

Opinnäytetyö (AMK)

Musiikin koulutusohjelma

Musiikkipedagogi

2017

Marjaana Rinne

PELEJÄ JA MUITA APUVÄLINEITÄ MUSIIKIN PERUSTEIDEN OPETUKSEEN

Marjaana Rinne

PELEJÄ JA MUITA APUVÄLINEITÄ MUSIIKIN PERUSTEIDEN OPETUKSEEN

Vuorovaikutus ja yhteisöllisyys ovat avaintekijöitä nykyaikaisessa opetuksessa. Pelien käyttö opetuksessa, *game based learning*, sopii hyvin tähän käsitykseen, jossa oppilaiden aktiivinen rooli korostuu.

Oppimispelien aihe liittyy aina opiskeltavaan sisältöön, mutta pelit esittävät sen eri näkökulmasta. Leikillisuus ja pelillisuus luovat vuorovaikutteisen ja luovan ilmapiirin luokkahuoneeseen. Pelien käyttö antaa uudenlaisen mahdollisuuden ottaa oppilaiden erilaiset lähtökohdat ja temperamentit huomioon tunneilla. Oppiminen pelien avulla on usein informaalia eli arkioppimista.

Opettajan tehtävä on ohjata peliprosessia ja koota peleistä opitut asiat pelin lopuksi. Hän on myös tarvittaessa oppilaiden tukena pelin aikana ja esittää tarkentavia kysymyksiä.

Pelien pelaaminen on osallistavaa pedagogiikkaa: oppimisen tavoitteet ja toteutus suunnitellaan yhdessä oppilaiden kanssa, oppilaiden erilaiset lähtökohdat huomioiden, ja tietoa rakennetaan yhdessä. Esittelen työssäni Leena Krokforsin, Marjaana Kankaan ja Kaisa Kopiston kokoaman Osallistavan pelipedagogiikan mallin.

Luvuissa 3 ja 4 kerrotaan tarkemmin musiikkipelien ominaisuuksista, valmistuksesta ja opetuskäytöstä. Tekemäni musiikkipelit muodostuvat korteista (intervalli-, etumerkki-, asteikko-, sointu-, sanaselitys- ja rytmikortit) sekä isoista nuottiviivastoista ja muovisista irtonuoteista ja etumerkeistä. Lisäksi esittelen tekemäni kvinttiympyräpalapelin. Luvussa 3 esitellään myös muistikorttien (*flash cards*) periaate ja käyttömahdollisuuksia. Muistikorteilla ja yleensäkin pelien avulla opiskelu on aktiivista opiskelua, joka vahvistaa pitkäaikaista muistia.

Omien ja oppilaideni kokemusten mukaan pelit tehostavat ja nopeuttavat oppimista. Pelien hyviä puolia ovat visuaalinen selkeys, hauskuus ja toisto. Ne luovat luokkaan hyvän ja vapautuneen, leikkisän ilmapiirin.

ASIASANAT:

oppimispelit, toiminnallinen oppiminen, musiikki, musiikinteoria, säveltäminen, musiikin perusteet

BACHELOR'S THESIS | ABSTRACT

TURKU UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Degree programme in music

2017 | 33 pages

Marjaana Rinne

GAMES AND OTHER VISUAL AIDS FOR MUSIC THEORY AND SOLFÈGE TEACHING

Interaction and a sense of community are key factors in modern teaching. Teaching with the help of learning games, so called game based learning, fits well this conception where the active role of students is emphasized.

The subject of learning games is always connected to the general subject matter, but the games present it from another point of view. Playfulness creates an interactive and creative atmosphere in the classroom. The use of games gives the teacher a chance to better consider the different backgrounds and temperaments of the students. Learning through games is often informal learning, i.e. everyday learning.

The teacher's role is to be the instructor of the game and to gather together the results of the process after the game. S/he is also available during the game and focuses the students' attention by asking questions if necessary.

Learning games are also a part of so called actively inclusive pedagogy where the goals and realization of learning are set together with the students while taking their different backgrounds into consideration and where knowledge is being built together. I present "The model of actively inclusive game pedagogy" as formed by Leena Krokfors, Marjaana Kangas and Kaisa Kopisto.

In chapters 3 and 4 I introduce my self-made music games, the process of making them and their use in teaching. The music games consist of cards (interval-, key signature-, scale-, chord-, word explanation and rhythm cards), big music staves and plastic notes and accidentals. I also introduce the circle of fifths puzzle that I have made. Chapter 3 depicts also flash cards and some possibilities to use them. Studying with flash cards and games in general is active learning which emphasizes long-term memory.

According to both mine and my students' experience, games heighten and fasten the learning process. The good qualities of games are e.g. graphical visualization, fun and repetition. They create a nice and relaxed – playful - atmosphere in the classroom.

KEYWORDS:

game based learning, active learning, music, music theory, solfège, flash cards, educational games

SISÄLTÖ

1 JOHDANTO	6
2 PELIEN KÄYTTÖ OPETUKSESSA	9
2.1 Pelit ja pedagogiikka	10
2.2 Vuorovaikutus leikillisessä ilmapiirissä	11
2.3 Erialaisten oppijoiden huomiointi	12
2.4 Osallistavan pelipedagogiikan malli	12
2.5 Opettajan rooli	14
3 MUSIIKIN OPETUS PELIEN AVULLA	15
3.1 Flash cards	15
3.2 Aktiivista oppimista pelien avulla	16
4 MUSIIKKIPELIEN ESITTELY JA KÄYTTÖ	18
4.1 Aika-arvokortit	18
4.2 Nuottiviivastot, muovinuotit ja -etumerkit	20
4.3 Muovitetut pianon koskettimet	22
4.4 Intervallikortit	23
4.5 Oktaavialakortit	23
4.6 Etumerkkikortit	24
4.7 Kvinttiympyräpalapeli	25
4.8 Sointu- ja asteikkokortit	25
4.9 Alias-kortit	26
5 OMIA JA OPPILAIDEN KOKEMUKSIA PELEISTÄ	28
5.1 Oppilaiden palaute	28
5.2 Pelien valmistuksesta	30
6 PELI EI PÄÄTY TÄHÄN	31
LÄHTEET	33

KUVAT

Kuva 1. Osallistavan pelipedagogiikan malli.	13
Kuva 2. Aika-arvokortit.	19
Kuva 3. Muistipeli aika-arvokorteilla.	20
Kuva 4. Muovisia pelimerkkejä ja etumerkkejä sekä A3-kokoinen muovitettu nuottiviivasto.	21
Kuva 5. Eri kokoisia muovitettuja nuottiviivastoja ja muovisia pelimerkkejä sekä muovitetut pianon koskettimistot.	22
Kuva 6. Oktaaviala- ja intervallikortit.	23
Kuva 7. Etumerkkikortit ja kvinttiympyräpalapelin paloja.	24
Kuva 8. Sointu- ja asteikkokortit. Vihreät kortit = 1/3-kurssin soinnut ja asteikot, keltainen = 2/3, pinkki = 3/3.	26
Kuva 9. Alias-kortit ja kaksi tiimalasia.	27

1 JOHDANTO

Tämä opinnäytetyö on oikeastaan vastareaktio niille muistikuville, joita minulla on omista musiikin perusteiden opinnoistani. Tuolloin ainetta kutsuttiin vielä nimellä teoria ja säveltapailu, ja suoraan sanottuna tunneilla käydyt asiat eivät ole jääneet minulle kovin syvällisesti mieleen. Itse asiassa minusta tuntuu, että vaikka sain hyviä arvosanoja, en muista aikanaan opiskelemistani asioista enää puoliakaan, mikä näin jälkikäteen suorastaan harmittaa. Oliko suurin osa opiskeluun käyttämästäni ajasta vain tuhlauksia? Omia kokemuksia muistelllessani aloin pohtia, mitä voisin tehdä, jotta minun nykyisten ja tulevien oppilaideni kokemukset eivät muotoutuisi yhtä turhauttaviksi. Miten voisin auttaa heitä, jotta he oppisivat musiikin perusteet syväällisemmin kuin minä aikanaan? Mitä voisin tehdä opetukseni konkretisoimiseksi?

Syksyn ensimmäisenä opetuspäivänä leikkelin kartongista rytmikortteja ja mielessäni kävi ajatus, että olisipa hienoa, jos joka ikisen musiikin perusteisiin kuuluvan asian tueksi olisi olemassa vastaavanlaiset kortit tai jokin muu väline. Vähitellen aloin saada lisää ideoita. Kun jokin asia osoittautui tunnilla haastavaksi oppilaille, aloin kehittää siihen apuvälinettä tai peliä. Mietin, mikä opittavassa asiassa on vaikeasti hahmottuvaa, miten sitä voisi selkeyttää? Musiikin perusteet ja musiikin hahmottaminen on hyvin loogista, mutta miten saan kaikki oppilaat ymmärtämään sen logiikan, kun kaikille se ei välttämättä pelkästään suullisesti selittämällä tai kirjasta lukemalla aukene?

Pelien käyttö on yksi lähestymistapa moderniin musiikin perusteiden opetukseen. Sen sijaan, että oppilaat istuisivat koko tunnin ajan nenä kiinni paperissa, he kokoontuvat yhdessä pelin ympärille. Kädet alkavat käydä, ja puhetta alkaa kuulua. ”Mikä tämä on?” ”Mihin tämä tulee?” ”Mitä se tekee?” Mitä enemmän pelataan, sitä enemmän oppilaat osaavatkin jo auttaa toisiaan ja vastata toistensa kysymyksiin ilman että opettaja välttämättä edes puuttuu asiaan. Tuloksena on keskustelua, yhteishenkeä ja ennen kaikkea oppimista ilman sen kummempaa otsan rypistystä.

Olen suunnitellut ja toteuttanut tämän peliprojektin lukuvuoden 2016-2017 aikana

opettaessani musiikin perusteiden peruskursseja 1 ja 3. Tässä työssä esittelemäni pelit ovat siis syntyneet omiin ja oppilaideni tämänhetkisiin tarpeisiin. Paljon lisääkin pelejä ja muita opetuksen apuvälineitä voisi vielä kehitellä. Tässä työssä esittelemäni pelit soveltuvat musiikin perusteiden opetuksen lisäksi käytettäviksi myös soitto- tai laulutunneilla tai koulun musiikin opetuksessa. Opinnäytetyöni on suunnattu erityisesti toisille musiikinopettajille, mutta uskon, että minkä tahansa alan opettaja voi soveltaa esittelemiäni ideoita ja opetuksen lähtökohtia oman aineensa opetuksessa.

Työni luvussa 2 esittelen pelien ja leikillisen oppimisen pedagogisia lähtökohtia ja tavoitteita. Merkittävän lähdeaineiston tälle luvulle tarjosi Leena Krokforsin, Marjaana Kankaan ja Kaisa Kopiston toimittama teos *Oppiminen pelissä: Pelit, pelillisyyys ja leikillisyyys opetuksessa*.

Luvussa 3 ”Musiikin opetus pelien avulla” kerron lyhyesti, minkälaisia pelejä musiikin perusteiden opiskelun tueksi voi tehdä ja käyttää. Kerron myös, mitä ovat muistikortit (engl. *flash cards*), jotka olen havainnut erittäin hyödylliseksi opiskelun apuvälineeksi. Luvussa 4 esittelen tarkemmin kymmenisen itse kehittelemääni tai muiden opettajien työstä inspiraation saanutta peliä ja opetusvälinettä. Ensimmäinen kerta, kun tulin ajatelleeksi pelien valmistamista, oli kun luin Siiri Anttosen opinnäytetyön *Itse valmistettujen lautapelien käyttö musiikin teorian ja säveltäjäpailun tunneilla* (Turku AMK 2011). Työ teki minuun vaikutuksen ja Siirin antamaa esimerkkiä onkin kiittäminen koko tämän projektin ja ”askarteluvillityksen” alkamisesta syksyllä 2016. Myös internetsivulta TOMUope – toiminnallinen musiikin perusteiden opetus (www.mupeope.fi) olen löytänyt paljon ideoita luovaan musiikin perusteiden opetukseen. Luvussa 5 kerron omista ja oppilaideni kokemuksista pelien käytöstä lukuvuoden 2016-2017 opetuksessa.

Kun alkaa etsiä tietoa opetukseen soveltuvista oppimisvälineistä, päätyy varmasti amerikkalaisille internetsivustoille. Olen saanut paljon ideoita ja materiaalia opetukseen myös amerikkalaisten musiikin opettajien Susan Paradisin, Melody Paynen ja Kristin Jensenin internet-sivuilta (www.susanparadis.com, www.melodypayne.com ja www.myfunpianostudio.com). Amerikassa oppimisvälineiden käyttö ja toiminnallinen opetus tuntuukin olevan enemmän sääntö kuin poikkeus.

Musiikkipelejä löytyy myös internetistä valtava määrä ja niitä voi ladata älypuhelimeen vaikka kuinka paljon. Älypuhelimia voikin hyödyntää monella tavalla musiikin perusteiden opetuksessa: niillä voi kuunnella transkriptotehtäviä tai harjoitella sovelluksen avulla vaikkapa intervallien kuuntelua. Nykyään me olemme kuitenkin lähes kaikki kiinni puhelimissamme tai muissa laitteissa hyvin paljon, ja tilaisuuksia puhelimen käyttöön on jo loputtomasti. Tavoitteeni onkin, että musiikin perusteiden tunneilla tehtäisiin jotain sellaista, mitä ei voi tehdä yksin kotona tai bussimatalla – lauletaan ja soitetaan yhdessä, keskustellaan ja... pelataan!

Haluan esittää sydämelliset kiitokset opettajilleni Soili Lehtiselle ja Vesa-Pekka Kuusiselle. Kiitos osoittamastanne tuesta ja siitä valtavasta määrästä tieto-taitoa, jonka olette minulle välittäneet viimeisten kahden vuoden aikana. Kiitos myös ihanille oppilailleni Turun NMKY:n musiikkiopistolla. Vuosi teidän kanssanne on ollut ikimuistoinen ja antamanne palaute minulle kullanarvoista.

2 PELIEN KÄYTTÖ OPETUKSESSA

Nykyisen oppimiskäsityksen mukaan opettaja ei enää ”opeta” sanan perinteisessä merkityksessä, vaan oppimisessa on olennaista sosiaalinen, ryhmissä ja verkostoissa tapahtuva työskentely ja tiedon jakaminen. Opettaja toimii oppimisen ohjaajana ja kulkee oppilaiden rinnalla oppimisprosessissa. Työskentelyn lähtökohtana ovat oppijan omat edellytykset ja kokemukset ja oppilaan oman toimijuuden vahvistaminen. (Jordan-Kilki ym. 2013, 9.)

Suomessa on pitkään arvostettu kirjoista oppimista. Totuus voi kuitenkin olla, että pelkkä kirjoista opiskelu ei ole koskaan sopinut kaikille oppijoille. Niillekin, jotka mielellään lukevat oppikirjoja, voisi muiden opiskelutapojen käyttö olla hyödyllistä ja tehostaa asioiden oppimista ja muistamista – avata niitä eri näkökulmista.

Frans Mäyrä kirjoittaa alkusanoissaan teokseen *Oppiminen pelissä: Pelit, pelillisuus ja leikillisuus opetuksessa*, että pelejä ja oppimista pidetään usein myös toisilleen vastakkaisina ilmiöinä. Suomessa on vallinnut vahva protestanttinen kasvatustyyli ja kulttuuri, jonka mukaan oppimisen ja työnteon ei pidä olla liian hauskaa. Edelleenkin leikkitelevä ja pelejä hyödyntävä lähtökohta oppimiseen voi vaikuttaa jopa uhkaavalta perinteisen, vahvasti oppilaan passiivista vastaanottajan roolia korostavan opetusmallin kannalta. (Kroffors ym. 2014, 10.) Pelit ja leikit ovat aina olleet osa ihmisen elämää, mutta niiden yhdistäminen opetukseen on suhteellisen uusi asia.

Pelit ja leikillisuus ovat kuitenkin yhä ”vakavammin” otettava pedagoginen lähestymistapa. Leikillinen oppiminen (*playful learning*) on monimuotoista, omaehtoista ja yhteisöllistä, siis hyvin nykyaikaista. Leikillisuus ja pelillisuus ovat osittain toisiinsa rinnastettavia käsitteitä (vrt. englannin *playfulness*). Leikillisuus onkin oikeastaan asenne, jolla peleihin ja kaikkeen muuhunkin oppimiseen voi suhtautua. (Kroffors ym. 2014, 73-74.) Leikillisuus on myös aina sidoksissa luovuuteen. Kroffors, Kangas ja Kopisto viittaavat teoksessaan *Oppiminen pelissä* Nina Liebermanin tutkimukseen, jossa tämä määritteli leikillisyyden tilana, jossa ”lapsi osoittaa fyysistä, sosiaalista ja

kognitiivista spontaanisuutta ja jossa hänen toimintaansa ilmentää huumori ja tekemisen riemu”. Luovuuden kannalta leikkisää ja positiivista mielentilaa voidaan pitää ihanteellisena. (2014, 75-76.)

Pelit ovat myös päässeet osaksi peruskouluopetuksen uutta opetussuunnitelmaa: ”Työtapojen valinnassa hyödynnetään pelien ja pelillisyyden tarjoamat mahdollisuudet” (Opetushallitus 2014).

2.1 Pelit ja pedagogiikka

Pelien avulla oppimista kutsutaan englanninkielisellä termillä *game based learning*. Pelien käytön tarkoitus opetuksessa on esittää opiskeltavat asiat uudesta näkökulmasta. Opetuspelin sisältö liittyy oleellisesti opiskeltavaan aiheeseen, ja opettaja suunnittelee sen, kuinka peli liittyy opetettavaan sisältöön. Opettaja pohjustaa aiheen, antaa oppilaiden sen jälkeen uppoutua pelin maailmaan, ja kokoaa lopuksi pelikokemukset ja sen, mitä peleistä on opittu. (Wikipedia 2017.)

Pelien hyödyntäminen opetuksessa sopii hyvin yhteen konstruktivistisen oppimisteorian kanssa. Konstruktivismiin mukaan ”oppiminen on aktiivista uusien kokemusten ja tietojen sovittamista aiempiin tietorakennelmiin” (Wikipedia 2015). Konstruktivismi näkee oppilaan aktiivisena toimijana, ei passivisena tiedon vastaanottajana. Opetushallituksen luonnoksessa taiteen perusopetuksen laajan oppimäärän uudeksi opetussuunnitelmaksi tämä on myös asetettu opetuksen lähtökohdaksi: ”Taiteen perusopetuksen opetussuunnitelman perusteet perustuvat oppimiskäsitykseen, jonka mukaan oppilas on aktiivinen toimija. Hän oppii asettamaan tavoitteita ja toimimaan tavoitteiden suuntaisesti sekä itsenäisesti että yhdessä muiden kanssa.” (Opetushallitus 2016.)

Pelien käyttöä ja muita luovia toimintatapoja opetuksessa tukee edelleen seuraava maininta Taiteen perusopetuksen opetussuunnitelmasta liittyen musiikin opetukseen: ”Musiikillisten taitojen kartuttamisen lisäksi oppilasta rohkaistaan opinnoissaan esteettiseen kokemiseen, luovaan ajatteluun ja tuottamiseen sekä uusien ratkaisujen

etsimiseen. - - Opetus tukee oppilaan myönteisen minäkuvan, terveen itsetunnon ja vuorovaikutustaitojen kehittymistä. Oppilasta ohjataan tekemisen ja osallisuuden kautta ymmärtämään musiikin merkityksiä kulttuurin kokonaisuuteen kuuluvina ilmiöinä.” (Opetushallitus 2016.)

Pelaamalla oppiminen on usein ns. nonformaalia eli epämuodollista oppimista, joka ei perustu tarkkaan suunnitelmaan. Pelatessa tapahtuu kuin huomaamatta myös informaalia oppimista. Informaali oppiminen eli arkioppiminen on usein sattumanvaraista, ikään kuin vahingossa tapahtuvaa. Informaalissa oppimistapahtumassa tavoitteellisuus on oppijan itsensä määrittelemää ja oppimistilanne on kiinni oppijasta itsestään, ei opettajasta tai jostain muusta ulkopuolisesta tahosta. (peda.net. 2013.)

2.2 Vuorovaikutus leikillisessä ilmapiirissä

Pelillisuus ja leikillinen oppiminen luovat vuorovaikutteisen ilmapiirin luokkahuoneeseen. Leikillisessä tilassa, esimerkiksi yhteisen pelin äärellä, toimijat ovat jatkuvasti vuorovaikutuksessa keskenään. Leikillisuus sallii myös epäonnistumisen ja ”mokaamisen”. Leikillisuus voi johtaa oppilasryhmässä yhteisen ymmärryksen rakentumiseen sekä tilanteeseen, jossa sekä itseä että muita ymmärretään uudella tavalla. Opettajan asenteella ja esimerkillä on tässä keskeinen osa. Yksilöiden yhteistyö toimii, kun vuorovaikutus perustuu sekä keskinäiseen luottamukseen että uskallukseen ottaa riskejä. (Krokkfors ym. 2014, 76-78.)

Leikillisessä ilmapiirissä virheet eivät tunnu niin suurilta kuin perinteisessä oppituntiasetelmassa, jossa opettaja kysyy, oppilaat viittaavat ja yksi vastaa joko oikein tai väärin muiden kuunnellessa. Ujommat oppilaat voivat saada pelaamisen ansiosta rohkeutta sosiaaliseen kanssakäymiseen tunneilla. Pelitilanne on selkeästi epävirallisempi tilanne kuin luentomainen opetus. Pelejä pelatessa ei tarvitse aina miettiä, mitähän muut ajattelevat, ennen kuin uskaltaa avata suunsa.

2.3 Erilaisten oppijoiden huomiointi

Ihmiset oppivat asioita eri tavoilla, mikä osittain johtuu kunkin yksilön synnynnäisestä temperamentista. Temperamenttiteorian mukaan ajateltuna ei ole olemassa yhtä oikeaa tapaa oppia tai opiskella, eikä mikään oppimistyyli ole toista parempi tai huonompi, jos se johtaa yksilön kohdalla haluttuun oppimistulokseen. (Jordan-Kilkki ym. 2013, 58-59.) Toisten oppimistempo on nopea, toisten hidas. Toisilla on hyvä pitkäjänteinen keskittymiskyky, toisilla keskittyminen voi olla heikkoa. Pelit ja muukin toiminnallinen opetus antavat mahdollisuuden ottaa huomioon eri temperamenttityyppejä paremmin kuin perinteinen kirjaopetus paikallaan istuen. Opettajan tehtävä onkin soveltaa pelejä oppijoiden ominaisuuksien mukaan ja seurata opetuksen kulkua: milloin on paikallaan keskittyä pidempään yhteen asiaan ja milloin edetä nopeammin.

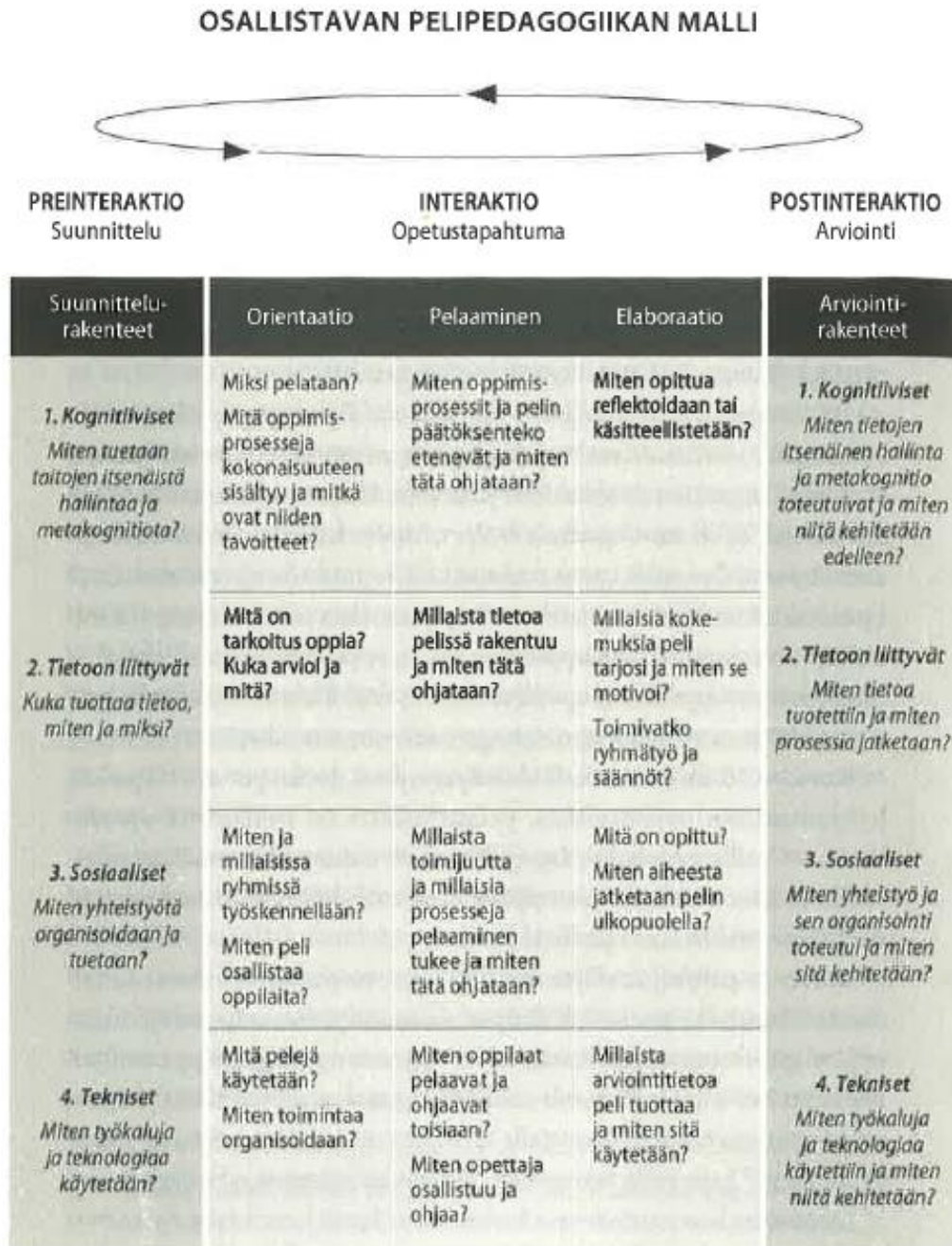
2.4 Osallistavan pelipedagogiikan malli

Osallistavan pedagogiikan ominaispiirteitä ovat oppimisen tavoitteiden ja toteutuksen neuvottelemine oppijoiden kanssa, yhteinen tiedon rakentaminen, oppijan osallisuus arviointiin, oppijan itse asettamat tavoitteet ja oppijoiden lähtökohtien huomioiminen (Tampereen ammattikorkeakoulu 2017).

Kroffors, Kangas ja Kopisto esittävät teoksessa *Oppiminen pelissä* kehittämänsä Osallistavan pelipedagogiikan mallin (Kuva 1). Kaavio on koottu yhdistämällä kolme aikaisemmin julkaistua osallistavan pelipedagogiikan mallia: Leena Krofforsin, Marjaana Kankaan ja Minna Lakkalan. Heidän ajatuksensa esitetään kuvassa kysymysten muodossa. Tämä rakenne antaa opettajalle uudenlaisen tavan suunnitella opetustaan: enää ei suunnitella niinkään sitä mitä opitaan, vaan sitä, miten yhdessä järjestetään oppimista ja millaista toimijuutta se edellyttää oppilailta ja opettajalta. (2014, 210-213.)

Näitä kysymyksiä opettaja voi pohtia suunnitellessaan oppimistapahtumaa ja pelillisyyden, oppimispelien tai leikillisen oppimisen sisällyttämistä opetukseensa.

Kysymykset auttavat jäsentämään opetusta ja Krokforsin, Kankaan ja Kopiston mukaan mukaan malli antaa parhaimmillaan opettajalle uudenlaisen mahdollisuuden koko opetuksen suunnan rakentamiseen (2014, 213).



Kuva 1. Osallistavan pelipedagogiikan malli (Krokfors ym. 2014, 214).

2.5 Opettajan rooli

Krokfors, Kangas ja Kopisto ovat koonneet teokseen Oppiminen pelissä aineiston 35 eri oppimispelejä käsittelevästä tutkimuksesta. Aineiston perusteella opettajan rooli on oppimispelejä käytettäessä aktiivinen, kun hän osallistuu pelin suunnitteluun ja valmistamiseen, pelin pelaamiseen tai sen ohjaamiseen tai laajemmin pelillisen oppimisprosessin suunnitteluun. Opettajan aktiiviseen rooliin oppitunnin ja peliprosessin aikana kuuluu suunnitella ja organisoida pelaaminen, alustaa pelin aihe ja tuoda esiin pelaamisen tarkoitus, ohjata peliä sekä koota kokemukset ja opitut asiat pelin päätyttyä. Opettajan tulee suunnitella, miten peli kytkeytyy osaksi muuta opetusta ja oppimissisältöjä. On myös tärkeää, että opettaja määrittää pelissä opittavan sisällön, ja että sisältöä käsitellään tunneilla myös muista näkökulmista. Monipuolinen lähestymistapa opittaviin aiheisiin luo yhteyksiä pelin ja opetussuunnitelmaan perustuvien sisältöjen välille. (2014, 27-28.)

Opettajan on oltava läsnä pelin aikana, niin että oppilailta on tunne siitä, että hän on käytettävissä. Hänen tulee olla aktiivinen ja koordinoita peliprosessia etenkin, kun se perustuu oppijoiden yhteiseen ongelmanratkaisuun. (Krokfors ym. 2014, 215.) Pelin edetessä tapahtuu oppimista vertaisryhmässä. Opettajan tehtävä on myös opastaa pelaajia toimimaan yhdessä, edistää vuorovaikutustaitoja ja kollektiivista ajattelua sekä tiedon rakentamista. Opettaja voi myös ohjata pelin kulkua esittämällä tarkentavia kysymyksiä tai vastata itse oppilaiden kysymyksiin. Opettajan tehtävä on myös osoittaa, kuinka peleissä opitut asiat liittyvät muuten tunnilla esillä oleviin asioihin ja yleensä ympäröivään maailmaan. Opettaja on myös oppija muiden joukossa. (2014, 30,33.) Hänen tulee seurata pelin kulkua ja suhtautua kriittisesti omaan rooliinsa pelin ohjaajana ja tarvittaessa pyrkiä kehittämään oppituntien ja pelien kulkua niin, että pelistä opittava sisältö tulee paremmin esiin sekä oppilaiden eteneminen ja tarpeet otetaan pelin aikana paremmin huomioon.

3 MUSIIKIN OPETUS PELIEN AVULLA

Musiikin opetukseen on luontevaa keksiä kaikenlaisia pelejä ja apuvälineitä – musiikkihan on täynnä säännönmukaisuuksia ja sen kirjoittamiseen käytetään symboleja ja nuottiviivastoja. Pelit voivat muodostua esimerkiksi näistä tavallisista musiikin elementeistä konkreettisesti muodossa: nuottiviivastoista, soinnuista, asteikoista, intervaleista, erilaisista nuoteista ja symboleista. Lisäksi musiikin teorian, historian ja sanaston opiskeluun voi tehdä Alias-pelistä mallia ottaen sanaselityskortteja tai Trivial Pursuit -pelin innoittamana tietokilpailukortteja.

Olen pyrkinyt suunnittelemaan ja toteuttamaan visuaalisesti mahdollisimman selkeitä musiikin opiskeluvälineitä, jotka tekevät abstraktista musiikin kielestä konkreettista, kirjaimellisesti käsinkosketeltavaa. Nuottikirjoitus on loogista, ja välineiden ja pelien tarkoitus on havainnollistaa tätä logiikkaa. Pelien suunnittelutyöni tavoite on ollut tarjota toinen, erilainen vaihtoehto ja lähestymistapa musiikin perusteiden oppimiseen.

3.1 Flash cards

Tekemiäni asteikko- ja sointukortteja sekä oktaavialakortteja (kts. luku 4) voidaan kutsua englanninkielisellä termillä flash cards. Sana on käännetty suomeksi ”muistikortti” tai ”opettelukortti”. Englanninkieliseen termiin sisältyy myös ajatus kortin käytön nopeudesta ja tehokkuudesta: flash tarkoittaa salamaa tai välähdystä. Muistikortin perusidea on, että toisella puolella on kysymys ja toisella vastaus (tai kaksi toisiinsa yhdistettävää asiaa, termi ja sen määritelmä tms.) Kortteja voidaan käyttää molemmin päin – kumpikin puoli voi olla sekä kysymys että vastaus. Kortteja voidaan joko käyttää tunneilla (esimerkiksi opettajan valmistamat kortit) tai oppilaat voivat tehdä niitä itse kotona oppimiensa asioiden kertaamiseen. Kortit toimivat pari- ja ryhmätyöskentelyssä tai niillä voi harjoitella yksin.

Amerikkalainen oppimistekniikoihin perehtynyt Thomas Frank kirjoittaa internet-sivullaan collegeinfo geek.com blogikirjoituksessa ”8 Better Ways to Make and Study

Flash Cards”, että omien muistikorttien tekeminen on erittäin hyödyllistä oppimisen kannalta, koska niitä tehdessä opiskelija opettaa kortin aiheen itselleen. Itse tehdyt kortit ovat erityisen tehokkaita, jos niihin liittyy jonkin itse keksityn muistisäännön, piirroksen tai kaavion opittavasta asiasta. Ihmisaivot muistavat kuvia tekstiä paremmin. Tekstiäkin tietysti tarvitaan asioiden selittämiseen, ja kuvan ja tekstin yhdistelmä onkin oppimisen kannalta erityisen tehokas. (collegeinfo geek.com 2016.)

Voi myös syntyä houkutus laittaa samaan kertauskorttiin useampi asia. Se ei kuitenkaan kannata – sen jälkeenhän kortti ei enää eroa kovin paljon oppikirjasta. Yksi kysymys/vastaus korttia kohden on tehokas menetelmä, koska näin itseään ei voi ”huijata” – vastauksen joko tietää tai ei. Jos kortissa on esimerkiksi neljä asiaa kääntöpuolella, opiskelija saattaa muistaa aina kolme, ja neljäs jää joka kerta vähän hämärän peittoon. Kortti saattaa näyttää helpolta, mutta jos siinä on liikaa asiaa, opiskelija saattaa huijata itsensä uskomaan, että osaa kaiken, vaikka todellisuudessa ei osaisikaan yhdistää kaikkia asioita kääntöpuolen kysymykseen. Kortteja kannattaa myös aina käyttää molemmin päin – aivot muodostavat näin vielä tehokkaampia kytköksiä opittavien asioiden välille. (collegeinfo geek.com 2016.)

3.2 Aktiivista oppimista pelien avulla

Asioiden kertaus – toisto – on oppimisen kannalta tärkeää. Siihen ei kuitenkaan usein ole koulu- eikä musiikkiopisto-opetuksessa kovinkaan paljon aikaa, kun melkein joka tunnilla pitäisi tutustua uuteen asiaan, jotta aika riittäisi. Kertaamiseen pelit ovat käteviä – ne ovat nopeita ja tehokkaita ja niitä voi käyttää joko yksin tai ryhmässä, ja monilla peleillä asiat tulee toistettua monta kertaa nopeaan tahtiin.

Oppiminen pelien avulla on myös aktiivista asioiden mieleenpalauttamista (*active recall*), jossa muistia aktiivisesti stimuloidaan oppimisprosessin yhteydessä. Aktiivinen mieleenpalauttaminen vahvistaa pitkäaikaista muistia. Passiivista opiskelua on puolestaan esimerkiksi kirjan lukeminen tai opetusvideon katselu ilman että vaikka

esittää asiasta itselleen kysymyksiä tai tekee muistiinpanoja, joissa muotoilee lukemansa asiat uudelleen. (Wikipedia 2016; 2017.)

Tekemieni muistikorttien ja muiden välineiden teho perustuu suurilta osin juuri toistoon ja oppimisen aktiivisuuteen – tekemällä oppii. Pelata voi yhä uudestaan, kunnes toiston ansiosta opittavat asiat ovat jääneet mieleen... ja sitten taas kerrata.

4 MUSIIKKEPELIEN ESITTELY JA KÄYTTÖ

Esittelen tässä luvussa valmistamani ja oppilaideni testaamat musiikin perusteiden peruskurssien opetukseen soveltuvat kortit ja muut apuvälineet. Tavoitteena on kehittää näiden lisäksi tulevaisuudessa vielä enemmänkin pelejä, oppilaiden tarpeen mukaan, ja kunhan aikaa löytyy. Lisäksi kaikille näille jo tekemilleni korteille, peleille ja muille välineille voi varmasti keksiä paljon uusia käyttötarkoituksia, joita ei tässä ole mainittu.

4.1 Aika-arvokortit

Näitä kortteja voisi tehdä melkein loputtoman määrän, koska erilaisia aika-arvoja ja niiden yhdistelmiäkin on niin paljon. Korteilla voidaan tehdä pikarytmidiktaatteja: oppilailla on edessään joukko erilaisia rytmikortteja, ja opettaja tai toinen oppilas lukee 1-2 tahdin rytmipätkän, minkä jälkeen oppilaat laittavat oikeat kortit oikeaan järjestykseen paperille, jossa on tahtiosoitus ja 1-2 tyhjää tahtia. Tällainen ”diktaatin” teko on kätevää varsinkin pienten ja muiden aloittelevien oppilaiden kanssa – nuotteja ei tässä vaiheessa tarvitse vielä luoda paperille tyhjästä, eikä kirjoittamiseen kulu aikaa. Täytyy vain yhdistää kuulemansa ja näkemänsä. Menetelmä on mukavaa vaihtelua myös jo edistyneempien oppilaiden kanssa. Tällä tavoin harjoittelemalla kuulemansa ja näkemänsä rytmin oppii yhdistämään toisiinsa nopeasti, impulssinomaisesti. Kirjoittamista voi harjoitella sen jälkeen. Korteilla voi myös pelata muistipeliä, jossa yhdistetään toisiinsa nuotti ja sitä vastaava tauko.



Kuva 3. Muistipeli aika-arvokorteilla.

4.2 Nuottiviivastot, muovinuotit ja –etumerkit

Isoja muovitettuja nuottiviivastoja apuna käyttäen voidaan mm. ”jäljittää” kuultua melodiaa eli harjoitella yhdistämään kuultua/laulettua nuottikuvaan ilman kirjoittamisen hitautta ja ”ehdottomuutta”, samaan tapaan kuin rytmikorttien avulla voidaan hahmottaa rytmejä. Otetaan ”nuotiksi” esimerkiksi nappi tai pelimerkki, sovitaan sävelalueeksi vaikka c-g (tai esim. harmoninen f-molliasteikko tms.) ja sitten lauletaan opettajan esimerkin mukaan ja liikutetaan samalla nappia ylös alas sen mukaan mitä kuullaan. Tämä on ikään kuin melodiadiktaatin esiaste ja voi toimia sellaisillakin oppilailla, joille melodian kirjoittaminen on hidasta ja vaikeaa, tai joille on muodostunut jokin henkinen lukko asian suhteen. Lopuksi voi halutessaan kirjoittaa melodian muistiin paperille.

Toinen käyttötapa viivastoille on asteikkojen ja sointujen harjoittelu. Tähän tarvitaankin aika paljon muovinuotteja: minulla on tähän tarkoitukseen muovisia pelimerkkejä ja itse askarreltuja etumerkkejä (silityshelmistä). Kirjoittamisen sijaan muovinuotteja asetellaan paikoilleen ja liikutellaan ylös ja alas. Nuotit ja viivastot ovat isoja, ja isot liikkeet muistaa paremmin kuin pienet. Opettajan tai oppilaan on myös helppoa korjailia asteikkoa, kun se ei ole kirjoitettu. Uudet asteikot, soinnut ja intervallit yms. voidaan suoraan opetella jättiviivastojen avulla. Viivastolle muodostetusta nuottikuvasta voidaan haluttaessa katsoa mallia ja kirjoittaa sitten vihkoon muistiinpanot, jolloin uusi asia tulee vielä kerratuksikin saman tunnin aikana.



Kuva 4. Muovisia pelimerkkejä ja etumerkkejä sekä A3-kokoinen muovitettu nuottiviivasto. Kuvassa myös asteikkomuistikortteja.



Kuva 5. Eri kokoisia muovitettuja nuottiviivastoja ja muovisia pelimerkkejä sekä muovitetut pianon koskettimistot. Kuvan oikeassa alareunassa tavallisen kokoista nuottipaperia.

4.3 Muovitetut pianon koskettimet

Laminoituja pianon koskettimistoja voi käyttää apuna, kun halutaan havainnollistaa jokin asia koskettimistolla, eikä oikeita soittimia ole kaikille käytettävissä. Olen käyttänyt näitä paljon musiikin perusteiden ykköskurssilla asteikkojen muodostamisen havainnollistamiseen. Jokainen uusi duuriasteikko on muodostettu erikseen duuriasteikon kaavan avulla. Siihen koskettimistot ovat kätevä apuväline, pelkältä nuottiviivastolta sävelaskelten kokoja on vaikea muistaa. Koskettimiston päälle voi myös piirtää tussilla ja pyyhkiä sen sitten pois.

4.4 Intervallikortit

Yhdessä kortissa on yksi intervalli nuottiviivastolla ilman avainta. Korteissa ei ole mitään etumerkintöjä, joten niillä voidaan harjoitella vain intervallien nimiä, ei laatuja. Lähes kaikki musiikin perusteiden ykköskurssin oppilaat ovat nopeasti oppineet tunnistamaan intervallit visuaalisena hahmona näiden korttien avulla – sävelten nimiä ei välttämättä tarvitse miettiä. Jokaista intervallia on neljä kappaletta (eri kohdissa nuottiviivastoa), joten kortit soveltuvat esimerkiksi perhepelin pelaamiseen: korttipelin, jossa nostetaan toiselta ja pyritään saamaan kasaan neljän kortin ryhmiä. Pakassa on mukana myös G- ja F-nuottivainkortit – jotka voidaan haluttaessa laittaa intervallin eteen. Tällöin voidaan myös nimetä nuotit ja laulaa intervalli.



Kuva 6. Oktaaviala- ja intervallikortit.

4.5 Oktaavialakortit

Jokaisessa kortissa on yksi nuotti joko G- tai F-avaimella ja ne kattavat oktaavialat kontraoktaavista kolmiviivaiseen. Nuottikuvat on tulostettu osoitteesta

sudanparadis.com. Kortin toiselta puolelta löytyy sävelen nimi. Nämä ovat käteviä yhdelle opiskelijalle pikakertaukseen, tai kaksi opiskelijaa voi esimerkiksi kysellä toisiltaan ja tarkistaa itse vastauksen. Jokainen oktaavia on merkitty tunnusvärillä – ne on näin tarvittaessa nopeaa erottaa toisistaan, esim. musiikin perusteiden ykköskurssilla käytössä on lähinnä vain pieni ja yksiviivainen oktaavi.

4.6 Etumerkkikortit

Myös etumerkkikorttien pohjat on tulostettu osoitteesta susanparadis.com. Korteista löytyy kaikkien duuri- ja mollisävellajien etumerkinnot G- ja F-avaimella. Tein myös näiden lisäksi kortteja, joissa on jokaisen duuri- ja mollisävellajin nimet erikseen. Näin korteilla voidaan pelata korttipeliä tai muistipeliä, joissa etsitään kolmen kortin ryhmiä: etumerkintä ja sitä vastaava duuri- ja mollisävellaji. Korteja voidaan myös pitää pöydällä tunnilla, ja oppilas voi nostaa pakasta yhden ja palauttaa mieleen sävellajin tai etumerkinnot tai esim. laulaa vastaavan duuri- tai molliasteikon.



Kuva 7. Etumerkkikortit ja kvinttiympyräpalapelin paloja.

4.7 Kvinttiympyräpalapeli

Tämä peli syntyi, koska halusin havainnollistaa oppilaille kvinttiympyrän rakennetta. Kvinttiympyrä on aika abstrakti asia, josta löytyy paljon kuvia, mutta ne ovat välillä hankalasti hahmotettavia ja tehty tietysti aina vain yhden henkilön näkökulmasta. Halusin konkretisoida asian tekemällä ison ympyrän, josta löytyvät sekä duuri- ja mollisävellajien nimet, sävellajien etumerkinnät että kvinttien eteneminen ympyränmuotoisella pianon koskettimistolla. Ylennetyt sävellajit ovat punaisia, alennetut sinisiä, ja ympyrän alareunassa värit menevät osaksi lomittain (esim. enharmoniset Des- ja Cis-duuri.) Saatuani ympyrän valmiiksi leikkasin sen sitten palapeliksi. Nyt oppilaat voivat tunnilla yhdistää jokaisen duurin ja mollin, etumerkinnän ja duurisävellajia vastaavan nuotin pianon koskettimistolla, rakentaa kvinttiympyrän itse. Jokainen oppilas voisi tietysti myös tehdä tunnilla tai kotona oman kvinttiympyränsä.

4.8 Sointu- ja asteikkokortit

Sointu- ja asteikkokorteista (flash cards) löytyy jokaisesta soinnun tai asteikon nimi toiselta puolelta, ja vastaava nuottikuva toiselta puolelta. Niillä voi joko harjoitella visuaalisesti muistamaan asteikkoja ja sointuja: tunnistaa sointu tai asteikko nuottikuvasta ja tarkistaa toiselta puolelta vastaus tai kääntöpuolelta palauttaa mieleen asteikon tai soinnun nimestä oikeat sävelet ja laulaa ne tai luetella ääneen. Asteikon tai soinnun voi myös kortin perusteella kirjoittaa ylös – tai nopeampi tapa: muodostaa irtonuoteilla isolle nuottiviivastolle – ja tarkistaa sitten toiselta puolelta. Tämä on kätevä tapa opiskeluun millä tahansa musiikin perusteiden kurssilla, ja sitä voi soveltaa yksin ja ryhmässä.



Kuva 8. Sointu- ja asteikkokortit. Vihreät kortit = 1/3-kurssin soinnut ja asteikot, keltainen = 2/3, pinkki = 3/3.

4.9 Alias-kortit

Alias- eli sanaselityskortteja on noin 330 kpl. Jokaisessa kortissa on yksi sana. Peliä pelataan alkuperäisen Aliaksen säännöillä, eli sanaa tai mitään sen osaa tai esimerkiksi samaa asiaa englanniksi ei saa selittäessä sanoa. Jos tässä pelissä pärjää, osaa todella sanojen merkityksen! Olen koonnut kortteihin sanoja useammista eri musiikin perusteiden kurssien sanastolistoista ja lisäksi tunneilla esiin tullutta sanastoa. Kunkin eri kurssin sisältöihin liittyvät sanat on merkitty omalla värillä - näin kortit voidaan tarvittaessa helposti erottaa toisistaan. 3/3-tasolla pelatessa voi olla tietysti vaikka koko pakka käytössä. Tiimalasin kanssa parin kierroksen pelaaminen ei kestä kuin muutaman minuutin. Opettaja voi valita peliin vain tietyt kortit, joissa on jo oppilaille tuttuja sanoja. Toisaalta ei haittaa, jos mukana on sanoja, joita ei ole vielä ehditty tunnilla ottaa esille, koska näin tarjoutuu tilaisuus samalla selvittää uusien sanojen merkitys.



Kuva 9. Alias-kortit ja kaksi tiimalasia.

5 OMIA JA OPPILAIDEN KOKEMUKSIA PELEISTÄ

Olen havainnut pelien selvästi tehostaneen oppilaiden oppimista tunnilla sekä nopeuttaneen asioiden opettamista ja kertaamista. Säveltapailutehtävissä välineet ovat kenties erityisesti muutaman hitaammin kirjoittavan oppilaan kanssa poistaneet kynän ja paperin mahdollisesti luomia ”jarruja”: kuultu rytmi on osattu muodostaa rytmikorteista, tai kuultua melodiaa on pystynyt helposti nuotintamaan liikuttamalla nappia ylös alas isolla viivastolla, vaikka niiden kirjoittaminen on tuntunut vaikealta. Eräs aikuisopiskelija totesi näiden menetelmien ”automatisoivan” rytmien ja sävellajien hahmottamista.

Oppilaat kokivat yleensä ottaen pelaamisen hauskaksi tavaksi opiskella, jossa oppii ikään kuin huomaamatta. Oppilaat havaitsivat, että peleillä saa opittavat asiat kerrattua todella nopeassa ajassa: esimerkiksi 1/3-kurssin asteikkoja kerrattaessa oppilaat suorastaan ihmettelivät, miten nopeasti he saivat kaikki asteikot käydyksi läpi, ja samat kortit tulivat jo pakasta uudestaan. He totesivat monesta muustakin pelistä (esimerkiksi intervallikortit ja etumerkkikortit), että asiat tulevat kerratuiksi niin nopeaan tahtiin, että niitä ei ehdi unohtaa.

Alias-pelin pelaaminen on ollut erityisen hauskaa, kun oppilaat pyrkivät nopeasti tiivistämään jonkin sanan olemuksen vastapuolelle mahdollisimman helposti ymmärrettävään muotoon. Haasteellista, mutta kaikki ovat kuitenkin pystyneet osallistumaan ja hauskoja tilanteita on riittänyt. Minä, opettaja, en ole tähän mennessä pärjännyt yhtään oppilaitani paremmin kyseisessä pelissä, jossa testataan paljon muitakin taitoja kuin vain sanaston hallintaa... Harjoitus tekee mestarin...

5.1 Oppilaiden palaute

Olen opettanut lukuvuoden 2016-17 aikana kolmea musiikin perusteiden ryhmää: kahta 1/3- ja yhtä 3/3-ryhmää. Oppilaani ovat olleet tämän pelinkehitysprojektini testaajia. Kyselin viideltä eri-ikäiseltä oppilaaltani (11-, 13-, 24-, 35- ja 60-vuotiaalta) palautetta tekemistäni korteista ja välineistä:

Koetko oppineesi jotain pelien avulla, mitä?

*"Joo. Kertasin, muistan paremmin." "Parantanut muistiani pelattujen pelien aiheista."
"Kyllä. Nuottien paikkoja viivastolla tarkemmin. Sävellajien tunnistaminen nopeutui."
"Syventänyt oppimistani".*

Mitä hyötyä luulet pelien pelaamisesta olevan sinulle musiikin perusteiden opiskelun kannalta?

"Muistan paremmin." "Muistaa ja osaa yhdistää asiat paremmin." "Opiskelu erilaisin tavoin rikastuttaa kokemusta." "Asiat painuu paremmin mieleen kun niitä kertaa hauskoilla tavoilla." "Opin uusia asioita pelien lomassa sekä jo opitut asiat muuttuvat kohti rutiinia."

Koetko jonkin tietyn pelin/välineen erityisen hyödylliseksi sinulle, miksi?

"Oktaavialakortit." "Kaikki pelit mitä pelasin olivat hyödyllisiä, koska sitä muistaa paremmin pelien/hauskanpidon johdosta." "Aikas tasainen kokemus." "Rytmiopeli nuottikorteilla oli hauska vaikka asia tuntui olevan jo suurinpiirtein hallussa mutta se vahvisti kuitenkin osaamista. Nuottien nimeäminen ja sijoittaminen viivastolle oli erityisen hyödyllistä koska onhan se nyt oleellista oppia millä viivalla on mikäkin nuotti."

Mikä peleissä oli hyvää?

"Hauskuus, toisto." "Oli hauskoja." "Vuorottelu, grafiikka, selkeys." "Tuntuivat peleiltä eikä pänttämiseltä. Hauskoja."

Mitä kehitettävää vielä olisi?

"Rytmioppeihin lisää värejä." "Säännöt ehkä joissain peleissä selkeämmiksi. Ainakin intervallipelissä, joka oli kuitenkin noinkin jo avuksi. :)"

Muuta palautetta?

"Hienoja kortteja." "Hyviä ideoita ja pelejä! Yksinpelit voisivat olla myös hyödyllisiä. Tosin montaa noista voi kyllä pelailta varmaan itsekseen nytkin."

5.2 Pelien valmistuksesta

Musiikkipelejä voi käyttää apuna melkein minkä tahansa asian opettelussa tunneilla. Jos haluat tehdä omat kortit/pelin jonkin asian opetteluun, kannattaa tietysti ensin miettiä, mitä asiaa pelillä opetetaan. Ennen pelin valmistamisen aloittamista kannattaa myös tehdä jonkinlainen luonnos tai suunnitelma, ja miettiä miten peli käytännössä toimii. Kannattaa käyttää kestäviä materiaaleja ja mahdollisuuksien mukaan laminoida tai päällystää kontaktimuovilla paljon käytössä olevat kortit ja välineet. Näin samat kortit kestävät käytössä pitkään.

Korttien ja muiden välineiden valmistus vie opettajalta aikaa. Niiden valmiiksi saaminen on kuitenkin erittäin palkitsevaa. Kokemukseni mukaan ne nopeuttavat ja tehostavat tunnin kulkua niin, että askarteluun käytetty aika voitetaan moninkertaisesti takaisin tunneilla. Esimerkiksi asteikkoja ehditään muodostaa ison nuottiviivaston, muovinuottien ja asteikkokertauskorttien avulla moninkertainen määrä kuin samassa ajassa kirjoittamalla, varsinkin pienten oppilaiden kanssa. Pelien käytön organisointi kannattaa suunnitella huolella etukäteen ennen oppituntia – esimerkiksi erottaa valmiiksi isosta pakasta juuri sillä tunnilla tarvittavat kortit.

Jos opettaja on kovin kiireinen, välillä voi olla hyvä idea vain tulostaa valmiita korttimalleja, jotka oppilaat voivat sitten askarrella itselleen kotona valmiiksi. Esimerkiksi asteikkomuistikortit voisi jokainen oppilas valmistaa itselleen. Kortteja voitaisiin myös valmistaa vähitellen lukuvuoden aikana: kun on tutustuttu vaikkapa C-duuri-asteikkoon, jokainen oppilas voisi tehdä itselleen oman muistikortin, seuraavan asteikon/uuden asian opettelun jälkeen taas uuden kortin jne.

6 PELI EI PÄÄTY TÄHÄN

Olen itsekin ollut oppilas tämän prosessin aikana ja haluan oppia ja kehittyä vielä lisää. Koen tärkeänä, että asennoidun opetukseen itsekin kuin oppilas ja olen jatkuvasti avoin oppimaan uutta ympäristöstäni, toisilta opettajilta ja ennen kaikkea oppilailtani. Minulla on nyt hyväksihavaittuja välineitä tehdä musiikkitunneista monipuolisempia ja innostavampia. Tuntien onnistumiseen ja hyviin oppimistuloksiin tarvitaan kuitenkin paljon muutakin. Hyvätkään keinot ja välineet eivät auta, elleivät opettaja ja oppilaat kunnioita toisiaan ja ellei opettaja sydämestään halua oppilaidensa oppivan.

Minulle säveltapailu, erityisesti nuotista laulaminen, oli joskus hyvin vaikeaa. Se, että kaikki ei ole aina ollut itselle helppoa, on auttanut minua ymmärtämään oppilaitani paremmin. Heidän kanssaan toimiessani olen havahtunut siihen, että en olekaan varmasti ollut ainoa, jolle laulaminen oli vaikeaa, vaikka aikanaan tuntui siltä. Opettaja saattaa olettaa, että oppilaat osaavat asiat kuin itsestään tai ainakin osaavat itse opetella sen, mitä hän haluaa heidän oppivan. Mitään tällaista ei tulisi automaattisesti olettaa, vaan oppilaisiin pitää tutustua ja selvittää, mitä he jo osaavat ja minkälaista apua he tarvitsevat.

Mielestäni on hyvä asia, että oppiaineen Teoria ja säveltapailu nimi on nykyään Musiikin perusteet. Uusi nimi kuvaa paljon paremmin oppiaineen syvintä olemusta: opetellaan musiikin fundamentaaleja, kehitetään omaa kuvaa ja osaamista musiikista ja saadaan eväitä musiikin monipuoliseen toteuttamiseen. Säveltapailua ja teoriaa ei ole myöskään tarpeen asettaa vastakkain tai erottaa jyrkästi toisistaan (paitsi ehkä edistyneemmissä opinnoissa), vaan musiikissa kaikki liittyy kaikkeen, soiva ja kirjoitettu toisiinsa.

Pelien kehittelyprosessi on ollut erittäin antoisa itselleni ja vaikutelmani mukaan myös oppilailleni. Pelien avulla opiskelu on ollut hauskaa ja hyödyllistä ja luonut hyvää yhteishenkeä luokkaan. Pelien ja leikillisyyden hyödyntäminen opetuksessa ei ole riippuvaista iästä: kaikki oppilaani nuorimmasta vanhimpaan ovat olleet peleistä ja vaihtelevasta opetuksesta selvästi innoissaan. Tämä koskee kaikkea muutakin

toiminnallisuutta tunneilla, kuten esimerkiksi asioiden opettelua leikkien, laulujen, soittamisen ja oman musiikin tuottamisen keinoja hyödyntäen.

Toivon, että tämä työni on inspiroinut sinua, lukijaa, jollakin tavalla. Toivon, että kuka tahansa musiikista, peleistä tai opettamisesta kiinnostunut voisi saada inspiraatiota tämän lukemisesta. Kannustan myös muiden alojen opettajia miettimään tämänkaltaisia toimintatapoja ja yleensäkin luovuutta edistävää asennetta oppitunneille. Pelit ja leikit ovat luonteva ja helppo tapa oppia. Ne avaavat tunneilla keskustelua, jolloin opettajan ja oppilaiden suhde saa tilaa syventyä. Sekä musiikin että pelien maailma on täynnä värejä, iloa ja rikkaita kokemuksia. Toivon, että kaikki voisivat oppia ilon kautta sen sijaan, että oppimisesta tarvitsisi stressaantua tai ahdistua. Pelien ja leikkien avulla opitut asiat tulevat ikään kuin huomaamatta osaksi omaa osaamista ja koko elämää.

LÄHTEET

collegeinfogeek.com. 2016. 8 better ways to make and study flash cards. Viitattu 16.5.2017.
<https://collegeinfogeek.com/flash-card-study-tips/>

Jordan-Kilkki, P.; Kauppinen, E. & Viitasalo-Korolainen E. (toim.) 2013. Musiikkipedagogin käsikirja. Vuorovaikutus ja kohtaaminen musiikinopetuksessa. Opetushallitus.

Krokkfors, L.; Kangas, M. & Kopisto, K. (toim.) 2014. Oppiminen pelissä. Pelit, pelillisuus ja leikillisuus opetuksessa. Tampere: Vastapaino.

Opetushallitus. 2014. Perusopetuksen opetussuunnitelman perusteet. Viitattu 16.5.2017.
http://www.oph.fi/download/163777_perusopetuksen_opetussuunnitelman_perusteet_2014.pdf

Opetushallitus. 2016. Taiteen perusopetuksen laajan oppimäärän opetussuunnitelman perusteet 2017. Luonnos. Viitattu 16.5.2017.
http://www.oph.fi/download/180420_TPO_LAAJA_oppimaara_alustavaa_perustetekstia_Luonnos_15.12.2016.pdf

peda.net. Oppijat-hanke. 2013. Informaali oppiminen. Viitattu 16.5.2017.
<https://peda.net/hankkeet/oppijat/ovo/lahtokohtat/informaali>

Tampereen Ammattikorkeakoulu. 2017. Osallistava pedagogiikka. Viitattu 16.5.2017.
<http://home.tamk.fi/~mallisi/Osallistava%20pedagogiikka.pdf>

Wikipedia. 2015. Konstruktivismi. Viitattu 16.5.2017.
[https://fi.wikipedia.org/wiki/Konstruktivismi_\(oppimisteoria\)](https://fi.wikipedia.org/wiki/Konstruktivismi_(oppimisteoria))

Wikipedia. 2016. Active recall. Viitattu 16.5.2017. https://en.wikipedia.org/wiki/Active_recall

Wikipedia. 2017. Educational game. Viitattu 16.5.2017.
https://en.wikipedia.org/wiki/Educational_game

Wikipedia. 2017. Flash card. Viitattu 16.5.2017. <https://en.wikipedia.org/wiki/Flashcard>