

TAPUTUSKILPAILU

Tarvitaan:

- ⤴ 7 vapaaehtoista (3 tuomaria ja 4 kilpailijaa)
- ⤴ esiintymispaikka kilpailijoille (luokan edessä tai sivulla) ja paikka tuomareille (3 tuolia pöytineen, hyvä näkymä kohti kilpailijoita)
- ⤴ juontaja (esittelee kilpailijat ja tuomarit yleisölle)
- ⤴ 4 kopiota arviointimatriisista (viimeinen sivu), tuomareille ja kilpailija nro 4:lle

Kansainvälisen tuomariston jäsenet:

Tuomari A: Professori Putemtogether

Brittiläinen taputuksen professori. Opettanut taputusta 15 vuoden ajan sekä aloitteleville että edistyneille opiskelijoille kouluissa ja yliopistoissa. Kirjoittanut aiheesta useita kirjoja ja toiminut taputuksen opintojen opinnäytteiden vastaanottajana useissa oppilaitoksissa ympäri maailmaa. On myös kouluttanut uusia taputuksen opettajia. Valmistunut Oxford Universitystä.

Tuomari B: Madame/Monsieur Clapetta

Löysi taputuksen jo lapsena. Intohimoinen taputustaiteen ystävä ja ammattilainen, esiintymisiä eri puolilla maailmaa. Tunnustettu artisti, opettanut taputuksen mestariluokkia ja voittanut monia arvostettuja palkintoja. Ollut nimettynä Oscar-palkintoehdokkaaksi Elämäntyö-palkintosarjassa. (valitettavasti palkinto meni tuolla kertaa Frank Sinatralle). Välimerellinen sointi.

Tuomari C: tri Kätsä

Tutkinut taputusta sen kaikissa kulttuurisissa ja käytännön esiintymismuodoissa. Tämä arvostettu tieteen tekijä lähestulkoon sai tieteen Nobel-palkinnon tutkittuaan, miten taputuksen voimakkuus on riippuvaista sormien välistä virtaavasta ilmamäärästä. Tehnyt pioneerityötä käsien kipeytymisen ehkäisyssä, mikä on usein toistuva vaiva maratontaputtajilla. Tekokäsien puolestapuhuja. Tunnettu tarkasta metodologiastaan ja käytännönläheisestä tutkimusotteestaan.

Tuomarit huomio! Kun yleisö taputtaa teille, suhtautukaa asiaan ammattimaisen arvioivalla otteella!

Ohje tuomareille:

Kilpailija 1:

Pyytää kilpailija 1 sisään. Pyytää häntä taputtamaan. Sitten pyytää häntä poistumaan huoneesta. Puhukaa keskittyneesti jostain aivan toisaikaisesta (säystä, ranskalaisesta keittiöstä, satunnaisesta tuttavasta...) noin 2 minuutin ajan. Pyytää kilpailija numero 1 takaisin. Kiittäkää häntä ja pyytää poistumaan. Älkää antako mitään arvosanaa.

Juontaja painottaa: Kilpailijalle ei annettu mitään arviointikriteereitä, tuomarit eivät antaneet hänelle ohjeita eivätkä edes mitään reaktiota hänen suorituksestaan.

Kilpailija 2:

Pyytää kilpailija 2 sisään. Pyytää häntä taputtamaan. Sitten pyytää häntä poistumaan huoneesta. Kun kilpailija nro 2 on poissa huoneesta, tuomaristo antaa hänelle arvosanan numeroasteikolla 4-10. Pyytää kilpailija nro 2 takaisin. Tuomaristo kertoo hänelle arvosanan, mutta ei muuta palautetta. Tuomarit voivat antaa arvosanat yksi kerrallaan tai kaikkien keskiarvona. Kiittäkää häntä ja pyytää poistumaan.

Juontaja painottaa: Kilpailijalle ei edelleenkään annettu mitään arviointikriteereitä, tuomarit eivät antaneet hänelle ohjeita ja vaikka he antoivat hänelle arvosanan, hän ei kuitenkaan saanut suorituksestaan palautetta.

Kilpailija 3:

Pyytää kilpailija 3 sisään. Pyytää häntä taputtamaan. Sitten pyytää häntä poistumaan huoneesta. Kun kilpailija on poissa huoneesta, tuomarit selittävät arvioinnin perusteet.

Kilpailija 3: arvioinnin kriteerit

Suoritus arvioidaan maksimissaan 30 pisteen arvoiseksi. Pisteet jakautuvat seuraavasti:

max. 10 pistettä voimakkuudesta

max. 10 pistettä rytmistä

max. 10 pistettä luovuudesta

Pyytää kilpailija 3 takaisin. Tuomaristo antaa hänelle arvosanat kaikista arvioinnin osatekijöistä, palautetta arvioinnin osatekijöistä sekä lopullisen yhteisarvosanan. Kiittäkää ja pyytää poistumaan.

Juontaja painottaa: Kilpailijalle ei edelleenkään annettu mitään arviointikriteereitä eivätkä tuomarit antaneet hänelle ohjeita. Vaikka he antoivat kilpailijalle arvosanan ja palautetta eri osa-alueista, hän sai tietää ne vasta jälkikäteen.

Kilpailija 4:

Pyytäkää kilpailija 4 sisään. Tuomarit esittelevät hänelle taputuksen tavoitteet ja arvioinnin kriteerit (matriisin) yksityiskohtaisesti. Kilpailija saa käteensä paperikopion arviointimatriisista (kts. viimeinen sivu).

Pyytäkää kilpailijaa esittämään halutessaan kysymyksiä. Keskustelkaa hänen kanssaan arvioinnin kriteereistä ja kysykää, ymmärtääkö hän arvioinnin sisällön ja merkityksen.

Kilpailija saa harjoitella. Kun kilpailija on valmis, hän aloittaa esityksen. Kun esitys on päättynyt, kysykää haluaako hän uusia esityksen.

Keskustelkaa arvioinnin kriteereistä. Miten kilpailija mielestään pärjasi suhteessa kriteereihin ja miksi? Mitä osatekijää kilpailija paransi harjoituksen ja esityksen välissä? (Tai kahden esityksen välissä.) Mitä hän tekisi toisin/paremmiin seuraavalla kerralla?

Arvioikaa suoritus matriisin avulla huolellisen palautteen kera.

Kysykää kilpailijalta, kokeeko hän arvioinnin oikeudenmukaiseksi. Jo ei, niin miksi? Olkaa avoimia neuvottelemaan, mutta pysykää tiukkoina jos ette jaa hänen näkemyksiään.

Juontaja painottaa: Kilpailija sai arviointikriteerit ja yksityiskohtaisen ohjeistuksen ennen tehtävän suorittamista. Tuomarit antoivat kilpailijalle aikaa harjoitella ennen arvioitavaa suoritusta. Kilpailijaa pyydettiin myös itse arvioimaan omaa suoritustaan ja tekemään siitä johtopäätöksiä tulevaisuuden varalle. Seuraava askel voi olla päättää kriteerien sisällöstä kilpailijan itsensä kanssa. Tuomarit antoivat hänelle perustellun arvosanan, jota kilpailija piti (todennäköisesti) oikeudenmukaisena tai ainakin saattoi sen ymmärtää, ja kilpailija sai perustellun palautteen.

Lopuksi: Kutsukaa jokainen kilpailija kertomaan, miltä heistä tuntui ennen omaa taputussuoritustaan, sen aikana ja sen jälkeen.

KESKUSTELKAA YHDESSÄ HERÄNNEISTÄ AJATUKSISTA KOKO RYHMÄN KANSSA.

ARVIOINTIMATRIISI

TAVOITTEET:

- 1) **RYTMI** – tuomarit toivovat saavansa kuulla mielenkiintoisen skaalan erilaisia rytmejä ja niiden vaihteluita.
- 2) **VOIMAKKUUS** – tuomarit toivovat saavansa kuulla taputuksen voimakkuuden vaihteluita, käyttäen apuna käsien sekä kehon eri osia.
- 3) **LUOVA LIIKEHDINTÄ** – tuomarit toivovat saavansa nähdä kilpailijan hyödyntävän liikkeissään taputuksen tunnelmaa, voimakkuutta, rytmiä ja muita kilpailutilanteeseen sopivia soveltuvia tekijöitä.

1.

2.

3.

ERINOMAINEN	Kiinnostavat, vaihtelevat, erilaiset rytmikuviot.	Vaihteleva äänenvoimakkuus saadaan aikaan käyttämällä taputuksessa käsien ja kehon eri osia.	Taputusta säästää kiinnostava ja esitykseen hyvin sopiva liikehdintä. Kilpailija saattaa myös käyttää ääntä.
HYVÄ	Kohtalaisesti vaihtelua rytmikuvioissa.	Äänenvoimakkuudessa on jonkin verran vaihtelua ja äänenmuodostuksessa käytetään muutaman kerran käden eri osia.	Kilpailija liikehtii kohtuullisesti, mutta liikehdintä ei heijastaa taputuksen tunnelmaa, voimakkuutta ja rytmiä vain vähän.
TYYYDYTTÄVÄ	Jonkin verran vaihtelua rytmikuvioissa.	Äänenvoimakkuudessa on jonkinasteista vaihtelua mutta äänen tuottamiseen käytetään vain samoja käden osia.	Kilpailija liikehtii vain vähän ja liikehdintä on samanlaisena toistuvaa eikä heijasta tunnelmaa tai rytmiä.
HEIKKO	Monotoninen rytmi	Äänenvoimakkuudessa ei havaittavaa vaihtelua.	Kilpailija seisoo paikallaan.

IBO:n koulutusmateriaalista kääntäneet ja muokanneet Katri Sarlund ja Viveca Himberg-Rintanen (Turun normaalikoulu).