



Petalaxin yläkoulun 8.-luokka osallistui Pohjanmaan lastenkulttuuriverkoston ja paikallisten kotiseutuyhdistysten toteuttamalle Aikamatkalle. Koulu vastasi sijaiskustannuksista ja tarjosi oppilaille lounastarvikkeet.

MENNEEN AJAN LUMOA – Pikaopas kasvattajalle

1. Mitä ja miksi?

2. Miten?

3. Innostuitko?

1. Mitä ja miksi?

Aikamatkalla hypätään menneisyyteen draaman ja eläytymisen keinoin. Oman paikkakunnan historiasta kumpuavan aihevalinnan avulla käsitellään lapsille ja nuorille ajankohtaisia aiheita. Keskiaikainen kylä vai 50-luvun rock-keikka? Valitkaa kohde ja lähtekää matkaan!

Aikamatka on menetelmä, jossa paikallista kulttuuriperintöä käytetään koko yhteisön hyödyksi. Ideana ei ole ainoastaan eläytyä menneeseen, vaan käsitellä historian kautta ajankohtaisia ja tulevaisuuteen liittyviä teemoja. Avainasemassa ovat yksilötason kokemus, historian moniäänisyys sekä osapuolten välinen dialogi.

Esimerkkimme aikamatkakohde on 1900-luvun taitteen Pohjanmaa, josta lukuisat suomalaiset lähtivät paremman elämän toivossa kohti Amerikkaa. Voit lukea yksityiskohtaisesti osoitteesta www.nurkantakana.fi/menneen-ajan-lumoa, mitä oli Petalaxin yläkoulun 8.-luokkalaiset kohtasivat vuodessa 1903. Menetelmän avulla mm. ajankohtainen maahanmuuttoon liittyvä kysymys ”lähteäkö vai jäädä?” ja menneen ajan arki saivat käsinkosketeltavan muodon.

Aikamatka soveltuu erinomaisesti opetusmenetelmäksi, sillä peruskoulun OPS:in mukaan ”*Perusopetuksen kulttuuritehtävänä on edistää monipuolista*

kulttuurista osaamista ja kulttuuriperinnön arvostamista sekä tukea oppilaita oman kulttuuri-identiteetin ja kulttuurisen pääoman rakentamisessa.”
Lisäksi lukion OPS:ssa kirjoitetaan ”-- opiskelija rakentaa identiteettiään, ihmiskäsitystään, maailmankuvaansa ja -katsomustaan sekä paikkaansa maailmassa. Samalla opiskelija kehittää suhdettaan menneisyyteen ja suuntautuu tulevaisuuteen.”

Aikamatka on helpointa sijoittaa historian ja maantiedon oppiaineisiin, mutta luovalla asenteella sen voi sovittaa helposti muihinkin oppiaineisiin kuten katsomus-, taide- ja taitoaineisiin.

2. Miten?

TARINA JA TAPAHTUMA

Kaikki lähtee tapahtumapaikasta. Millainen Aikamatka sopisi juuri teidän nurkillenne ja kenen kanssa sen voisi toteuttaa? Kun yhteistyökumppanit on löydetty ja työnjako selvillä, laaditaan käsikirjoitus, ja sen pohjalta tapahtumapisteet. Alustavien askelmerkkien on syytä olla valmiina hyvissä ajoin, mielellään kuukautta tai paria ennen tapahtumaa.

REKVISIITTA JA GARDEROOBI

Tapahtumaa edeltävillä viikoilla on aika kerätä kokoon kaikki tarvittava ja varmistaa, että tapahtumapaikalla on kaikki kunnossa. Jos lavasteita, rekvisiittaa tai vaatteita täytyy valmistaa alusta asti, kannattaa etsiä tekijät ja ryhtyä toimeen jo reilua kuukautta aiemmin.

RUOKAA NÄLKÄISILLE

Aikakauteen sopiva ruoka valmistuu osallistujien voimin helposti ja hauskaasti osana tapahtumaa! Ruokatarvikkeiden hankinnan ja mahdollisen esivalmistelun voi tehdä muutamaa päivää aiemmin.

ENNEN VIERAIDEN TULOJA

Tapahtumapäivänä järjestäjien kannattaa saapua paikalle vähintään tuntia ennen Aikamatkailijoita. Tässä vaiheessa valmistellaan tarjoilut ja toimintapisteet tulijoita varten, vaihdetaan vaatteet ja tehdään viimeiset silaukset lavastukseen. Aikaa voi käyttää myös järjestäjien omaan tiedotus- tai keskustelutuokioon.

KOHTI MENNEISYYTTÄ

Tapahtuman alkuun on hyvä varata n. 45 minuuttia orientoitumista ja esittelyjä varten. Osallistujat toivotetaan tervetulleiksi ja heille kerrotaan tapahtumapaikasta, päivän ohjelmasta ja Aikamatkan juonesta. Jaetaan nimilaput ja roolivaatteet ja varataan aikaa tehdä muita menneen ajan tyyli muutoksia. Ajassa siirtymiseen kannattaa suunnitella yksinkertainen rituaali, esim. silmien sulkeminen tai sormien näpsäytys.

AIKAMATKALLA

Varsinaisen tapahtuman sopiva kokonaiskesto on 2-5 tuntia, toimintapisteiden määrästä ja lasten iästä riippuen. Viisihenkinen pienryhmä ehtii puuhailla kunnolla yhdellä toimintapisteellä noin puolisen tuntia. Muistakaa pitää riittävästi ruoka- ja kahvi/välipalataukoja!

PALUU NYKYAIKAAN

Kun kaikissa toimintapisteissä on käyty, on aika palaila kohti nykyaikaa. Osallistujat kootaan yhteen ja pidetään lyhyt sananvaihto Aikamatkan aiheesta ja kysymyksistä. Rituaalin avulla jätetään menneisyys taakse. Osallistujien lähdettyä on järjestäjillä jälleen rauha pitää palaveri ja ryhtyä sitten purkutöihin.

JÄLKIPUINTI

Aistikylläisen ja toiminnantäyteen Aikamatkan jälkeen ei heti kannata laittaa oppilaita pohtimaan koettua syvällisesti. Sen sijaan matkaan on hyvä palata tulevilla oppitunneilla, jolloin koettuun pystytään liittämään syvällisempiä tietoja. Toinen vaihtoehto on paneutua etukäteen matkan teemaan, jolloin Aikamatka itsessään luotaa oppitunnilla opittua.

3. Innostuitko?

Lue lisää osoitteesta www.nurkantakana.fi/menneen-ajan-lumoa/. Sivustollamme on yksityiskohtainen kuvaus Petalaxin Aikamatkasta, Pohjanmaan lastenkulttuuriverkoston tarjoama käsikirjoitusesimerkki sekä muita vinkkejä ja linkkejä Aikamatkan järjestämiseen, rahoitukseen ja yhteistyökumppaneihin. Kannattaa myös kurkuta, mitä muuta nurkan takana piilee, sillä kulttuuriympäristökasvatus taipuu moneen hauskaan muotoon!

Menneen ajan lumoa –malli on osa Suomen Kulttuuriperintökasvatuksen seura ry:n ja Maaseudun Sivistysliiton yhdessä julkaisemaa Nurkantakana.fi -aineistoa.

Nurkantakana.fi tarjoaa kasvattajalle kattauksen kekseliäitä ja OPS:n mukaisia kulttuuriympäristökasvatuksen toimintamalleja jotka soveltuvat monen oppiaineen käyttöön. Ympäri Suomen kerätyissä 10 esimerkissä toimitaan omassa lähiympäristössä 6-15 -vuotiaiden kanssa. Mallit kehittävät ympäristösuhdetta ja kulttuurista lukutaitoa.

Nurkantakana.fi kuuluu MSL:n tuottamaan Paikan tuntu –hankekokonaisuuteen, jota on tukenut mm. Koneen Säätiö.



MAASEUDUN
SIVISTYSLIITTO



KONEEN SÄÄTIÖ



2016