineistoa on päätetty dokumentoida digitaalisesti, tietotekniset multimedia-alustat ovat projektin luontainen jatke.

Ohjaaja päättää lasten roolista kuraattoreina: Ohjeistetaanko aineiston temaattiseen jaotteluun **tiukasti**, jotta näyttely toimisi tehokkaasti esim. oppiaineen tukimateriaalina, vai lasketaanko aineisto lasten **vapaasti** jaoteltavaksi, jotta se palvelisi ennen muuta assosiativisen oppimisen, ehkä taidekasvatuksenkin, аспектеja – molemmat lähestymistavat voivat olla pedagogisesti hedelmällisiä (ks. Kujala et al. 2012, 9).

Joka tapauksessa tärkeintä on varmistaa, että jokaisen ryhmäläisen työpanos pääsee näkymään lopputuloksessa, ja että jokainen ryhmä kokee panoksensa merkittävänä osana kokonaisuutta.

Näyttelyn suunnitteluvaiheessa ohjaajan kannattaa siis pohtia:

- Kuinka pysyvä näyttelyn on tarkoitus olla?
- Mihin näyttely sijoitetaan?
- Kuka on näyttelyn yleisö? Onko se tarkoitettu muidenkin nähtäväksi?
- Minkälaisin vastuin ja vapauksin lapset kuratoivat näyttelyä?

5.2.1 Näyttelyn pitäminen

Kun näyttely on rakennettu, on tärkeää, että lapset pääsevät tarkastelemaan sitä kokonaisuutena ja mahdollisimman **yhteisöllisesti**. Yksinkertaisimmillaan riittää, että ryhmät esittelevät näyttelyyn rakentamiaan osioita toisilleen, ja näyttelyn teemasta käydään **keskustelua**. Jos taas näyttely halutaan esittää myös esimerkiksi lasten vanhemmille tai eri luokille, on hyvä sopia tarkemmin esittelyn kulusta – tähän voidaan sisällyttää myös draamakasvatusta.

Tärkeintä on huomioida:

- Yhteisöllinen kokeminen
- puitteet, jotka tekevät näyttelystä kokemuksellisen oppimisen prosessin (esim. vapaamuotoinen keskustelu tai roolitettu näyttelyn pitäminen; tarkemmin ks. osio *Toteutusvinkkejä --*)

6. Näyttelyn jälkipohdinta

Näyttelyn pitämisen jälkeen (tai sen aikana) tarjoutuu hyviä mahdollisuuksia sekä itse työskentelyn että sen aikaansaannosten reflektointiin – työpajan orientaatiovaiheen hedelmiä päästään korjaamaan.

Pohtia voidaan paitsi orientaatiossa heräteltyjä **teemoja** myös näyttelyn kokoamisen **prosessia** yleensä. Yksittäisten näyttelyesineiden kohdalla voidaan pohtia, miten kyseinen havainto liittyi eri oppiaineiden sisältöihin tai laajemmin esim. tieteeseen. Toisaalta myös sitä, miksi tietty projektiin liittyvä työvaihe oli edessä komeilevan näyttelyn kannalta tärkeä. Se, miten lapset itse **kokivat** työvaiheet: mitä kenties pitivät erityisen **tärkeänä** ja mitä **hauskimpana**, on myös hyvä jälkipohdinnan aihe.

Toteutusvinkkejä, kirjallisuutta ja muita tutkimukseen perustuvia huomioita:

Ryanin ja Decin (2017) suositun oppimismotivaatioteorian – itsemääräämisteorian – mukaan oppijoita motivoi parhaiten se, että he voivat itse vaikuttaa ja päättää tekemisistään (Salmela-Aro 2018). Projektityöskentelyn osalta onkin harkitsemisen arvoista, että oppijoilta kysytään ehdotuksia näyttelyn syventäviksi teemoiksi. Ellei ehdotuksia ilmene, erityinen teema voisi olla esimerkiksi piirroksia ja taidetta tai kieltä ja kirjaimia sisältävien tai muistuttavien kappaleiden kerääminen – **säännönmukaisuuksien ja poikkeavuuksien pohdintaa**. Ympäristö- ja luontotieto tarjoaa myös lukuisia konkreettisia mahdollisuuksia: luontokuvaamista, kasvien keräämistä, ihmisen ja luonnon yhteiselon taltioimista jne.

Työpaja on hyvä liittää koko arkielämää koskevaan kontekstiin, mikä kehittää jo varhaiskasvatuksessa alkavaa monilukutaitoisuuden opettelua (ks. Kumpulainen et. al. 2018). Tärkeää näyttelyn rakentamisessa onkin, että yhdistetään lasten aiemmin oppimia kulttuurisia tietovarantoja, ja osallistetaan lapsia kartuttamaan niitä yhdessä kokemuksellisen ja tutkivan oppimisen kautta (Hilppö et al. 2010). Esimerkiksi **vierailu lähiseudun museoon** voisi olla inspiroiva tapa orientoida oppijoita työpajaan. Mahdollisen museovierailun jälkeen voidaan keskustella yhdessä ja pohtia, mitä museosta löytyi, ja mistä museoesineet kertoivat. Lopuksi lapset saisivat luoda oman museonsa jostakin virinneestä näkökulmasta.

Narratiivisuuden eli tarinallisuuden käyttö opetuksen ja työpajan yhteydessä on harkitsemisen arvoista, ellei jopa suositeltavaa, sillä ongelmien kytkeminen tarinoiniin antaa yhteisöllisiä ja elämyksellisiä haasteita – oppiminen saa näin sitä tukevan tunteellisen ja helposti samastuttavan viitekehyksen, jossa on tilaa erilaisille toimijoille, jopa satumaisille sankareille (Hakkarainen, Vuorinen & Peppanen 2011). Vähintäänkin **sanavalinnat** ovat merkityksellisiä: Lasten ei tarvitse vielä tiedostaa havaintojaan tieteellisen vakavasti; aineistonkeruu on seikkailu, ja aineisto on aarteistoa. Tarinallisuuden tutkimusperusteisesta ja käytännönläheisestä soveltamisesta voi lukea tarkemmin Maiju Kinossalon teoksesta *Tarinan voima opetuksessa* (Kinossalo 2020).

Temaattisesti joustavan työpajan yksi vahvuus on sen toteutuksen avoimuus. Lasten ohjeita voidaan edelleen kehittää luomalla konkreettisten toimintaohjeiden oheen **tarinallisia kehyksiä**. Myös museomaiseen kontekstiin saa upotettua tarinallisuutta: Luokassa voidaan orientaation yhteydessä lukea esimerkiksi kehystys, jossa osallistujat ovat saaneet roomalaiselta ystäväkoululta kirjeen (ks. liite 1, tiedoston lopussa). Kehystäviä tarinoita voidaan keksiä lisää yhdessä – esim. vanhemmat oppiluokat voivat äidinkielen tunnilla kirjoittaa niitä nuoremmille tai tarinoita voidaan kehitellä puhtaasti ohjaajien kesken.

Draamakasvatus toimii parhaimmillaan alustana erilaisten institutionaalisten vuorovaikutustilanteiden, kuten puheen pitämisen harjoitteluun (ks. Owens et al. 2010). Näyttelyn pitämisvaihe voidaankin tätä tarkoitusta varten **dramatisoida**: näyttelyssä voi esimerkiksi olla temaattisesti jaoteltuja vastuualueita, joista kunkin asiantuntijoiksi lapset roolittautuvat. Näyttelyn siipiä toinen toisilleen esittelemällä mahdollistuu näin **ilmaisutaitojen harjoittelu**. Kunhan toteutus ei ole kokonaisuuteen nähden liian kuormittava, oppimiseen tulee näin sisällytetyksi erityistä tunnetason prosessointia, jonka voidaan katsoa stimuloivan aivoja oppimisprosessia rikastavasti (ks. Sajaniemi 2008).

Jos **tutkimusmatka** tehdään **digitaalisesti**, aineiston keruu on luonteeltaan toisenlaista, ja siinä korostuvat tiedonhakutaidot. Toteutustapa on pelkistetympi, mutta toisaalta Internetin karttaohjelmilla voi halutessaan päästä yhdenkin oppitunnin aikana vaikka koko maailman ympäri. Tarkemmin ks. Harjula (2008), myös liite 3 (tiedoston lopussa).

Aihe, jota ei ole vielä pedagogian osalta tarpeeksi tutkittu, ja joka kävisi varmasti työpajan yhdeksi sovelluskohteeksi, ovat (nuorelle yleisölle suunnatut) arkeologiset **yleisökaivaukset**. Se, mihin lapset kiinnittävät huomiota oikeilla kaivauksilla, ja miten he jäsentävät havaintojaan museoksi, voi tarjota mielenkiintoista tutkimustietoa paitsi kasvatustieteilijöille myös itse arkeologeille ja museologeille. Arkeologian hyödyntämisestä tarkemmin ks. Corbishley (2008).

Museonäyttelyä voidaan hyödyntää **muun opetuksen tukimateriaalina** siten, että näyttelyesineiden funktio on toimia aineksina muistipalatsissa, jossa niiden visuaalista asettelua hyödynnetään opetussisällön muistamiseen ja holistiseen hahmottamiseen. Tähän voidaan keksiä myös tarinallinen kehys (ks. Liite 2 – *Keisarin muistipalatsi*).

Lähteet ja tekijät

Kirjallisuus:

- Corbishley, M. 2008. Experimental Archeology. Teoksessa P. Venäläinen (toim.) *Kulttuuriperintö ja oppiminen*. Helsinki: Suomen museoliitto.
- Hakkarainen, P., Vuorinen M-L. & Peppanen T. 2011. Opettajakompetenssit juonellisessa osallistavassa oppimisympäristössä. Teoksessa H. Juuso, M. Kielinen, L. Kuure & A. Lindh (toim.) *Koulun kehittämisen haaste. Näkökulmia harjoittelukouluissa tapahtuvaan tutkimukseen*. Oulun yliopiston opetuksen kehittämissyksikön julkaisuja. Dialogeja 13. 110-124.
- Harjula, V-M. 2008. Tutkiva oppiminen verkossa. Teoksessa P. Venäläinen (toim.) *Kulttuuriperintö ja oppiminen*. Helsinki: Suomen museoliitto.
- Hilppö, J., Krokfors, L., Kumpulainen, K., Lipponen, L., Rajala, A., & Tissari, V. 2010. Oppimisen Sillat. Kohti osallistavia oppimisympäristöjä. Cicero Learning, Helsingin yliopisto. Saatavilla www-muodossa: <https://helda.helsinki.fi/handle/10138/15628> Luettu 12.10.2020.
- Kinossalo, M. 2020. Tarinan voima opetuksessa. Jyväskylä: PS-kustannus.
- Kujala, T., Krause, C.M., Sajaniemi, N., Silvén M, Jaakkola, T. & Nyysölä, K. (toim.) 2012. *Aivot, oppimisen valmiudet ja koulunkäynti*. Neuro- ja kognitiotieteellinen näkökulma. Tilannekatsaus Tammikuu 2012. Saatavilla www-muodossa: https://www.oph.fi/sites/default/files/documents/138958_aivot_oppimisen_valmiudet_ja_koulunkaynti.pdf. Luettu 13.10.2020.
- Kumpulainen, K., Sintonen, S., Vartiainen, J., Sairanen, H., Nordström, A., Byman, J. & Renlund, J. 2018. Kurittomat palaset. Monilukutaitoa opitaan ilolla. Helsinki: Helsingin yliopisto. Saatavilla www-muodossa: <https://helda.helsinki.fi/handle/10138/264091>. Luettu 12.10.2020.
- Owens, A., Korhonen, P. & Airaksinen, R. 2010: *Draamakompassi: Prosessidraaman suunnittelu, käytännön työskentely, arviointi ja reflektointi*. "Miksi käyttää draamaa opetusmenetelmänä?". ([Uud. p.].) Helsinki: Draamatyö.
- Sajaniemi, N. 2008. Aivot ja oppiminen. Teoksessa P. Venäläinen (toim.) *Kulttuuriperintö ja oppiminen*. Helsinki: Suomen museoliitto.
- Salmela-Aro, K. 2018. Motivaatio ja oppiminen. Jyväskylä: PS-kustannus.

Muut:

- Oppiaineiden välisestä yhteistyöstä ks. <https://peda.net/orimattila/peruskoulut/opetussuunnitelma/ops2016/ops-luvut-4-ja-5/mo/materiaaleja/mtt>. Luettu 13.10.2020.
- Projektioppimisesta ks. https://peda.net/jyu/okl/ainepeda/kuvataide/kypl/arkisto/clty2/p2/projektioppimin_en. Luettu 13.10.2020.

Työpajasuunnitelman Helsingin Yliopiston *Toimiva Tiedekasvatus* -kurssilla syksyllä 2020 ovat laatineet:

Miikkael Halonen, Kalle Kytökari, Antti Purmonen, Melissa Roth, Ismo Varjonen

Päivitetty viimeksi 31.10.2020

Liite 1

Kirje ystäväkoululta (esimerkki tarinallisesta kehyksestä)

Kirjeen avulla työpajaan osallistuvia voidaan orientoida oppijaystävällisesti ja oppijalähtöisesti tieteelliseen ajatteluun ja tutkivaan toimintaan.

Ystäväkoululta Roomasta tullut kuvitteellinen kirje voidaan lukea oppijoille ääneen. Tarinallisen kirjeen ääneen lukeminen toimii myös hyvänä keskittymistä, aisteja ja tarkkaavaisuutta aktivoivana kuunteluharjoitteena. Satutuokio herättää myös oppijoiden mielenkiinnon ja johdattaa työpajan tuleviin seikkailuihin ja omiin havainnoiteihin.

Jos Rooma innostaa oppilaita, voidaan harkita myös vastauskirjeen kirjoittamista museonäyttelyn jälkeen. Opettajan harkinnan mukaan voidaan lukea myös pieniä katkelmia Vergiliuksen maanläheisestä ja ajattomasta kirjasta *Georgica*, erityisesti sen neljännessä osasta, jonka pohjalta myös kirjeen mehiläiset ja hunaja (lat. *mel*) saadaan liitettyä mukaan. Gaudeamus on julkaissut latinankielisen alkuperäisteoksen ensimmäistä kertaa kokonaan runomuodossa suomeksi vuonna 2020.

Ciao, Arvatkaa mitä! Olimme luokkaretkellä Capitolium-kukkulan liepeillä ja löysimme sieltä rikkoutuneen saviruukun palasen. Siihen on kaiverrettu teksti: "cara mel". Se kuulostaa tutulta, melkein italialta tai englannilta. Ruukun palanen näyttää melko vanhalta. Voisikohan kaiverrus olla jotain muinaista kieltä? "Cara mel" kuulostaa ainakin tosi makealta! Ehkäpä kauan sitten roomalainen maanviljelijäperhe on herkutellut savipurkista iltapalapöydässä hunajaa... Onko teillä ratkaisua ruukun mysteeriin? Entä olisiko teilläkin vinkata jokin mysteeri meille? Historia on kuin nurkan takana ammottava aarreaitta. Samoin kuin mehiläiset etsivät mettä hunajaansa, lähdetään yhdessä tutkimaan maailmaa! Se onnistuu vain yhteisvoimin. Siispä kaikki iloiselle tutkimusretkelle! Matkalla voitte vaikkapa laulaa samaa laulua, jonka keksimme tänään: "Kolme pientä mehiläistä marssi näin, aurinkoista tietä eteenpäin!"

Liite 2

Keisarin muistipalatsi (esimerkki tarinallisesta kehyksestä)

Suuruuden hullu hallitsija on liittänyt kaikki tunnetut maa-alat valtakuntaansa.

Kun maallista tavoiteltavaa ei enää ole, arkiseen hovielämään turhautunut hallitsija päättää ottaa tarkemmin selvää valtaamistaan alueista ja niillä eläneiden kansojen elämästä. Hallitsijan arvolle ei kuitenkaan sovi rasittaa mieltään tai liata käsiään.

Hallitsija päättääkin koota retkikunnan, jonka tehtävänä on suunnitella valtakunnan pääkaupunkiin maailmannäyttely, joka kattaa kaiken olennaisen jostakin mielenkiintoisesta aiheesta.

Kun aineisto on kerätty, retkikunnan tulee luokitella se muistipalatsiin, jonka avulla laiskamielinen hallitsijakin pystyy oppimaan löydöistä.

Reippaiksi ja ahkeriksi tunnettuina, teidät on valittu tehtävään. Lähtekää tutkimusmatkalle ja kootkaa keisaria varten olennaisimmat asiat jostakin mielenkiintoisesta aiheesta: esim. Kansan historiasta tai alueen luonnosta.

Keisari ei tunne historiaa tai tiedettä hyvin, mutta nauttii mehukkaista tarinoista ja liioittelusta. Jos uskallatte, voitte myös keksiä kuvitteellisen kansan ja katsoa mitä tapahtuu!

Liite 3

Museomuseo (esimerkki museonäyttelystä, johon sisältyy digitaalinen tiedonhaku)

1) Etsikää Internetistä erilaisia museoita.

2) Taltioikaa kaikkein mielenkiintoisimmat museot: esim. piirtäkää tai tallentakaa niistä kuva.

Kirjoittakaa jokaisen museon kohdalle tärkeimmät tiedot:

- *Museon nimi, ja mistä se löytyy.*
- *Onko museossa jotain erityistä?*
- *Löytyykö sieltä kuuluisia esineitä tai teoksia?*
- *Onko se museona muutoin erityinen tai erikoinen?*

3) Tehkää museoista museo, siis museomuseo!

Voitte ryhmitellä museot arkkitehtuurin (ulkomuodon) perusteella.

Tai museoiden tyyppin perusteella (mitä kussakin museossa on esillä) – onko joukossa mahdollisesti erikoismuseoita?

Keksittekö muita tapoja luokitella museoita?

4) Käykää läpi kokonaisuutta. Minkälaisia museoita museomuseostanne löytyy eniten? Mitkä kiinnostavat teitä eniten, ja miksi?

*Lopuksi pohtikaa, miksi museoita on? Mihin museoita tarvitaan?
Miksi on erilaisia museoita?*

*Kuvitelkaa tulevaisuuden tilanne, jossa löytyy oikea museomuseo?
Olisiko se hyvä vai kamala tilanne? Käyttäkää mielikuvitusta!*