

Kari Rinne

Aikamatkamenetelmä kirjastonäkökulmasta

/ Opinnäytetyö

Syksy 2016

SeAMK Kulttuuri ja liiketoiminta

Kirjasto ja tietopalvelun koulutusohjelma

SeAMK 

SEINÄJOEN AMMATTIKORKEAKOULU
SEINÄJOKI UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

SEINÄJOEN AMMATTIKORKEAKOULU

Opinnäytetyön tiivistelmä

Koulutusyksikkö: SeAMK Liiketoiminta ja kulttuuri

Tutkinto-ohjelma: Tradenomi (AMK), Kirjasto ja tietopalveluala

Tekijä: Kari Rinne

Työn nimi: Aikamatkamenetelmä kirjastonäkökulmasta

Ohjaaja: Sari Mäkinen-Laitila

Vuosi: 2016 Sivumäärä: 44 Liitteiden lukumäärä:1

Opinnäytetyön tarkoitus oli selvittää, miten kirjastot ovat mukana aikamatkojen toteuttamisessa. Menetelmää on käytetty enemmän museoissa ja kouluissa. Opinnäytetyössä pohdittiin, sopiiko aikamatka kirjastoon. Tarkoitus on myös avata aikamatkamenetelmää käsitteenä.

Opinnäytetyön teoriaosassa käsiteltiin elämyksellisiä menetelmiä kirjaston ja museon näkökulmasta ja pohdittiin elämystä käsitteenä. Aikamatka- käsitettä avattiin myös teorian näkökulmasta ja tarkasteltiin aikamatkan opetuksellisia tavoitteita.

Tutkimuksessa käytettiin kvalitatiivista menetelmää. Teemahaastattelulla lähdettiin asiaa selvittämään, koska aihetta ei ole aiemmin juurikaan tutkittu tästä näkökulmasta. Tutkimusta varten haastateltiin neljää henkilöä, jotka olivat olleet mukana aikamatkojen toteuttamisessa suunnittelusta toteutukseen asti. Pelkkä ohjaajana toiminen ei riittänyt, koska haluttiin selvittää myös esivalmisteluihin ja tiedonhaakuun liittyviä asioita. Työn kannalta oli tärkeää haastatella myös kirjastossa työskentelevää pedagogista informaatikkoa, sillä työssä oli nimenomaan kirjastonäkökulma.

Opinnäytetyön tuloksissa yllätti se, kuinka monella tavalla kirjasto voi olla mukana aikamatkojen toteutuksessa. Ensinnäkin se voi olla mukana toteuttamassa aikamatkaa. Kirjasto voi myös olla mukana valmistelemissa töissä kuten tiedonhaussa tai vinkkaamassa teemaan liittyviä kirjoja kouluissa. Uutena ideana esiin tuli myös mahdollisuus olla dokumentoimassa tapahtumaa. Opinnäytetyön haastatteluissa kävi ilmi, että Vaasan kaupunginkirjastossa on järjestetty aikamatka ja paikkana se soveltui esimerkiksi teemalliseen aikamatkaan, jossa historiallinen täsmällisyys ei ole niin tarkkaa.

SEINÄJOKI UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Thesis abstract

Faculty: School of business and Culture

Degree programme: Tradenomi (AMK), Library and information Services

Specialisation:

Author/s: Kari Rinne

Title of thesis: Time traveling as a method in a library point of view

Supervisor(s): Sari Mäkinen-Laitila

Year: 2016 Number of pages:44 Number of appendices:1

The aim of this thesis was to find out, how libraries are involved in arranging time travels. Method has been used more at museums and schools. In this thesis the research question was whether time travel is a suitable method for libraries to use. Another aim was to open time travel method as a concept.

The theoretical part of this thesis takes a look at experiential methods from the points of view of a library and a museum and discusses experience as a concept. The concept of time travel as a method is also dealt with from the theoretical perspective, and the educational goals of time travel are considered.

In this study, the methodological approach adopted was qualitative. Semi-structured interviews were chosen as the method, because only little research has been done from this point of view. For this study four people were interviewed; all of them had been involved in the implementation of time travel, throughout the whole process, from planning to putting it into practice. Acting as an instructor was not enough, because in the study there were also questions about preparations and information seeking. It was very important to interview a pedagogical information specialist working at a library, because there was a library point of view in this thesis.

In the results it was surprising to see in how many different ways libraries can participate in the implementation of time travel. Firstly, a library can participate in arranging time travel. A library can also take part in preparatory work, such as information seeking and booktalk about books suitable for the theme. A new idea was also that it is possible for a library to document the event. There has been time travel at Vaasa city library, and, as a location, it is suitable for themed time travel, in which historical accuracy is not of primary importance.

SISÄLTÖ

Opinnäytetyön tiivistelmä.....	2
Thesis abstract.....	3
SISÄLTÖ.....	4
Käytetyt termit ja lyhenteet	6
1 JOHDANTO	7
2 ELÄMYKSET JA ELÄMYKSELLISET MENETELMÄT KULTTUURITYÖSSÄ	9
3 AIKAMATKAMENETELMÄN TEORIAA	14
3.1 Aikamatkan toteutuksen edellytyksiä	14
3.2 Roolipelit ja aikamatka	16
3.3 Ohjaustaidosta	19
4 VANHAN VAASAN MUSEON AIKAMATKA.....	21
5 AIKAMATKOJA KIRJASTOSSA	23
6 TUTKIMUSKYSYMYS JA - MENETELMÄ	26
7 TEEMAHAASTATTELUN TULOKSET	28
7.1 Tausta, esityö ja pedagogiikka.....	28
7.1.1 Aikamatkan määrittelyä ja valmistelua	28
7.1.2 Kenestä on ohjaajaksi?.....	30
7.1.3 Aikamatkoja meillä ja muualla.....	31
7.2 Aikamatka tapahtumana	31
7.2.1 Kokemuksia ja havaintoja aikamatkoista	31
7.2.2 Teemoja ja rasteja aikamatkoilla.....	32
7.2.3 Aikamatkoja eri ikäisille.....	33
7.2.4 Vaasan kaupunginkirjaston aikamatka.....	34
7.3 Palaute ja menetelmän kehittämisideoita.....	34
7.3.1 Palaute.....	35
7.3.2 Ohjaajan roolista ja yleisön eläytyminen rooliin.....	36
7.3.3 Sopiiko aikamatka kirjastoon?.....	36
8 JOHTOPÄÄTÖKSET JA POHDINTA.....	38

LÄHTEET	42
LIITTEET	44
Liite 1. Haastattelurunko teemahaastattelu.....	1

Käytetyt termit ja lyhenteet

Draama

Aikamatka kuuluu draamamenetelmiin ja tässä opinnäytetyössä draama selitetään menetelmänä. ”*Opetusmenetelmä jossa teatterin ja tarinankerronnan avulla pyritään vaikuttamaan oppilaan oppimiseen ja ajatteluun*” (Itkonen ym. 2014, 16-17.)

Liveroolipeli

”*Näytelmä ilman yleisöä tai vuorosanoja. Peli on hämäävä nimitys, koska voitto ei ole tärkeää, eikä suorituksia muutenkaan arvioida. Tärkeintä on eläytyä rooliin ja toimia kuten hahmo toimisi.*” (Talvitie 1998, 4.)

Sopimus

Draamamenetelmän yhteydessä sopimus tarkoittaa sitä, että sovitaan asioista ennen harjoituksia, jolloin harjoitukset sujuvat helpommin. ”*Sopimuksessa käydään läpi pelin säännöt, mitä tehdään ja tietysti tavoitteet. Sopimuksen etuna on, että tiedetään mitä tehdään. Siihen voi palata ja jos sopimus ei toimi, voidaan tehdä uusi.*” (Korhonen 2007, 53.)

1 JOHDANTO

Opinnäytetyön aiheena on aikamatka menetelmänä ja menetelmää tarkastellaan kirjastonäkökulmasta. Tutkimuksessa selvitetään, onko kirjasto ollut mukana aikamatkan toteutuksessa ja millä tavalla. Aikamatkamenetelmän teoriasta löytyi hyvin tietoa. Kaksi artikkelia käsitteli kirjaston toteuttamaa aikamatkaa. Teema-haastattelujen avulla haettiin myös vastauksia, joita ei lähdeoteoksista löytynyt. Tutkimuksessa selvitettiin koko prosessi aikamatkojen suunnittelusta itse tapahtumaan ja aina palautteeseen asti.

Yleisten kirjastojen neuvosto (2016,2-17) on laatinut "Kansalaisen kirjaston - olennainen osa suomalaista osaamista"- dokumentin. Yleisten kirjastojen neuvosto on linjannut painotuksia ja tavoitteita, joita yleisten kirjastojen tulisi toiminnassaan toteuttaa. YKN esittää dokumentissa myös toimenpiteitä, joilla tavoitteet toteutuvat. Dokumentissa määritellään myös kirjastojen toimintaa ja kerrotaan suunnasta, johon yhteisesti sovitut painopistealueet ja tavoitteet toimintaa ohjaa. Yhteistyötä korostetaan niin kirjastojen välillä kuin muiden kunnan palvelujen kanssa. Yhteistyö korostaa kirjaston asemaa kaupungin sisällä. Palveluja pyritään tuottamaan kansallisella tasolla ja myös kansainvälisesti. Yleisten kirjastojen neuvoston määrittelemässä yhteisöllisyys-teemassa painotetaan, että kirjastojen tulisi avata tilansa monipuoliseen käyttöön. Erilaiset yhteistyöprojektit, kuten aikamatka, avaisivat kirjaston tiloja ja osaamista myös opetuksen käyttöön. Rohkeus-teemassa kannustetaan kirjastoja hakemaan kehityssuuntia myös muualta kuin oman alan sisältä. Pitäisi löytyä ennakkoluulotonta toimintatapoja. Muilta aloilta löytyvää osaamista tulee hyödyntää palvelujen tuottamisessa.

Vaasan kaupunginkirjastossa järjestettiin keväällä 2016 aikamatka 1970-luvulle. Aikamatkan pystyy järjestämään myös kirjastossa. Ennen varsinaista aikamatkan toteutusta olisi hyvä saada taustatietoa aiheesta. Kirjastossa voisi olla tiedonhaun opetusta aiheeseen liittyen. Tiedonhakua olisi mielekkäämpää oppia, kun sille on konkreettinen tarve. Tärkeää on, että aikamatka toteutetaan yhteistyössä. Museo ja koulu ovat ainakin luontevia yhteistyökumppaneita. Yhteistyötä halutaan korostaa, koska sillä tavoin saadaan enemmän aikaan kuin yksin tekemällä.

Työn teoriaosassa lähdettiin liikkeelle elämyksestä ja elämyksellisistä menetelmistä. Kirjastonäkökulmasta asiaa pohtivat Haapala ja Uotila (2015, 73- 79) (2015,158 164, 170–172) artikkeleissaan, jotka on julkaistu teoksessa *Sosiaalinen kirjasto – lukemattomien mahdollisuuksien maailma*. Ebbe Westergren on kehittänyt idean aikamatkoista 80-luvulla Ruotsissa, joten oli selvä, että hänen ajatuksiinsa oli syytä perehtyä. ”Life, Learning and Understanding. Methods of Historic Environment Education and Time Travels” oli erityisen kiinnostava, koska siinä selitetään, mitä aikamatkoilla on tarkoitus oppia. Tarkoitus ei ole vain leikkiä, vaan tarkoitus on saada syvempi ymmärrys historiasta. Ylikosken (2012,5-10) kirjoittamassa *Matkalla ajassa-* teoksessa kerrotaan, mitä aikamatka pitää sisällään. Aikamatkoilla ei ole tarkoitus opettaa, vaan ohjata osallistujia itse oppimaan. Korhosen (2007, 52-61) artikkelissa pohditaan puolestaan siitä, miten ohjata ja millainen on hyvä ohjaaja.

Aikamatkojen toteutuksesta ei ole suomeksi kirjoitettu kovin paljon ja sekin vähän, mitä on kirjoitettu on käännetty ruotsista. Aikamatkoja kuitenkin toteutetaan Suomessa ja on tärkeää saada tietoa omalla äidinkielellä. Aikamatkojen tunnettavuutta helpottaisi myös, jos tietoa olisi myös suomeksi. Englanniksi ja varsinkin ruotsiksi tietoa oli saatavilla, joten tarvetta myös suomalaiselle tutkimukselle on.

Lähdeteoksia kartoitettaessa huomasin, että aikamatkamenetelmää kirjastonäkökulmasta ei ole aiemmin tutkittu opinnäytetyöissä. On tärkeää saada asioihin tuoreita näkökulmia ja halusin, että tutkimisella on myös joku merkitys. Tutkimuskysymykseni olivat, miten kirjastot ovat mukana aikamatkojen toteutuksessa ja kuinka hyvin kirjasto paikkana sopii aikamatkan toteutukseen. Ensin mainittu oli opinnäytetyön kannalta keskeinen kysymys, mutta samalla piti avata koko aikamatkan käsite.

Opinnäytetyössä asioita tarkastellaan kirjastonäkökulmasta, joten oli tärkeää saada haastatteluun mukaan pedagoginen informaatikko, joka saattoi kertoa tarkemmin kirjastossa järjestetystä aikamatkasta ja siellä toteutuneista kirjastorasteista.

2 ELÄMYKSET JA ELÄMYKSELLISET MENETELMÄT KULTTUURITYÖSSÄ

Elämys on käsitteenä hyvin laaja ja yhtä selitystä sille ei ole. Karppinen ja Latomaa (2007, 13) potivat käsitettä artikkelissa Elämyksestä ja kokemuksesta teoriaa ja käytäntöä.

Karppisen ja Latomaan mukaan, elämys on terminä hyvin laaja, sillä yhdelle elämys tulee lukemisen kautta, toiselle taas hiljaisuuden tai mietiskelyn kautta. Osalle elämys tarkoittaa extreme urheilua, mutta suurin osa ihmisistä sijoittuu varmaan näiden ääripäiden väliin. Elämys voi tulla myös sisältäpäin ilman konkreettista toimintaa. Esimerkkinä voidaan ottaa kävelyretki. Elämys voi olla konkreettinen ulkoapäin tuleva järjestetty tapahtuma. Elämyksen määrittely voi olla hankalaa, ehkä jopa mahdotonta. Se riippuu tilanteesta, tavoitteista ja toiminnan kohteesta.

Rajalan (2008, 9) teoksessa Erytisen avoin kohtaaminen kerrotaan elämyksellisistä menetelmistä museokäökölmästä. Rajala taustoittaa, että TAITE-yksikön tarkoitus on tuottaa museokierroksia, jotka ovat lapsiystävällisiä, moniaistisia ja niissä on toiminnallista työskentelyä. Jo vuodesta 2001 TAITE-yksikkö on tuonut lapsia museoihin tutustumaan. Museokierrokseen suunnitellaan työpajat, jotka sisältävät liikuntaa ja eri taiteen alueita. Tärkeää on itse tekeminen. Vuorovaikutusta korostetaan ja erilaisia oppimistapoja kokeillaan. Museosta riippuen korostetaan eri asioita, kuten taidemuseossa opitaan, että taiteen voi nähdä monella tavalla ja jokainen tulkinta on oikein. Mielikuvitusta saa ja pitää käyttää. Kulttuurihistoriallisessa museossa pääsee elämysten kautta lähelle omaa kulttuuria, mutta sama tapahtuu myös vieraiden kulttuurien kohdalla, ja näitä asioita voi myös peilata omaan elämänpäiriin.

Rajala (2008, 9-11) jatkaa, että kokonaisuudet rakennetaan aina teemojen ympärille. Teema voi olla taitelijan suosimat aiheet. Näyttelyssä avautuu maailma taitelijan silmin. Teema voi olla myös laaja, kuten eri kulttuurit. Kokonaisvaltainen oppiminen korostuu, sillä lapsi poimii ja jäsentää maailmaa itse aktiivisesti. Tämä on yksi syy tarjota elämyksellisiä ja muita erilaisia lähestymiskulmia maailmaan. Museokierroksella saa tunnustella, laulaa, liikkua ja myös katsella. Oppiminen tapah-

tuu oman tekemisen, tunteiden ja kokemusten kautta. Kokonaisuus muodostuu museokierroksesta, työpajasta ja oheismateriaalista, jota voidaan käydä yhdessä läpi koulussa.

Rajala (2008,12) korostaa, että opas voi luoda elämyksellisyyttä monin tavoin. Opas voi vajota uneen ja kävellä unissaan kierroksen. Museoesineet voivat herätä eloon ja niiden kautta käydä keskustelua. Toinen opas voi tulla kesken kierroksen ja pyytää lapsilta apua pulmaansa. Kirjoittajan mukaan kannattaa miettiä jokin pulma, jota sitten yhdessä ratkaistaan. Pulmalla saadaan vangittua ryhmän mielenkiinto ja se myös tukee vuorovaikutusta. Oppaan esiintyminen tai hahmot eivät ole tässä se itsetarkoitus, vaan lapset ovat pääosassa. Tarinallisuus pitää mielenkiintoa yllä ja antaa avaimia asioiden syvempään käsittelyyn. Yleensä kannattaa ottaa yksi iso tehtävä, joka sitten jaetaan moneen pieneen tehtävään ja lopuksi tehdään yhteenveto. Museo on myös paikkana jo elämyksellinen ja sitä seikkaa on syytä korostaa. Elämyksellisin menetelmin vaikeinkin näyttely avautuu.

Rajala (2008, 12-13) kommentoi, että vaikka TAITEEN museokierrokset ovat käsi-kirjoitettuja, improvisaatio on aina mukana. Lapsille pitää antaa myös puheenvuoro. Lasten kysymyksiä voidaan pohtia yhdessä ja pitää myös varautua hyvin tarkkoihin kysymyksiin. Taiteessa ei ole yhtä oikeaa mielipidettä, ja jokainen kommentti on arvokas. Ryhmää on syytä osata lukea. Voi haastaa hankalalla kysymyksellä, jos mielenkiinto uhkaa loppua. Joskus pelkkä teoksen näkeminen on jo tarpeeksi virikkeellistä, ja kierroksen pituutta voi vaihdella ryhmän tason mukaan.

Rajala (2009, 14) sanoo, että yläkoululaisten kanssa voi yrittää madaltaa kynnystä vastaamiseen vaikka kertomalla, mitä itse näki teoksessa ensimmäisen kerran. Kannattaa yrittää olla ryhmän kanssa samalla tasolla. Hiljaisenkin ryhmän kanssa kyselevä tyyli kannattaa pitää. Yläkoululaisten kanssa onnistuu myös tehtävät, jotka vaativat hiljaisuutta. Ohjaajan oma olemus myös vaikuttaa; jos oppilaita naurattaa taulujen alastomat ihmiset, niin voi pohtia, miten vaikeaa alaston ihminen on maalata. Taiteilijalle alastoman ihmisen kuvaaminen oli oiva taidonnäyte. Mallit olivat ammattilaisia, joiden piti olla paikallaan pitkiäkin aikoja.

Kirjaston näkökulmasta elämyksellisyys on aika laaja termi. Haapalan (2015, 73-79) artikkelissa kirjastot elämyksellisenä oppimisympäristönä pohditaan kirjastoa

oppimisympäristönä ja miten elämyksellisyys siihen liittyy. Uotilan (2015,158 164, 170–172) artikkelissa Elämysten pelikenttänä kirjasto pohditaan elämystä käsitteenä ja elämyksellisiä menetelmiä konkreettisemmin.

Haapala (2015, 73 79) pohtii, että on hyvä muistaa, että elämysten tuottaminen on ollut osana kirjaston palveluissa aina. Perinteisesti elämys on ajateltu olevan henkilökohtainen, ja se on syntynyt luetun tekstin pohjalta. Kirjastoaineisto voi itsessään tuottaa elämyksiä. Samalla elämyksellisyys lisää oppimista. Nykyään ei enää riitä oma kokemus, vaan halutaan jakaa se ryhmän kesken. Sosiaalinen kirjasto voi edistää elämyksellisyyttä, kun yksilön havainnoista tulee ryhmän yhteisiä. Kirjallisuuspiirit ovat tästä oiva esimerkki. Sosiaalisen kirjaston palvelu on elämyksellisyyden toinen taso ja kolmas taso on kirjoittaminen, sillä kirjoittamalla voi tulkita ja ymmärtää elämyksiään. Kirjoittamisen on todettu jäsentävän oppijan kokemuksia ja ajatuksia.

Haapala (2015, 75) korostaa, että elämys voi olla vahva, työsti sitä itse aktiivisesti tai passiivisesti. Aktiivinen kirjastonkäyttäjä lukee lukupiirin kirjan ja osallistuu aktiivisesti kirjasta käytävään keskusteluun. Passiivisella kirjastonkäyttäjällä tarkoitetaan esimerkiksi sitä, kun lukee netistä kirjasta käytävää keskustelua ilman omaa panosta.

Haapala (2015, 76) sanoo, että elämys ja palvelu termeinä pitää erottaa, sillä palvelussa asiakkaalle tuotetaan palvelu. Elämysten etsijä taas on vieras, jolle on tärkeää, miten hänet kohdataan. Tärkeää on se miten hyvin tiedostetaan hänen toiveensa ja kuinka hyvin hänet ohjataan siihen mitä hän etsii.

Uotila (2015, 158) miettii, miten hankala on elämyksiä tuottaa. Elämys syntyy koki- jassa. Se on jotain, mitä itse on tehty. Se mikä tuottaa elämyksen yhdelle ei tee samaa toiselle. Tietysti voidaan luoda edellytykset, että elämys saadaan aikaan. Toimenpiteet eivät kuitenkaan takaa mitään tuloksia.

Uotila (2015, 164, 170–172) kertoo artikkelissaan, että Mikkelin ammattikorkeakoulun kulttuurituotannon opiskelijat saivat tehtäväksi tuottaa elämyksellisen tapahtuman kirjastoon. Yksi ryhmä toteutti elokuvavisan; "onko tietoo". Uotila oli aiemmin pitänyt opiskelijoille luentoa aiheesta ja hän osallistui visaan kollegan kanssa ilman, että tiesi aluksi, että visa on opiskelijoiden järjestämä. Seuraavalla

kerralla heillä oli jo kolmen hengen joukkue. Visan jälkeen jatkettiin iltaa ravintolan puolella. Kirjasto, visailu tai elokuvat eivät olleet yksistään yllättäviä elementtejä. Elämys syntyy näiden kolmen yhteisvaikutuksesta. Visoihin on totuttu kapakoissa, mutta kirjasto paikkana toi vanhaan ideaan tuoreutta. Visailu oli tavanomaisesta poikkeavaa, mutta myös toivottua ja se vaati omaa aktiivisuutta toimiakseen. Kokeilemalla rohkeasti uutta selviää, mikä tuottaa elämyksiä ja mikä ei.

Lehtosen (2005, 50) mukaan draamaa ei pidä sekoittaa teatteriin tai näyttelemiseen. Draaman tarkoitus ei ole esitys, eikä sitä harjoitella etukäteen. Draama ei passivoi, vaan päinvastoin aktivoi. Draamassa oppiminen on yhteisöllistä.

Draamaa käsitteenä on myös pohtinut Itkonen ym. (2014, 16–17) kirjassaan *Draamattu*. Kirjan alussa on esitelty useita draamaan liittyviä käsitteitä ytimekkäästi. Itkosen ym. mukaan draama voi tarkoittaa monenlaisia asioita esimerkiksi elokuvan genreä tai teatterin tekemisen menetelmää. Tässä yhteydessä se kuvaa opetusmenetelmää, jossa teatterin ja tarinankerronnan avulla pyritään vaikuttamaan oppilaan oppimiseen ja ajatteluun.

Owensin ja Barkerin kirjassa kerrotaan draamamenetelmän hyödyistä ja esitettiin eri sovelluksia, kuinka draamaa voi toteuttaa. Owens ja Barker (2010, 10) ovat pohtineet, miksi draamamenetelmää tulisi käyttää opetuksessa. Heidän mukaansa lapset leikkivät luonnostaan ja ilman pakkoa. Miksi leikkiä ei voisi ottaa myös vakavasti joskus, kun samalla voi oppia? Oppiminen saa ja voi olla hauskaakin. Käytännön harjoituksissa oppiminen jää ihan toisella tavalla mieleen kuin vain lukemalla asiasta. Draamamenetelmää on käytetty opetuksessa ja oppiminen puhuu puolestaan. Ilman hyötyä draamamenetelmää tuskin edes käytettäisiin.

Owens ja Barker (2010, 22) toteavat, että draamamenetelmän työtapoja ja tekniikoita on lainattu niin teatterin, kirjallisuuden kuin psykologian kentiltä. Draamassa on löyhä käsikirjoitus, jonka puitteissa työtapoja käytetään. Pelkkä mekaaninen suorittaminen tai työtavat itsessään eivät riitä. Ryhmän toiminta, tunteet ja ajatukset tekevät menetelmän toimivaksi.

Ulla Lehtonen(2005, 49-55) pohtii draamamenetelmän käyttöä historian opetuksessa artikkelissa *aikamatkoja – draamamenetelmät historian opetuksessa*. Draamamenetelmä on erityisen hyvä, kun pohditaan abstraktia käsitettä kuten ai-

ka. Kuinka tuoda aika käsitteenä ymmärrettävästi esille nuorille? Lehtonen voi esimerkiksi laittaa nuoret nimeämään oman aikamme tulevaisuuden historian tutkijana. Nimitykset laitetaan taululle, jolloin ne voidaan jaotella sopivan teeman mukaan ja nuoret jaetaan ryhmiin, jossa he ilmentävät aikakausia, vaikka patsaina, sitten muut arvaavat mistä aikakaudesta on kyse. Lopuksi voidaan vielä pohtia aikakausien nimityksiä ja millä perusteella nykyiset historian ajanjaksot ovat saaneet nimensä. Oppilas pohtii draamamenetelmässä itse aktiivisesti ja prosessoi oppimaansa. Se ei ole mitään ylhäältä annettua, vaan itse oivallettua ja ryhmätyön merkitys korostuu näissä harjoitteissa.

Lehtosen (2005, 49) mukaan draama on näissä harjoituksissa opetusmenetelmä, ei itse päämäärä. Kyse ei ole ensisijaisesti historian tai historian opetuksen elävöittämisestä, että nyt tehdään pieni näytelmä, jotta saadaan taukoa varsinaiseen opetukseen. Tarkoituksena on historiallisen tiedon välittäminen draamamenetelmän avulla. Lehtosen (2005, 49–50) mukaan oppiminen tapahtuu siis itse draamaharjoituksessa, omien kokemusten ja oivallusten kautta. Historiassa on tärkeää nähdä eri tulkintavaihtoehtoja ja ymmärtää tapahtumien ja ilmiöiden merkitys. On tärkeää tiedostaa historiallisten tapahtumien syyt ja seuraukset. Draamaopetuksessa leikin avulla oma ajattelu kehittyy.

Lehtosen (2005, 55) mukaan menneisyys itsessään pysyy vaiti, mutta voimme yrittää ymmärtää sitä ja se on myös meidän tehtävämme. Draamamenetelmä tuo hyvin esille menneisyyden ymmärtämisen nykyajasta käsin. Menneisyys puhuu aina nykyisyyden kautta.

3 AIKAMATKAMENETELMÄN TEORIAA

3.1 Aikamatkan toteutuksen edellytyksiä

Ylikosken (2012,5) mukaan aikamatka on menetelmä, jossa voi leikin kautta tutustua kulttuurihistorialliseen tietoon kaikkien aistien avulla. Erilaisten aikaan ja teemaan liittyvien tehtävien ja askareitten avulla luodaan kuvaa siitä, millaista elämä tiettyyn aikaan olisi voinut olla.

Ylikoski (2012, 5) kirjoittaa, että sen sijaan, että menneisyydestä vain kerrottaisiin, sitä havainnollistetaan erilaisin tehtävin askarein ja keskusteluin. Aikamatkalla siirrytään ajassa taaksepäin kaikki aistit avoinna. Aikamatkalla saa tuntea, kuulla, maistaa ja haistaa. Pukemalla ylle kyseisen ajan vaatteita saa tuntumaa menneisyyteen. Vaatteet tuovat roolileikkiin aitouden tunnetta.

Westergrenin (2004a, 24) mukaan ensimmäisen aikamatkan valmistelu alkoi Kalmarin läänin museossa vuonna 1985. Westergren harmitteli, miten historiaa opetettiin koulukirjoissa. Kivikaudesta kerrottiin, mitä arkeologit tiesivät 20 vuotta sitten. Mitä sen ajan lapset saivat siitä irti? Westergren tiesi, että koulun lähellä oli jälkiä kivikautisesta asutuksesta. Lapset halusivat muun muassa tietää, kuinka ihmiset elivät tuolloin, mitä ihmiset silloin söivät, siis konkreettisia asioita. Koulu teki yhteistyötä museon kanssa ja ensimmäinen aikamatka toteutettiin seuraavana vuonna. Lapset matkustivat vuoteen 3000 ennen ajanlaskun alkua. He valmistivat ruokaa, kuten silloin tehtiin ja valmistettiin myös kivikautisia työvälineitä aidossa ympäristössä.

Westergren (2006, 8-11) jatkaa, että maisema on tärkeä osa aikamatkoissa, sillä maastosta saatiin paljon tietoa. Osallistujat laitettiin miettimään sitä, miltä mahtoi paikka näyttää vaikka sata vuotta sitten. Paikan selvittyä voitiin kouluille lähettää materiaalia kyseisestä ajasta. Opettajien tehtävä oli valmistella lapsia aikamatkoja varten. Koulussa voitiin hakea tietoa ajasta, johon matka kohdistui ja keskustella teemasta. Aikamatkojen jälkeen oli tärkeää, että koulussa käytiin läpi aikamatkalla opittuja asioita.

Ylikosken (2012,6) mukaan vanhemmat lapset saivat nimikyltin, jossa luki heidän vanhaan aikaan sopiva nimensä. Nimikyltissä oli myös lisätietoa henkilöstä, esimerkiksi ”Abraham kalastajan poika, ohjaat venettä tottuneesti.”

Ylikoski (2012,6) jatkaa, että nimikylteillä oli tärkeä tehtävä niiden tuodessa esiin yhteiskunnassa vallinneita sosiaalisia eroja; jotkut olivat kalastajien lapsia ja toiset taas lääkärin lapsia. Nimikylteillä heijastettiin myös sukupuolten eroja; tytöt saattoivat auttaa pikkusisaruksiaan ja he auttoivat ruuanlaitossa. Poikien kylteissä keskityttiin kodin ulkopuolisiin askareisiin.

Ylikoski (2012, 7) toteaa, että kun kaikki tiesivät, mihin aikaan aiottiin matkustaa, tapahtui muuttuminen. Merkin saatuaan kaikki siirtyivät taianomaisesti entisaikaan, ja taas toisesta merkistä takaisin nykyaikaan. Konkreettisesti voitiin vaikka laskea kolmesta yhteen ja merkki voi olla askel taaksepäin tai kynttilän puhaltaminen sammuksiin. Merkillä ei ollut väliä, kunhan muutos tapahtui konkreettisesti.

Westergren (2006,1,8) painottaa, että aikamatkaa ei kannata tehdä liian vaikean kautta, vaan parempi on, jos se toteutetaan omaa kulttuurihistoria hyödyntäen. Museo voi sijaita paikalla, jossa oli asutusta 1900-luvun alussa. Museoista ja paikallisyhdistyksiltä voi pyytää apua suunnittelussa tai lähdemateriaalin hankkimisessa.

Menneisyys voi tuntua koululaisesta hyvin kaukaiselta ja jopa sadulta. Itse kokeamalla ja aistimalla historia tulee lähemmäs. Voi jopa huomata, että menneisyyden ihmiset eivät niin paljon eronneetkaan nykyajan ihmisistä.

Westergren (2006,5) huomauttaa, että aikamatkojen ei ole tarkoitus olla ekstraa, vaan erilainen tapa oppia. Tarkoitus ei siis ole, että aikamatka on viimeisen viikon kevennyksenä. Aikamatkojen avulla saatiin historiallista perspektiiviä kaikkiin oppiaineisiin ja opittiin paikallishistoriaa.

Ylikosken (2012, 8-10) mukaan mitä lähemmäs nykyaikaa tullaan, sitä helpompi oli löytää materiaalia ajasta. 1700-luvusta tunnetaan valistuksen aatteet ja säätyjen eriarvoisuus, mutta arkihistoria lienee tuntemattomampaa. Kirjoittajan mukaan kannattaa ehdottomasti tutkia aluksi, kuinka paljon on olemassa taustatietoa ajasta. Kaikkea ei tarvitse tietää, mutta taustatyö on hyvä tehdä kunnolla. Esimerkiksi

1700-luvun aikamatkalla Suomi oli osa Ruotsia ja silloin ei voi puhua Suomesta vaan oltiin ruotsalaisia. Suomi on nykyään itsenäinen valtio, mutta aikamatkalla oltiin Ruotsin kuninkaan alamaisia. Mielikuvitus voi myös auttaa, kun tieto loppuu. Asioita ei pidä ottaa liian vakavasti. Aikamatkoja voi hyvin tehdä 1950-luvulle kuin myös kivikaudelle. Aikamatkan voi tehdä myös teeman ympärille. Silloin voi ottaa myös vapauksia historian tulkinnoista.

Aikaisemmassa artikkelissaan Westergren (2004b, 33, 36) pohtii, mitä aikamatkalla sitten opitaan. Aikamatkalla opitaan paikallishistoriaa ihmisten arkisten toimintojen kautta. Ihmiset ja heidän elämänsä ovat tärkeässä asemassa. Oppimalla itse menneiden aikojen askareita opitaan samalla perspektiiviä historiaan. Äsken vielä kaukainen menneisyys tulee lähelle. On hyvä oppia arvostamaan omia juuria. Sitten kun tuntee oman historian, löytyy myös ymmärrystä muiden kulttuureja ja elämäntapoja kohtaan.

.

3.2 Roolipelit ja aikamatka

Opinnäytetyön teemahaastatteluissa kävi ilmi, että roolipelit muistuttavat aikamatkoja. Roolipeli on yleisesti ottaen tunnetumpi termi kuin aikamatka. Tutkimusaiheen kannalta oli tärkeää selittää, mitä roolipeli tarkoittaa, mikä on pelaajan rooli ja mitä tarkoitetaan käsikirjoituksella.

Mikkolan ja Rantasen (2007, 5) artikkelissa Live-roolipelaamisen peruskäsitteitä käydään läpi termejä, jotka on hyvä osata ennen peliä. Mikkola & Rantala kertovat, että pöytäroolipeli on sitä, että jokainen vuorollaan kertoo, mitä oma hahmo tekee. Pöytäroolipeliä kutsutaan myös perinteiseksi versioksi. Mikäli jokainen esittää hahmoaan, kutsutaan tätä larpiksi, eli liveroolipelaamiseksi. Tärkeää ei ole pelata mahdollisimman hyvin, vaan toimia kuten hahmo tilanteessa toimisi. Halu eläytyä toiseen rooliin on tärkeä motiivi. Termi "in game" viittaa hahmon todellisuuteen, eli pelin maailmaan. "Off game" termillä viitataan pelin ulkopuoliseen, siis todelliseen maailmaan. Off game- termiä käytetään, kun halutaan puhua pelitilanteen ulko-

puolella, esimerkiksi jos pelinjohtajalta halutaan täsmennystä tai on vaaratilanne. Nämä käsitteet ovat tärkeitä, koska on hyvä tietää, milloin on kyse pelistä ja milloin ei. Ne myös antavat näkökulmaa peliin. Hahmo tekee jotain ja sitten pelin ulkoisesti pelaaja tarkkailee. Käsitteet myös auttavat pelin keskeyttämisessä tai päättämässä.

Mikkolan & Rantasen (2007, 5) mukaan pelinjohtaja on se, joka kirjoittaa käsikirjoituksen. Jokainen hahmo tietää vain osan totuudesta. Heillä voi olla erilaiset, jopa ristikkäiset tiedot, mikä tuo jännitettä peliin. Pelinjohtaja on osana pelissä, mutta vain sivuhahmona. Tärkeämpää on, että hän on pelaajien tukena, auttamassa pelaajia ja pitämässä yllä tunnelmaa. Yleensä pelinjohtajia on useampia ja heillä myös avustajia.

Talvitien (1998,4) roolipeliä käsittelevässä artikkelissa kysytään, mitä on larppaaminen. Artikkelissa painottuu pelaajan rooli. Talvitien mukaan liveroolipeli on kuin näytelmä, mutta ilman vuorosanoja tai yleisöä. Peli on tässä hiukan hämäävä termi, koska tarkoitus ei ole voitto, eikä kukaan ole häviäjä. Toisen suoritusta ei voi arvioida, sillä tärkeintä on kuitenkin eläytyminen. Pelaajalla voi toki olla erilaisia tavoitteita tai tehtäviä pelissä, mutta niissä onnistuminen ei ole oleellista vaan tilanteeseen heittäytyminen. Pelaaja on ihminen, joka näyttelee hahmoa. Hahmo taas on rooli, jota näytellään. Nämä kaksi termiä on hyvä pitää erillään, eikä niitä sovi sekoittaa. Pelaaja pyrkii puhumaan, tekemään ja olemaan kuin hahmo, jota esittää pelissä. Yritetään vältellä puhumasta pelin ulkopuolisista asioista. Ei voi myöskään todeta pelissä, että minä en ole tuota asiaa miettinyt. Mikäli ei tiedä jotain, on parempi improvisoida. Järjestäjät pyrkivät luomaan ehjän hahmon, että sitä on helppo esittää. Pitää antaa sen verran työkaluja, että pelaaja voi itse täydentää hahmoaan. Pelaajan on tarkoitus tuoda hahmoon myös omaa persoonaansa ja tehdä siitä omannäköisensä.

Roolipelissä käsikirjoitus on tärkeässä osassa. Ilman käsikirjoitusta ei voida pelata. Vesala (2007, 9) kirjoittaa artikkelissaan roolipelin käsikirjoituksesta. Käsikirjoittaminen ei roolipelissä tarkoita pelin ennalta suunnittelua, vaan se pohjustaa tapahtumia, mutta peli itsessään toteutuu pelaamalla. Roolipeli on vuorovaikutteista, sillä jokainen pelaaja toimii suhteessa muihin. Lopputulos on siis yllätys niin pelaajille kuin käsikirjoittajalle. Peli voi saada myös uusia suuntia. Tämä on hyvän käsi-

kirjoituksen vahvuus, vaikka peli pelattaisiin monta kertaa, niin on lopputulos aina erilainen. Käsikirjoitus sisältää tilanteen kuvauksen, kuinka olemme päätyneet tähän. Pelin hahmot ja heidän pyrkimyksensä kuvaillaan tarkasti.

Vesalan (2007, 9) mukaan käsikirjoituksessa on kaksi tasoa: pelin ulkoinen tieto ja sisäinen tieto. Pelin ulkoinen tieto on siis esimerkiksi maskeerausohjeet ja pelin säännöt, jotka auttavat peliin valmistautumisessa. Ne kuuluvat tosimaailmaan ja ne ovat luonnollinen osa peliä, mutta ilman, että niitä tulisi tiedostaa pelin aikana. Pelin sisäinen tieto on pelimaailman yleistä kuvausta ja se sisältää tietopaketit hahmoista.

Roolipelissä ja aikamatkassa voi nähdä yhtäläisyyksiä, mutta paljon on myös eroja. Roolipelissä toimitaan kuvitteellisen hahmon kautta koko ajan. Aikamatkassa taas ei mennä syvälle hahmoon, sillä heille annetaan vain uusi nimi ja ammatti. Roolipelin lopputulosta ei tiedetä, koska se selviää vain pelaamalla, mutta aikamatka on valmiiksi suunniteltu. Pöytäroolipelissä pelaaja vain kertoo, mitä tekee vuorollaan, mutta aikamatka menetelmänä on toiminnallisempi. Liveroolipelissä toiminnallisuutta on, koska pitää oikeasti näytellä hahmoaan. Aikamatkamenetelmä on kehitetty historiaopetuksen tueksi, joten yleensä se sijoittuu johonkin meneeseen aikakauteen ja tärkeää on tuoda paikallisuus mukaan. Roolipeliä voi myös käyttää oppimisen tukena. Antiikin kulttuurihistorian kurssilla esimerkiksi toteutettiin roolipeli antiikin pidoista.

Sekä roolipeli ja aikamatka soveltuvat kirjaston käytettäväksi. Liveroolipeliä ja aikamatkaa on kuitenkin helpompi verrata, koska niissä on enemmän samankaltaisuutta. Pöytäroolipelissä kuitenkin ollaan vain tekevinään ja se muistuttaa enemmän peliä. Aikamatka kuitenkin sopii paremmin, koska sillä on selkeä opetustarkoitus ja kesto oli rajattu pariin tuntiin. Aikamatkamenetelmä vaatii myös valmisteluja, mutta se sallii myös mielikuvituksen käytön laajemmin.

3.3 Ohjaustaidosta

Pekka Korhosen (2007, 52,53) artikkelissa draamatyöskentelyn ohjaamisesta käsitellään ohjaamista hyvin käytännönläheisesti. Korhonen muistuttaa, että jokaisella on oma tapansa ohjata. Ei ole yhtä oikeaa tapaa tehdä. Turvallisen ilmapiirin luominen on ensimmäinen tehtävä. Ryhmähenki on voinut jo muotoutua etukäteen, mutta se voi olla hyvä tai huono asia. Sallivan ilmapiirin luominen on tärkeää, jos ryhmä on vaikkapa kovin kilpailuhenkinen. Tarkoitus on yhdessä oppia, joten kaikilla pitäisi olla samat mahdollisuudet siihen.

Korhonen (2007,53) puhuu sopimuksesta, joka tarkoittaa sitä, että jokainen tietää mitä seuraavaksi tapahtuu. Sopimuksessa käydään läpi pelisäännöt, eli se mitä tehdään ja tavoitteet. Uuden ryhmän kanssa voidaan sopia, ettei ketään pakoteta, mutta kaikki yrittävät kykyjensä mukaan. Osallistujille on helpompaa, kun he tietävät, mitä heiltä odotetaan. Sopimuksen etuna on, että siihen voi palata, jos ilmenee ongelmia. Sopimuksen voi tehdä myös uusiksi, jos vanha ei toimi. Ryhmälle on tärkeää, että he voivat vaikuttaa siihen, millainen sopimus tehdään.

Korhonen (2007, 54,55) pohtii artikkelissaan, että on hyvä, jos ohjaajan persoona näkyy ohjauksessa. Oma innostus aiheesta välittyy myös ohjattaville. Ohjaajan tulee olla myös tilanteessa läsnä. Ohjaaja on kiinnostunut ohjattavistaan, jokaisesta yksilönä. Työskentely tapahtuu yleensä pienissä ryhmissä, joten jokaisen kannustaminen on tärkeää. Kaikkien kanssa ei välttämättä tule toimeen, mutta asian tiedostaminen voi helpottaa kohtaamista.

Korhosen (2007, 55,56) mukaan draamatyöskentelyssä ohjaaja ja ohjattava ovat samalla viivalla. Ohjaaja ei välttämättä tiedä, mihin tilanne johtaa. Tiettyä epävarmuuden sietokykyä tulee olla. Kuitenkin ohjaajalla tulisi olla päämäärä selvillä. Kokonaisvastuu on aina ohjaajan. Ryhmän pitää antaa edetä myös itse ja ohjaajan tulisi osata olla myös hiljaa.

Korhonen (2007, 56–58) korostaa, että ohjaaja ei tarjoa valmiita totuuksia, vaan herättää kysymyksiä. Ohjaaja voi esittää tarkentavia kysymyksiä. Kysymyksillä viedään draamaa eteenpäin ja annetaan osallistujille mahdollisuuden viedä tarinaa omaan suuntaansa. Ohjaaja pitää huolen, että toiminta jatkuu. Välillä on hyvä

vaihdella työtapoja ja toiminnan tempoa seurata. Liian hitaasti etenevän ryhmän toimintaan tulee puuttua. Mikäli ryhmä taas on turhan nopea, niin heidät kannattaa laittaa pohtimaan jotain ongelmaa.

Korhonen (2007, 61) muistuttaa, että draamatyöskentelyn jälkeen on hyvä keskustella, mitä tehtiin. Voidaan puida kysymyksiä, joita nousi draamatyöskentelyn lomassa. Palautteen voi antaa myös oppimispäiväkirjassa tai koulussa myöhemmin.

Ohjaustaitoja opetellaan jo kirjastoalan koulutuksissa, mutta vasta käytäntö opettaa sen, kuinka ryhmää hallitaan. Teoria on hyvä olla hallussa, mutta on tärkeää myös tehdä työtä myös käytännössä. Työ kirjastossa kuitenkin muuttuu jatkuvasti opetuksen suuntaan. Työ ei ole pelkästään ryhmien ohjausta, vaan myös yksilöiden ohjausta. Ohjaajaksi voi kuitenkin oppia, joten vaikka se ei tunnu omalta vahvuudelta, niin yrittää voi aina ja työssä oppii.

4 VANHAN VAASAN MUSEON AIKAMATKA

Vaasassa on toteutettu aikamatkoja jo useamman vuoden ajan. Vanhan Vaasan aikamatkat toteutti Pohjanmaan museo yhteistyössä Vaasan kaupunginkirjaston ja Pohjanmaan liiton kanssa. Vaasan kaupunginkirjastosta oli mukana kaksi pedagogista informaattikkoa, jotka toteuttivat ruokarastin. Lapset saivat maistaa eksoottisia hedelmiä ja vihanneksia ja arvata, mistä oli kyse. Rastilla myös opeteltiin sanomaan ranskaksi peruna.

Aikamatkalle pääsivät halukkaat viidennen ja kuudennen luokan oppilaat. Vuoden 2015 teemana oli 1790-luku ja merimieselämä. (Aikamatkat muistio 2, 2015.) Aikamatka toteutettiin 20. 10 -3.11.2015 vanhan Vaasan museossa. Yksi aikamatka kesti pari tuntia ja aikamatkoja oli yleensä kaksi yhden päivän aikana. Ensimmäisellä viikolla siihen osallistui ruotsinkielisiä kouluja ja seuraavilla viikoilla suomenkielisiä. Museo oli yksi harvoja rakennuksia, joka säilyi Vaasan palosta 1800-luvulla. Taustatarinana oli, että Abraham Falandererilla kauppa käy, siksi hän halusi värvätä lisää merimiehiä kauppalaivoihinsa. Lapset tulivat rekrytointitilaisuuteen ja erilaisten rastien jälkeen päättivät, että haluavatko lähteä merille vai jäisi-vätkö maihin. Rasteilla tuotiin esille merimieselämän vaarallisuus ja raskaus, mutta myös eksoottisten maiden jännitys.

Aluksi lapsille kerrottiin elämästä 1700-luvulla ja myös Falanderin talon historiasta. Sisällä pojille jaettiin liivit ja tytöille esiliinat. He saivat myös nimikyltit, joissa he saivat uudet nimet. Ennen siirtymistä vanhaan aikaan kerrottiin vielä sen ajan käytöstavoista ja muutenkin etiketistä. Oli tärkeää siirtyä konkreettisesti toiseen aikaan. Laskettiin kolmesta yhteen ja sitten, sormia napsauttamalla oltiin 1790-luvulla. Takaisin siirryttäessä laskettiin yhdestä kolmeen ja sormia napsauttamalla oltiin taas omassa ajassa. Siirtymisen jälkeen luokka jaettiin pienempiin ryhmiin ja aikamatka alkoi. Suunniteltiin, että lapset kiersivät pienissä ryhmissä rastiradan, jossa jokaiseen rastiin oli varattu kymmenen minuuttia. Aluksi oli vuorossa merimiestanssia ja laulua. Sen jälkeen tultiin solmurastille. Sieltä mentiin karttarastille, sieltä eksoottisten ruokien pariin ja lopuksi laivanlastaukseen, joka oli lasten suosikkirasti. Sitten kun rasti oli kierretty, siirryttiin Loukon tupaan, jossa oli tarjolla mehua ja rinkeleitä. Siellä käytiin läpi aikamatkan aikana tulleita ajatuksia ja miet-

teitä ja pohdittiin esimerkiksi sitä, kuka olisi halunnut merimieheksi. 1700-luvulla tytöt eivät käyneet koulua, millaisia ajatuksia se herätti? Pohdinnan jälkeen palattiin nykyaikaan. (Aikamatkat muistio 3,2015.)

5 AIKAMATKOJA KIRJASTOSSA

Kirjastoissa toteutetuista aikamatkoista löytyy tietoa jonkin verran. Ensimmäinen esimerkki oli Yhdysvalloista Pohjois-Carolinasta. Artikkelin on alun perin julkaistu School library journal- lehdessä 1990-luvulla-

Bell ja Todd (1994, 29–32) keksivät toteuttaa eräänlaisen aikamatkan. Nuoret saivat valita vuosikymmenen, johon he tutustuisivat ensin kirjastossa etsien lähteitä. Lähteiden hakuun oli varattu kolme päivää. Oppilaat auttoivat myös toisiaan tiedonhaun ajan. Heille myös korostettiin, ettei pidä tyytyä ensin löydettyyn tietoon ja ettei muistiinpanoja kannata tehdä liian aikaisessa vaiheessa. Aivan aluksi keskusteltiin faktan ja fiktion yhdistämisestä. Tietoa piti kerätä, mutta antaa myös mielikuvitukselle tilaa.

Seuraavaksi piti luoda henkilöahmo, joka sopii aikakauteen. Nuorille oli kolme vaihtoehtoa tarjolla, sillä he saattoivat kirjoittaa tavallisen ihmisen näkökulmasta tai julkisuudesta tutun henkilön kautta. Kolmas vaihtoehto oli sijoittaa itsensä historialliseen aikaan. Päiväkirja, sanomalehti tai kirjeenvaihto olivat kolme vaihtoehtoa toteuttaa kirjoitelma. Kirjoitustyölle oli varattu kuukausi ja urakan puolivälissä saattoi käyttää pari päivää viimeisten lähteiden hakuun.

Tulokset yllättivät positiivisesti. Nuoret todella uppoutuivat aikamatkaansa ja he tekivät enemmän kuin oli edes tarpeen. Erään tytön päiväkirja oli kuin suoraan 60-luvulta termejä ja ajankuvaa myöten. Eräs poika kertoi hyvin uskottavasti sisällissodan tunnelmista kirjemuodossa. Viimeisessä kirjeessä kerrottiin kotiväelle sotilaan kuolemasta. Lopuksi kirjastoon koottiin näyttely oppilaiden töistä ja myös aikamatkan toteutuksessa käytettyä lähdemateriaalia oli esillä.

Kirjastosta etsittiin lähdemateriaalia ja opeteltiin tiedonhakua pitkäjänteisesti. Lapset saivat myös apua kirjaston henkilökunnalta ja myös muilta oppilailta. Aikamatka näkyi kirjastossa myös oppilaiden töiden esittelynä ja lähdemateriaalin esittelynä. Yhteistyö oli myös tärkeä osa projektia. Yksin ei tarvinnut asioita järjestää vaan yhteistyö muiden tahojen kanssa oli kannattavampaa.

Toinen esimerkki kirjastossa toteutetusta aikamatkasta on myös Yhdysvalloista New Jersey'n osavaltiosta. (Brown 2005, 40,42.) Aikamatka toteutui paikallisessa Hammantonin peruskoulun kirjastossa.

Brownin esimerkissä teemaksi on otettu 1960-luku, mutta teemaksi sopii mikä tahansa vuosikymmen, josta materiaalia on tarpeeksi saatavissa ja sitä löytyy helposti. Nykyajan koululaisille 60-luku voi tuntua jo vieraalta ja vaikeasti hahmotettava. Vaivanäöllä ja mielenkiintoisella toteutuksella aikamatkasta tuli onnistunut. Kirjasto oli helppo koristella julistein, laavalampuin ja muilla 60-luvun rekvisiitalla. Brown halusi esitellä 60-luvun kokonaisvaltaisesti ja siksi kirjastossa soi 60-luvun musiikki ja suitsukkeita poltettiin. Brownin toteutuksessa lapset jaettiin sopiviin ryhmiin ja he tekivät erilaisia tehtäviä useamman oppitunnin aikana. He saattoivat etsiä tietoa vaikkapa 60-luvun muodista, musiikista, arkkitehtuurista tai tanssiliikkeistä. Lähteitä piti olla monipuolisesti ja eri muodoissa. Nettilähteet eivät riittäneet tässä tehtävässä, ja hakutulokset arvioitiin. Nuoret saattoivat myös kysellä vanhemmiltaan lapsuus- ja nuoruusmuistoistaan. He saattoivat pyytää vintiltä löytyviä vaatteita lainaan ja kirpputorit olivat hyvä vaihtoehto rekvisiitan etsimisessä. Kasettisoitin ja vinyylisoitin ovat eksoottisia kapistuksia nykyajan lapsille. Lapsille oli muun muassa tehtävä, kuinka saada kasetti pyörimään. Lopuksi tiedonhaun tulokset esiteltiin muille power point muodossa. Aikamatka loppui yhteiseen ruokailuun teeman mukaisesti.

Aikamatkassa hyvänä puolena on menetelmän monimuotoisuus, sitä voi soveltaa tapauskohtaisesti. Esimerkissä aikamatka järjestettiin kirjastossa. Harjoitus vaati paljon työtunteja jo suunnittelun vuoksi. Toteutus vaatii myös ohjaajalta paljon. Pitää olla innostunut aiheesta. Hyvin toteutettuna aikamatka voi olla elämys, joka jää mieleen pitkäksi aikaa. Nykyään on kova kilpailu ihmisten vapaa-ajasta ja jos lapset saavat jo varhain positiivisia elämyksiä kirjastossa tai kirjastoista, sinne halutaan myös palata

Haapala (2015a, 73 79) pohtii artikkelissaan kirjastojen elämyksellisyyttä. Hän muistuttaa, että elämysten tuottaminen on ollut osana kirjaston palveluissa aina. Ei siis pidä ajatella, että elämykset ja elämykselliset menetelmät olisivat jotain uutta kirjastossa. Olisi ehkä syytä ajatella, että kirjaston tarjoamien elämysten kirjo on vain laajentunut perinteisesti lukuelämyksistä tapahtumien tuottamiseen.

Aikamatkamenetelmänä ei ole lisensoitu, joten se on vapaasti käytettävissä. Opinnäytetyön pääpaino on niin sanotussa Ruotsin mallissa, jonka Ebbe Westergren kehitti 80-luvun puolivälissä. Siinä mallissa paino on paikallishistorian oppimisessa ja tekemällä oppimisessa. Tässä luvussa esitetyt esimerkit taas ovat yksittäisiä sovelluksia, joissa tiedonhaun opetus ja kirjoittaminen korostuu.

6 TUTKIMUSKYSYMYS JA - MENETELMÄ

Tässä opinnäytetyössä on käytetty kvalitatiivista tutkimusmenetelmää eli laadullista menetelmää. Haastattelujen määrää oli sen verran pieni, ettei niistä olisi saanut tilastollista tietoa ja siksi kvantitatiivinen tutkimus ei tuntunut sopivalta. Teemahaastatteluun päädyttiin, koska kirjastonäkökulmasta ei aikamatkamenetelmää ole tutkittu juuri ollenkaan.

Teemahaastattelu on Hirsijärvi & Hurmeen (2000, 47, 48) mukaan keskustelun kohdentamista tiettyihin teemoihin, joista sitten keskustellaan. Teemahaastattelu on puolistrukturoitu menetelmä, koska teemat ovat kaikille samat. Kysymysten muoto voi kuitenkin vaihdella, mikä erottaa sen lomakekyselystä. Lomakekyselyssä kysymykset ovat samoja joka kerta, kun taas teemahaastattelussa kysymystä voidaan tarkentaa, tai kysymystä voi muotoilla tarpeen mukaan. Teemahaastattelu ei myöskään ole syvähaastattelu, joka on täysin vapaa. Teemahaastattelua terminä ei löydy muista kielistä, vaikka samanlaista menetelmää käytetään muuallakin. Teemahaastattelua käytetään usein juuri kvalitatiivisessa tutkimuksessa, kuten tässä tutkimuksessa. Teemahaastattelussa voi myös käsitellä teemoja pintapuolisesti, tai syvällisesti. Haastattelukertojen määrää ei ole rajoitettu. Haastattelu etenee teemojen mukaan, mutta yksittäisten kysymysten paikoilla ei ole väliä. Haastattelussa tutkittavan oma ääni pääsee esille. Hänen oma tulkintansa merkitsee. Haastattelija ei saa liikaa johdatella haastateltavaa. Vuorovaikutusta kuitenkin pitää olla.

Aikamatka menetelmänä ja kirjastonäkökulma paljastuivat aiheeksi, josta ei ole paljon tutkittua tietoa, joten teemahaastattelu sopi aiheen käsittelyyn hyvin. Aluksi pohdin, riittääkö neljä haastattelua aineistoksi, mutta teemahaastattelun hyvänä puolena on se, ettei haastattelujen määrää ole rajattu. Minulla oli apuna valmis runko (liite 1), johon sitten nojata haastattelussa. Haastatteluissa tuli kuitenkin ilmi asioita, joita en ottanut huomioon ja niistä tein myös tarkentavia kysymyksiä. Osa kysymyksistä jäi pois, koska niihin tuli vastaus muuta kautta, mutta haastattelun aikana tuli myös kysymyksiä, joita en ollut valmiiksi miettinyt.

Teemahaastattelun avulla haluttiin selvittää, kuinka kirjastot ovat hyödyntäneet aikamatkamenetelmää. Vanhan Vaasan aikamatkoilla kirjasto on mukana, joten

haluttiin tietää muun muassa kirjaston toteuttamista rasteista. Haluttiin myös tarkistella aikamatkoja menetelmänä käytännössä. Työssä selvitettiin, mitä kaikkea tapahtuu ennen varsinaista aikamatkaa. Kiinnostavaa oli muun muassa tietää valmisteluista ja taustatyöstä, jota aiheeseen kuuluu. Lisätutkimukselle varsinkin kirjastonäkökulmasta olisi tarvetta.

Opinnäytetyötä varten haastattelin neljää ihmistä, jotka olivat olleet mukana aikamatkojen toteuttamisessa jo suunnitteluvaiheessa, joten pelkkä ohjaajana oleminen ei riittänyt. Työssäni tärkeässä asemassa oli kuitenkin aikamatkojen valmistelu ja esityö ja tiedonhaku. Haastatteluun valikoituivat museo ja kirjastoalan ammattilaiset, jotka ovat yhteistyössä toteuttaneet aikamatkan.

Ensimmäinen heistä oli 40-vuotias museopedagogi Vaasasta (H1) koska oli tärkeää saada museon henkilökunnan näkemystä aikamatkoista. Toinen haastateltava oli 36-vuotias museopedagogi ja koordinaattori Vaasasta (H2), koska hän oli usein ollut ohjaajana aikamatkoilla se henkilö, joka vastaa kaikesta. Kolmas haastateltava oli 47-vuotias projektipäällikkö Vaasasta (H3). Hän vastasi muun muassa aikatauluista ja käytännön järjestelyistä. Neljäs haastateltava oli 37-vuotias pedagoginen informaattikko Vaasan kaupunginkirjastosta (H4). Hänen haastattelunsa toi tutkimukseen kirjastoalan näkökulmaa.

Kaikki haastateltavat ovat olleet useammalla aikamatkalla järjestäjinä ja ohjaajina. Oli tärkeää, että kokemusta oli valmisteluista, joten pelkkä ohjaajakokemus ei riittänyt haastatteluun. Ohjaaja, joka tulee mukaan vain ohjaamaan, ei olisi osannut siitä puolesta kertoa. Jokaisella haastateltavalla oli kuitenkin erilainen rooli aikamatkoilla, sillä yksi oli selkeästi vetäjä, toinen koordinaattori ja lisäksi oli myös museon ja kirjastonäkökulma edustettuna. Haastateltavat olivat tuttuja jo vanhan Vaasan museon aikamatkoilta, joten kaikki suostuivat haastatteluun. Haastattelut tehtiin Vaasassa keväällä 2016 ja ne nauhoitettiin. Tämän jälkeen haastattelut litteroitiin erilliseen word-tiedostoon. Lopuksi haastattelut koostettiin opinnäytetyöhön.

7 TEEMAHAASTATTELUN TULOKSET

7.1 Tausta, esityö ja pedagogiikka

Aluksi tein lista kysymyksistä, joita pitäisi ainakin kysyä (liite1). Pian huomasin, että kysymykset liittyivät kaikki selkeästi johonkin kolmesta teemasta. Ymmärsin jo mitä aikamatka on teoriassa, mutta kaipasin käytännöllisempää määritelmää. Aikamatkat vaativat tiedonhakua ja valmisteluja, joten niistä piti kuulla lisää. Haastattelussa halusin myös selvittää, tarvitseeko ohjaaja jotain erityistaitoja vai riittääkö oma persoona. Lopuksi pohdin, ketkä muut tahot järjestävät aikamatkoja Suomessa ja loin myös lyhyen katsauksen muissa maissa toteutettuihin aikamatkoihin.

Haastattelut tehtiin Vaasassa 12.5- 19.5.2016. Ensimmäinen haastattelu toteutettiin Pohjanmaan museolla 12.5, toinen ja kolmas haastattelu 16.5 Pohjanmaan liiton toimistossa ja neljäs ja haastattelu Vaasan kaupunginkirjastossa 19.5. Haastatteluissa oli mukana nauhuri, jolle haastattelut tallennettiin. Haastattelujen jälkeen oli vuorossa litterointi. Tässä käytettiin sanasta sanaan litterointia, koska se oli tarpeeksi tarkka kyseistä työtä varten. Litteroinnin jälkeen tein erillinen Word tiedosto, johon poimin vastaukset kysymyksiin. Lopuksi tiivistin haastattelujen tulokset.

7.1.1 Aikamatkan määrittelyä ja valmistelua

Haastattelun aluksi pyysin haastateltavia kuvailemaan aikamatkoja omin sanoin. Aikamatkoja piti kuvailla henkilölle, joka ei ole aiemmin aikamatkoista kuullutkaan. Oli tärkeää saada myös aikamatkojen toteuttaneiden henkilöiden henkilökohtainen näkemys, koska opinnäytetyön teoriaosassa oli jo aikamatkojen määritelmä. Ylikosken (2012,5) artikkelin mukaan aikamatka on menetelmä, jossa voi leikin kautta tutustua kulttuurihistorialliseen tietoon kaikkien aistien avulla.

Haastateltavien mukaan aikamatka on draamaleikki, jonka aikana tutustuttiin tiettyyn historialliseen aikaan. Siinä tehdään tehtäviä, jotka antavat kuvaa, millaista oli

elää tietyinä aikana. Aikamatkoilla on tarkoitus liittää menneisyys nykyaikaan. Aikamatkamenetelmä on osallistava menetelmä, eli osallistujat tekevät itse ja ohjaajat vain auttavat heitä oppimaan itse. Aikamatkassa on samoja elementtejä kuin roolipelissä. Aikamatkassa ei luoda kuitenkaan niin tarkkoja identiteettejä, eikä vaatetuksen tarvitse olla ajanmukainen. Aikamatka kestää yleensä kaksi tuntia.

Haastatteluissa kävi ilmi, että aikamatka vaatii toteutuakseen paljon esityötä. H1 kertoi, että yleensä on yksi museo, joka vastaa eniten esityöstä. Ensiksi on tärkeää, että aihetta on tutkittu ja näkökulma on tarkkaan mietitty. Pitää miettiä aikakausi, johon aikamatka sijoittui, mikä teema sopii aikakauteen, kuten 1900-luvun alkuun siirtolaisuus. Hyvä tilanne on, jos museopedagogi voi haastatella tutkijaa valitusta aiheesta. Ammattitaito kuitenkin tulee esille, kun muokkaa tutkimustiedon yleisöystävälliseksi. Ilman tutkimusta pitäisi itse löytää lähteitä ja tutkia sitten. Se vaatisi pitkää työuraa alle, että sellaisen voi ryhtyä. Sitten kun on päätetty pito- paikka, aihe ja myös vuosisata tulee sen kautta. Aikamatkamenetelmässä tarkoitus on tutustua paikallishistoriaan, joten toteutusta pitää miettiä paikallisesti. H2 täydensi, että ajankohtaisen aiheen avulla voi myös liittää historian ja nykyajan toisiinsa. Yksi osa aikamatkan suunnittelua on myös käsikirjoitus. Siinä pohditaan, miksi olemme nyt tässä paikassa ja missä ajassa. Aikamatkojen käsikirjoitusprosessi muistuttaa roolipelin käsikirjoittamista. Vesala (2007b, 9) kirjoittaa, että käsikirjoittaminen ei roolipelissä tarkoita pelin ennalta suunnittelua, vaan se pohjustaa tapahtumia, mutta peli itsessään toteutuu pelaamalla. Aikamatkan käsikirjoituksessa ei itse tapahtumaa kuvata, vaan tilannetta ennen tapahtumaa.

Käsikirjoituksen jälkeen pitää miettiä vaatetus ja muu rekvisiitta. Vaasassa ohjaajat saavat vaikuttaa paljon oman rastinsa toteutukseen ja suunnitteluun. Rastit täytyy toki suunnitella niin, että on tarpeeksi erilaista tekemistä. Pitää olla esimerkiksi älyllistä ja taiteellista haastetta. Aikamatkaan kuuluu, että pitää olla joku konflikti. Silloin osallistujien pitää ottaa asiaan kantaa Oman rastin suunnittelu voi olla työllästä ja aikaa vievää. Työpaikka voi vaikuttaa rastin toteutukseen, sillä kirjastorastilla tuodaan kirjastonäkökulmaa ja museorastilla museonäkökulmaa. Omia kiinnostuksen kohteita, kuten tanssia tai käsitöitä, voi myös hyödyntää oman rastin toteutuksessa.

Haastatteluissa käytiin läpi myös tiedonhakua. Haastateltavat kertoivat, että tiedonhakua saa tehdä paljon. Tietokirjallisuuden lisäksi tietoa kannattaa etsiä myös kaunokirjallisuudesta, koska siitä löytyy ajankuvaa ja ideoita rasteja varten. Kirjaston rooli tiedonhaussa korostui, mitä kauemmas historiassa menttiin. Internet on nykyisin hyvä apuväline, kun haluaa tarkistaa jonkun yksityiskohdan. Paikallisarjastot ja sanomalehdet mainittiin myös tiedonlähteinä.

7.1.2 Kenestä on ohjaajaksi?

Haastattelussa haluttiin selvittää, mitä mieltä haastateltavat ovat ohjaajilta vaadittavista taidoista. Halusin selvittää, pitääkö ohjaajilla olla joku tietty koulutus tai tiettyjä luonteenpiirteitä. Korhonen (2007, 52,53) muistuttaa, että jokaisella on oma tapansa ohjata, ei ole yhtä oikeaa tapaa tehdä. Ei varmasti olekaan yhtä tapaa, mutta haluttiin selvittää onko jotain yhdistäviä tekijöitä olemassa.

Haastateltavat olivat yhtä mieltä siitä, ettei ole yhtä tiettyä tyyppiä, joka sopisi ohjaajaksi. H1 mainitsi, että silloin kun projekti aloitettiin, henkilöllä piti olla näkemystä ja erityisalojen taitoja ja perehtymistä ja omalla persoonalla töitä tehtiin. H2 muistutti, että tapoja ohjata on paljon, jotkut puhuvat paljon, toiset ohjaavat tekemisen kautta, joillekin oli hyvä tarina kerrottavana ja sitä kautta ohjaavat. H4 kommentoi, että ohjaamisessa tärkeintä on oma innostuminen. Se on asia, jota ei voi opettaa. Se joko on tai ei ole. Positiivisuus ja puheliaisuus ovat kaksi ominaisuutta, josta ei ole haittaa. Mikäli ei ole esiintymiskokemusta, se ei ole este, koska ohjaamisessa on kyse oppimisen auttamisesta.

7.1.3 Aikamatkoja meillä ja muualla

Haastattelun ensimmäisen osion lopuksi pohdittiin, mitkä muut tahot Suomessa ja maailmalla aikamatkoja järjestävät.

Haastateltavat mainitsivat Sagalundin, Stundarsin ja teatterimuseon tahoina, jotka myös toteuttavat aikamatkoja Suomessa. Ruotsissa isot maakuntamuseot ovat järjestäneet aikamatkoja. Suomessa aikamatkoja toteutetaan paikallistasolla. Suomessa koulut ovat mukana vahvasti. Euroopassa museot tekevät yhteistyötä yliopistojen kanssa. Lisäksi tiedettiin, että Etelä-Afrikassa ja Keniassa on viime aikoina järjestetty aikamatkoja.

7.2 Aikamatka tapahtumana

Teemahaastattelun toisessa osassa käsiteltiin aikamatkoja mahdollisimman laajasti. Haastattelussa kyseltiin tilanteita, jotka ovat erityisesti jääneet mieleen. Seuraavaksi pohdittiin, mitä teemoja aikamatkoilla oli käsitelty. Opinnäytetyön aiheen vuoksi kiinnosti erityisesti kirjaston toteuttamat rastit, muita unohtamatta. Aikamatkat sopivat monen ikäiselle, joten haastattelussa kysyttiin sitä, onko aikuisten ja lasten aikamatkoissa paljon eroa. Opinnäytetyön kannalta merkittävin kysymys oli se, onko kirjastossa järjestetty aikamatkoja.

7.2.1 Kokemuksia ja havaintoja aikamatkoista

Haastattelussa kysyttiin seuraavaksi, onko joku tapahtuma jäänyt erityisesti mieleen. Pääasia haastattelukysymyksen kannalta oli, että tilanne on jäänyt mieleen oli se sitten positiivinen tai negatiivinen.

Yksi ei alun perin Suomessa syntynyt poika sanoi, jotenkin tosi innoissaan, että ei hän tiennyt, että Suomen historia on näin mielenkiintoinen. Siinä tuli sellainen tunne, että justiin tämän takia tätä tehdään, sen opettavaisuuden lisäksi, että saa jonkun innostumaan ja kiinnostumaan asioista. Tiedän kyllä, ettei tärkeintä ole hauskuus, mutta ei siitä kyllä haittaa ole, että on mukava oppia. H4

Työstä on tärkeää saada palautetta ja se jää mieleen, kun palaute oli positiivista. Töitä on helpompi tehdä, kun kokee, että se on mielekästä myös muiden mielestä. Useammassa haastattelussa kävi ilmi, että positiiviset kommentit olivat jääneet mieleen. Mieleen jäi myös, kun asiat eivät menneet ihan suunnitelmien mukaan. Silloin myös oppi, että varasuunnitelma oli oltava valmiina. Vanhan Vaasan aikamatka syksyllä 2015 muistettiin erityisen onnistuneena.

7.2.2 Teemoja ja rasteja aikamatkoilla

Opinnäytetyötä varten halusin selvittää, mille vuosisadoille tai vuosikymmenille aikamatkojen toteutukset suuntautuivat.

Haastatteluissa todettiin, että aikamatkoja on toteutettu esimerkiksi kivikaudelle ja tuorein tehtiin 1980-luvulle. Vanhassa Vaasassa 1700-luku on vakiintunut, koska vanhan Vaasan museo on siltä ajalta. Pohjanmaalla 1800-1900-luvun vaihde oli suosittu, koska tuohon aikaan oli helppo liittää siirtolaisuusteema. 1940- oli suosittu vuosikymmen ja samoin oli 1950-luku.

Haastattelussa kysyttiin myös sitä millaisia rasteja on toteutettu. Aluksi käytiin läpi, mitä kirjastorastilla oli tehty.

Usein kirjastorastilla hankittiin tietoa aikakaudesta, opeteltiin sen ajan tapakulttuuria ja perehdyttiin kansanperinteeseen. H4 muisteli, että joskus opittiin tervehtimään venäjäksi ja käyttäytymään luokahuoneessa vuonna 1904. Toisella kertaa oli puhuttu sananlaskuista ja uskomuksista. Kirjastorastilla oli myös kerran valmistauduttu elokuvaan lähtöön. Osallistujat saivat valita paperinukeille vaatteet, auton, jolla menttiin elokuvaan ja tietysti myös itse elokuva.

H1 kertoi, että hänen toteuttamillaan rasteilla on esitelty Pohjanmaan museon koelmaa, koska hän on töissä museolla. Yhdellä aikamatkalla esiteltiin paperinukkeja muun muassa 1800-luvulta. Vanhan Vaasan aikamatkalla tuotiin esille museon karttakokoelmaa. Muilla rasteilla on esimerkiksi tanssittu Elviksen tahtiin, oltu agentti joka myi lippuja Amerikkaan, on lastattu laivoja ja tehty köysiä.

.

.

7.2.3 Aikamatkoja eri ikäisille

Haastattelussa pohdittiin, sopiiko aikamatka menetelmänä myös pienten lasten kanssa käytettäväksi. Samaa pohdittiin myös aikuisten kohdalla.

H2 totesi, että myös ihan pienten lasten kanssa aikamatka onnistui. Silloin se toteutettiin enemmän käytännön kautta ja vähemmän keskustelun kautta. Osalla haastatelluista oli kokemusta aikuisille pidetyistä aikamatkoista, joko osallistujana tai ohjaajana. H3 kertoi, että aikuisten kanssa leikki tulee paremmin esille kuin lasten kanssa, sillä aikuiset ottivat roolin tosissaan. H1 sanoi, että aikamatkan toteutus oli samanlainen sekä aikuisten että lasten kanssa. Toiminnot olivat samat, mutta alun motivointi ja lopetus tapahtui tietyllä kielellä.

Haastatteluissa kysyttiin, kuinka paljon henkilökuntaa aikamatka vaatii toteutuakseen. Kaikki haastateltavat tuntuivat olevan samaa mieltä asiasta. Johtopäätöksenä voisi sanoa, että kymmenen olisi hyvä olla yhteensä. Silloin vuoroja voi vaihdella, koska useammasta viikosta on kuitenkin kyse. Vähintään niin paljon henkilökuntaa tarvitaan kerralla kuin on rastejakin ja mielellään vielä yksi lisäksi, joka ohjaa ryhmiä rastilta toiselle.

Edelliseen kysymykseen jatkona toimi kysymys siitä, kuinka suurelle tai pienelle ryhmälle aikamatka voitiin toteuttaa. Haastateltavat totesivat, että 40 lasta kerralla oli liikaa. Toisaalta 15 oli liian pieni ryhmä, koska 2-3 lasta rastilla oli liian vähän. Silloin kaikki toiminnot eivät toimi. Haastateltavien mukaan 20-30 hengen ryhmä

oli ihanteellinen. Voisi myös sanoa, että 5-8 lasta yhdellä rastilla kerrallaan oli toimivin ryhmäkoko. Aikuisten kanssa ryhmäkoolla ei ole niin suurta väliä.

7.2.4 Vaasan kaupunginkirjaston aikamatka

Haastatteluissa todettiin, että BARKin eli Barnkulturnätverket i Österbotten alueella on 16 kuntaa. BARK toteuttaa aikamatkoja ja muita kulttuuritapahtumia lapsille Pohjanmaalla. Suuressa osassa BARKin aikamatkoista kirjasto oli mukana. H2 muistutti, että kirjasto voi olla mukana myös valmistelussa, kuten esimerkiksi toteuttamassa kirjavinkkauksia aiheeseen liittyen. Vaasassa kaupunginkirjasto oli mukana alusta asti.

Kun haastattelut tehtiin viime keväänä, Vaasan kaupunginkirjaston viimeinen aikamatka vuoteen 1974 oli juuri loppunut. H4 kertoi, että tarkoitus oli tutustua 70-lukuun mahdollisimman laajasti. Käsiteltiin musiikkia, lasten leikkejä, kirjallisuutta ja myös politiikkaa meiltä ja maailmalta. Yhdellä rastilla oli tarkoitus saada kasettisoitin päälle. Kirjastorastilla tutustuttiin sen ajan suosikkikirjoihin, sitten tehtiin lainauskortti ja lainattiin manuaalisesti haluttu kirja. Tällä kertaa sai verrata nykyaikaa ja mennyttä, koska se tuntui mielekkäältä.

7.3 Palaute ja menetelmän kehittämideoita

Haastattelussa haluttiin myös selvittää, millaista palautetta aikamatkoista saa: annetaanko palaute koulujen kautta, vai tulee se suoraan paikan päällä. Omas ta työstä on tärkeää saada palautetta, vaikka sitten negatiivistakin. Haluttiin myös kuulla ohjaajien arvioita siitä, miksi aikamatka on hyvä menetelmä. Lisäksi haluttiin kuulla myös arviota siitä, sopivatko aikamatkat kirjastoon ja miksi. Pohdittiin onko ohjaamisessa samaa kuin näyttöleimisessä ja kuinka ohjaaja rakentaa roolinsa.

7.3.1 Palaute

Haastattelussa sai kertoa myös kehitysideoista. Kuinka aikamatkamenetelmää voisi parantaa? H1 näki Ongelmana sen, ettei osallistujilla ole tarpeeksi taustatietoa aiheesta eikä myöskään jatkoa toteutetulle aikamatkalle. H1 jatkoi, että nyt se aikamatka jää pisteeksi historiassa, jossa käytiin ja tultiin takaisin. Tätä puutetta on jatkossa tarkoitus korjata.

Haastateltavat kertoivat, että palaute oli usein positiivista, että opettajat ja oppilaat pitivät aikamatkasta. H2 sanoi, että sekin on hyvää palautetta, kun samat opettajat tulevat ryhmiensä kanssa joka vuosi. Yhteistyökumppaneilta palaute oli myös pääasiassa positiivista, sillä samalla kun tutustui kollegoihin sai vaihtelua perinteiseen työpäivään. H3 huomautti, että negatiivista palautetta ei annettu yhtä helposti kuin positiivista. Tosin hän itsekin totesi tietävänsä, milloin jokin osa ei toimi, jolloin palautetta ei tarvita.

H1 mukaan aikamatka on hyvä menetelmä, koska se kehittää ryhmätyötaitoja ja siinä otetaan myös hiljaiset mukaan. H3 lisäsi hyväksi puoleksi erilaisen tavan oppia eli learning by doing -oppimismenetelmän. Hän muistutti, että lapset joilla on oppimisvaikeuksia, voivat motivoitua oppimaan, kun tehdään askareita käytännössä. Soini-Salomaa (2014, 28, 29) kirjoittaa, että termin learning by doing voisi suomentaa tekemällä oppimiseksi. Se on menetelmä, jossa opitaan itse tekemällä konkreettisesti, mutta yhteisöllinen kulma on myös tärkeä ja opitun reflektointi. Siihen liittyy kokemus ja kokemuksen avulla oivaltaminen ja sen jälkeen ymmärtäminen. Kouluissa kuitenkin luetaan ja kirjoitetaan paljon, joten oppiminen muilla tavoin on tervetullutta.

7.3.2 Ohjaajan roolista ja yleisön eläytyminen rooliin

Haastattelussa mietittiin seuraavaksi sitä, kuinka lapset eläytyvät rooleihinsa ja onko ohjaajalla tilanteessa rooli.

Haastateltavat olivat yhtä mieltä siitä, että yleisesti ottaen lapset eläytyvät hyvin tilanteessa. Toki siihen vaikutti se, millainen ohjaaja oli. H2 täydensi, että silloin kun ohjaaja uskoi, että hän oli nyt tämä hahmo, niin on helpompi lähteä lasten mukaan. Kaikki eivät tietysti eläydy rooliinsa, mutta se oli myös persoonasta kiinni. Haastateltavan H3 mielestä ikinä ei ole niin, että kaikki olisi innokkaasti mukana, sillä lapsilla myös ryhmä vaikutti eläytymiseen.

Kaikki haastateltavat olivat sitä mieltä, että ohjaustilanteessa ohjaajalla oli rooli. Osa haastateltavista näki, että ohjaajan roolissa oli hyvin paljon näyttelemistä. Piti esimerkiksi miettiä mikä oli ammatti ja antaa nimi hahmolle. Osa taas sanoi, että roolista huolimatta ohjaajan tietyt luonteenpiirteet pysyivät mukana.

7.3.3 Sopiiko aikamatka kirjastoon?

Kaikki haastateltavat olivat sitä mieltä, että aikamatka sopi kirjastossa pidettäväksi. Muistutettiin, että kirjaston piti myös liikkua, eikä vain niin, että kirjastoon tullaan. Hyvä idea oli kirjastossa järjestettävä tiedonhaunopetus aikamatkaan liittyen. Kirjaston etuihin kuuluu, että ne ovat tilavia, joten isompikin ryhmä mahtuu sisälle ilman, että muita asiakkaita häiritään. Kirjastot tosin harvoin ovat historiallisia rakennuksia, joten teemalliset aikamatkat tulisivat haastateltavien mielestä lähinnä kyseeseen. Aikamatkatermiä ei tunnettu Vaasassa haastattelun perusteella. Nyt

kun kirjastossa oli järjestetty aikamatka, niin useampi termin ja menetelmän jo tunnistaa. Asiaa oltiin parantamassa, sillä kirjaston henkilökunnalle aiottiin seuraavana syksynä järjestää aikamatka. Näin he itse pääsivät kokemaan aikamatkan käytännössä.

8 JOHTOPÄÄTÖKSET JA POHDINTA

Haastattelut toteutettiin 12.5–19.5 2016 Vaasassa. Haastattelin museo- ja kirjastoalan ammattilaisia, jotka ovat työskennelleet aikamatkojen toteutuksissa. Haastattelut sujuivat hyvin. Haastateltavat pääsivät ääneen ja materiaalia haastattelusta tuli enemmän kuin tarpeeksi. Usean kysymyksen kanssa kävi niin, että vastauksessa tuli ilmi asioita, joita haastattelija ei ollut tullut ajatelleeksi. Kysymyksiin ei ollut oikeita tai vääriä vastauksia, vaan erilaisia mielipiteitä, jotka täydensivät toisiansa. Kysymysten laajuus havaittiin haastattelutilanteessa hyväksi, koska silloin myös vastaukset olivat laajempia ja oli helpompi esittää tarkentavia kysymyksiä. Tarkkaan kysymykseen tuli suppeampi vastaus.

Opinnäytteen kannalta oli tärkeää, että työn tekijällä oli omakohtaisia kokemuksia työstä. Työ olisi ollut hankalampaa, jos olisi tiennyt aikamatkasta menetelmänä vain teoriassa. Aikamatka on menetelmänä sellainen, että se vie helposti mukanaan ja työtä on helpompi tehdä, kun sen kokee mieluisana.

Aika paljon haastatteluissa korostettiin sitä, että kirjastojen tulee jalkautua eikä vain odottaa, että ihmiset tulevat kirjastoihin. On tärkeää, että kirjasto ja tekee yhteistyötä muiden tahojen kanssa. Kirjasto ja museo ovat ainakin luontevat yhteistyökumppanit. Kirjasto myös tekee koulujen kanssa yhteistyötä, joten siihen yhteistyöhön aikamatka sopii hyvin. Kirjastoissa on nykyään paljon erilaisia tapahtumia, joten tietoa ja taitoa tapahtumien järjestämisestä on, ja sitä kannattaa hyödyntää myös aikamatkojen toteuttamisessa. Teemahaastattelussa tuli ilmi, että kirjasto on usein kunnan ainoa kulttuurilaitos, joten kirjasto voisi olla se taho, joka kokoaa kaikki yhteen.

Aikamatkojen toteutuksessa juuri alkuvaiheessa tarvitaan erityistaitojen osaamista kuten pedagogiikkaan perehtymistä. Kirjaston kannalta olisi hyvä, jos löytyisi yksi pedagogiikan ammattilainen henkilökunnasta. Kirjastoalan koulutuksessa on mukana mediakasvatusta ja kirjastopedagogiikkaa ja lisäkursseja pedagogiikasta on mahdollista suorittaa. Ohjaustaitoja on hyvä olla valmiiksi, mutta tässä aiheessa työ on kuitenkin se joka opettaa.

Kirjasto on hyvä paikka järjestää aikamatkoja. Kirjastosta löytyy lähdemateriaalia ja siellä annetaan tiedonhaun opastusta. Nykyisin kirjastoista löytyy myös ryhmätyötiloja ja muita varattavia tiloja. Kirjaston tiloissa voisi järjestää erilaisia teemallisia aikamatkoja, sillä nykyään kirjastot ovat varsin moderneja. Koulut ja kirjastot tekevät paljon yhteistyötä, joten sen puitteissa voitaisiin toteuttaa aikamatkojakin.

Kirjasto voi olla monella tavalla mukana aikamatkojen toteutuksessa. Vaasan kaupunginkirjaston pedagogiset informaattorit ovat mukana ideoimassa ja toteuttamassa kirjastorasteja. Haastattelussa kävi ilmi, että kirjastorasti voi pitää sisällään monipuolisesti asioita. Vaasassa on myös järjestetty aikamatka kirjastossa, joten sekin on mahdollista.

Kirjastoammattilaiset voivat myös osallistua tekemällä kirjavinkkausta aiheeseen liittyen. Kirjasto voi olla myös mukana ohjaamassa tiedonhakua aikamatkoihin liittyen. On tärkeää saada taustatietoa ennen aikamatkoja, jotta voi virittäytyä aiheeseen. Tiedonhaun opetus olisi kirjaston kannalta mielekkäämpää, kun sille on konkreettinen tarve.

Kirjasto voisi olla myös se taho, joka dokumentoisi aikamatkan, sillä aikamatka on aineetonta, eli siitä ei jää mitään konkreettista jäljelle. Kuvat olisi tärkeä osa, että voidaan hahmottaa tapahtuma jälkikäteen. Kuvista saisi näyttelyn ja siellä voisi olla esillä osallistujien kommentteja ja mielteitä aikamatkoista. Joku voisi kirjoittaa tarinamuodossa, mitä aikamatkoilla tapahtui. Esillä voisi olla kirjoja aiheesta ja muuta rekvisiittaa. Kuvien kautta aikamatka hahmottuisi myös niille, jotka eivät ole sitä kokeneet. Vaasassa oli kyllä hyvä idea, että henkilökunnalle järjestetään aikamatka, koska itse kokemalla saa parhaiten tietoa tapahtumasta, kuin että joku vain kertoisi asiasta.

Kirjastot harvoin ovat historiallisia rakennuksia, mutta 1970-luvun aikamatkaan kirjasto sopii oikein hyvin. Teemalliset aikamatkat taas sopisivat kirjaston tiloihin oikein hyvin. Silloin historia ei korostu niin paljon. Kirjaston omista kokoelmista löytyy paljon satuja ja fantasiakirjoja, joita voi käyttää inspiraationa aikamatkalle. Kirjoihin perustuvat aikamatkat toisivat myös materiaalin esiin. Kirja ei ole vain kirja, vaan siihen sisältyy aina myös tarina. Aikamatka tulevaisuuteen voisi olla myös mielenkiintoinen kokeilu, sillä olisi kiehtovaa pohtia, miltä maailma näyttää vuonna

2100. Voitaisiin vaikka vertailla scifikirjallisuuden näkemyksiä meidän ajasta ja katsoa miltä maailma oikeasti näyttää tänä päivänä. Ihmiset ovat aina pohtineet tulevaisuutta ja aikamatka voisi hyvin soveltua myös tulevaisuuteen sijoittuvana.

Aikamatka on menetelmänä hyvin joustava, koska se voi olla historialliseen aikaan liittyvä tai teeman ympärille rakentuva. Aikamatkaa ei ole lisensoitu, joten se on vapaasti käytettävissä. Aikamatkamenetelmä on kehitetty Ruotsissa ja samaa menetelmää on käytetty myös Suomessa. Toivoisin: että aikamatkoja muokattaisiin vielä enemmän omaan tarkoitukseen sopivaksi, sillä oli idea kuinka hyvä tahansa, niin aina on myös varaa parantaa. Luovan kirjoittamisen kurssilla voisi tutustua johonkin tiettyyn aikakauteen. Aluksi voitaisiin tehdä tiedonhakuja ja lukea aiheesta. Sitten kun tietoa on haettu tarpeeksi, voisi kukin osallistuja kirjoittaa oma tarinansa valitsemassaan muodossa historiaan nojautuen.

Aikamatkoja järjestetään usein juuri lapsille ja nuorille, mutta ei pidä unohtaa, että aikamatka sopii hyvin myös aikuisille. Haastatteluissa kävi ilmi, että juuri aikuisten kanssa leikki tulee paremmin esille. Samat tehtävät sopivat myös aikuisille, joten samalla kaavalla voi aikamatkan toteuttaa kaikille ryhmille.

Vaasassa aikamatka on vapaaehtoinen. Sitä tarjotaan kaikille alueen viides- ja kuudesluokkalaisille, mutta opettaja päättää lähdetäänkö siihen mukaan vai ei. Olisi hyvä, jos aikamatkat olisivat mukana jo opetussuunnitelmassa. Silloin se ei olisi enää irrallinen ohjelmanumero lapsille johon käytetään koulutunteja. Aikamatka voisi liittyä historianopetukseen ja nimenomaan paikallishistorian tuntemukseen. Järjestäjistä voisi olla puuduttavaa joka vuosi järjestää samanlainen aikamatka, mutta joka vuosi uusi toteutus voi olla liikaa. Paras systeemi olisi, jos aikamatka olisi viiden vuoden sykleissä. Jokaiselle kerralla olisi oma teema ja kun kaikki olisi käyty läpi, niin aloitetaan taas ensimmäisestä. Toinen hyvä idea olisi, jos samalla idealla tehtäisiin kaksi aikamatkaa ja sitten olisi vaihto.

Aikamatka voi vaikuttaa teoriassa suuritöiseltä, mutta se on myös menetelmä, joka vie helposti mukanaan. Töitä on mukavampi tehdä, kun asiastaan on innostunut. Järjestämisessä kannattaa huomioida se, että mikä toimii yhdessä paikassa, ei välttämättä onnistu toisessa. Kannattaa mielellään lähteä toteuttamaan omista lähtökohdista käsin ja toteuttaa aikamatka omalla tavallaan. Teemahaastatteluissa

korostui yhteistyön merkitys ja se on hyvä muistaa. Yhteistyöllä saa enemmän aikaan ja sen sijaan että itse yrittää hoitaa kaiken, niin voi keskittyä siihen mitä osaa.

LÄHTEET

Aikamatkat Falanderin talossa muistio 2, 2015.

Aikamatkat Falanderin talossa muistio 3, 2015.

Bell, A. & Todd, M. 1994 *Better learning thorough time* by Anita C. Bell and Margaret Todd [verkkolehtiartikkeli] . *School library journal* 1. 94 29-32 [viitattu 21.2.2016]saatavana

<http://web.a.ebscohost.com/ehost/pdfviewer/pdfviewer?vid=35&sid=e1b2542c-e7c9-4c53-bfd8-ac4e90959b54%40sessionmgr4005&hid=4109>

Brown, D. 2005 *time travel in the library* by Donna W. Brown[Verkkootikkeli]. 40-42 [Viitattu 19.4.2016]. Saatavana:

<http://web.a.ebscohost.com/ehost/pdfviewer/pdfviewer?vid=4&sid=93161773-5178-4da3-a966-ce34fdee419b%40sessionmgr4004&hid=4112>

Haapala, A. 2015. *Kirjastot elämyksellisinä oppimisympäristöinä*. Teoksessa Hokkanen, L. *Sosiaalinen kirjasto – lukemattomien mahdollisuuksien maailma*. Helsinki: avain 68-87.

Hirsijärvi S & Hurme, H. 2000. *Tutkimushaastattelu : teemahaastattelun teoria ja käytäntö*, Helsinki; Yliopistopaino.

Itkonen, M.,Johansson, E.,Nurmi, S.& Salminen, T. 2014. *Draamattu*, Helsinki: Lasten keskus ja kirjapaja.

Karppinen, S & Latomaa, T. 2007. *Elämyksestä ja kokemuksesta teoriaa ja käytäntöä*. Teoksessa Karppinen, S. & Latomaa, T. *Seikkaillen elämyksiä - seikkailukasvatuksen teoriaa ja sovelluksia*. Rovaniemi: Lapin yliopistokustannus 11-20.

Korhonen, P. 2007. *draamatyöskentelyn ohjaamisesta*. Teoksessa Korhonen, P; Pääri-Rannila, T; Timonen, E & Vahtola, N, S. *Lystit möykkäjäiset – matka kansanperinteeseen tanssin ja teatterin keinoin*. Helsinki: draamatyö 52-63.

Lehtonen, U. 2005. *Aikamatkoja – draamamenetelmät historian opetuksessa*. Teoksessa Korhonen, P & Airaksinen, R. *Hyvä hankaus : teatterilähtöiset menetelmät oppimisen ja osallisuuden mahdollisuuksina*, Helsinki: teatterikorkeakoulu. Teatterikorkeakoulun julkaisusarja nro. 38, 1- 147 49-55.

Mikkola, K & Rantanen, T. 2007. *liveroolipelaamisen peruskäsitteistä*. Teoksessa Larpinjärjestäjän käsikirja, Helsinki: Suomen live-roolipelaajat ry. 5-6.

Owens, A & Barber, K. 2010. *Draamakompassi –prosessidraaman suunnittelu, käytännön työskentely, arviointi ja reflektointi*, Helsinki; draamatyö.

Rajala, A. 2008. *Eriyisen avoin kohtaaminen –elämyksellinen kulttuurikasvatus museoissa ja kouluissa*, Tampere: Tampereen kaupunki ja Pirkanmaan Taikalamppu. Tampereen Taidekaaren julkaisuja, osa 1.

Soini-Salomaa, K. 2014. *Tekemällä oppiminen – tuumasta toimeen yhteisöllisin työkaluin* [Verkkoartikkeli]. *Futura*. [Viitattu 30.8.2016]. Saatavana: <http://intra.seamk.fi/loader.aspx?id=723edfa7-e552-442a-a8a3-b0fb98846649>

Talvitie, D. 1998. *Mitä on larppaminen?* teoksessa *larppaajan käsikirja*, Helsinki: Suomen live-roolipelaajat ry. 4.

Uotila, P. 2015. *Elämysten pelikenttänä kirjasto: sattumia, sepitteitä ja yllätyksiä*. Teoksessa Hokkanen, L. *Sosiaalinen kirjasto – lukemattomien mahdollisuuksien maailma*. Helsinki: avain 154 -176

Vesala, E.2007. *käsikirjoittaminen*. Teoksessa *larpinjärjestäjän käsikirja*, Helsinki: Suomen live-roolipelaajat ry. 9-52.

Westergren, E. 2004a *Holy Cow - This is Great! Historic Environment Education, How did it all start?*[Verkkójulkaisu]. 22-31 [Viitattu 24.5.2016]. Saatavana: http://www.bridgingages.com/site/assets/files/1477/holy_cow_web.pdf

Westergren, E. 2004b *Life, Learning and Understanding. Methods of Historic Environment Education and Time Travels* [Verkkójulkaisu]. 32-37[viitattu 24.5.2016]. Saatavana: http://www.bridgingages.com/site/assets/files/1477/holy_cow_web.pdf

Westergren, E. 2006. *7 steg mot en fördjupad undervisning i kulturmiljön* [verkkójulkaisu]. *Kalmar läns museum*.1-15 [Viitattu 19.4.2016]. Saatavana: http://www.bridgingages.com/site/assets/files/1475/7_steg_booklet.pdf

Yleisten kirjastojen suunta 2016-2020. 2016. *Kansalaisen kirjasto: olennainen osa suomalaista osaamista*. [Viitattu 25.10.2016]. Saatavana: http://www.kirjastot.fi/sites/default/files/content/Yleisten-kirjastojen-suunta-2016-2020_Luonnos.pdf

Ylikoski, A.2012 *Matkalla ajassa*. Vaasa: Pohjanmaan lastenkulttuuriverkosto BARK 5-10.

LIITTEET

Liite 1. Haastattelurunko teemahaastattelu

Liite 1. Haastattelurunko teemahaastattelu

tausta, esityö, pedagogiikka

Kuvaile omin sanoin aikamatkoja? Mitä sillä tarkoitetaan?

Kuinka paljon vaaditaan esityötä? Onko yleensä paljon valmisteluja?

Mistä haet tietoa aikamatkojen suunnitteluun?

Miten tiedonhaku on sujunut?

Miten päädyit mukaan tekemään aikamatkoja?

Millainen tyyppi pärjää ohjaajana?

Tiedätkö muita tahoja jotka järjestävät aikamatkoja?

Aikamatka tapahtumana

Kerro omia kokemuksia aikamatkoista? Esim. millaisia teemoja on ollut? Osallistujien ikäjakauma?

Mikä on parasta aikamatkoissa? Ongelmia?

Kuinka paljon henkilökuntaa aikamatka vaatii toteutuakseen?

Onko ryhmäkoolla väliä?

Millainen on kirjaston rooli? Taustatyön hakeminen, aihe..jne. Onko kirjastossa järjestetty aikamatkoja?

Palaute/kehitys

Millaista palautetta olet saanut?

Kuinka hyvin roolissa pysyy ohjaajana? Lasten eläytyminen kuinka onnistuu?

Miksi aikamatka on hyvä menetelmä?

Mihin aikamatkalla pyritään eli menetelmä käyttämisen tavoitteet?

Sopiiko kirjastomaailmaan?

Yhteistyö kirjaston kanssa aikamatkoilla?

Sana on vapaa