

---

**KÄYTTÄJÄLÄHTÖINEN  
SUUNNITTELUPROSESSI  
OPPIMATERIAALIN KUVITUKSESSA**



Ammattikorkeakoulun opinnäytetyö

Muotoilun koulutusohjelma

Visamäki, kevät 2017

Henna Hyytiäinen



Visamäki  
Muotoilun koulutusohjelma

---

<b>Tekijä</b>	Henna Hyytiäinen	<b>Vuosi</b> 2017
<b>Työn nimi</b>	Käyttäjälähtöinen suunnitteluprosessi oppimateriaalin kuvituksessa	

---

## TIIVISTELMÄ

Tässä opinnäytetyössä suunnitellaan kuvitushahmo alakoulussa käsityön opetuksessa käytettävään oppimateriaaliin. Kuvitushahmon suunnitteluprosessissa lähtökohtana on käyttäjälähtöisyys, joten alakoululaisten omat kuvitusmieltymykset ohjaavat suunnitteluprosessia. Alakoululaisten kuvitusmieltymyksiä selvittää kyselytutkimuksella, jonka pohjana ovat eri oppiaineiden kirjoista valitut kuvitushahmot. Kyselytutkimukseen osallistuvat oppilaat ovat 4-6. –luokkalaisia, joilta kerättyä aineistoa analysoidaan kvantitatiivisin menetelmin.

Kyselytutkimuksesta saatujen tulosten perusteella suunnitellaan kuvitushahmo, joka soveltuu monimateriaaliseen käsityön oppiaineeseen ja miellyttää mahdollisimman monia oppilaita, sukupuoleen katsomatta. Suunnitellun kuvitushahmon tarkoituksena on innostaa alakoululaisia käsitöiden pariin sekä sen avulla on tarkoitus havainnollistaa erilaisia käsityötekniikoita ja mallintaa ehdotuksia tekniikoiden soveltamiseen. Kuvitushahmon suunnitteluprosessi mukailee Ikka Kettusen muotoiluprosessinmallia.

Opinnäytetyön tuloksena on kuvitushahmo, joka soveltuu alakoulun uudistuneeseen käsityön oppiaineeseen, jonka lähtökohtana on monimateriaalisuus. Käyttäjille tehdyn kyselytutkimuksen perusteella suunniteltiin kuvitushahmo, joka miellytti mahdollisimman paljon käyttäjäryhmää. Tuloksena on eläinhahmo, jossa on kuitenkin inhimillisiä piirteitä, kuten ilmeet ja eleet. Hahmo on toteutettu sarjakuvamaista piirrostyylillä hyödyntäen, sillä se oli kohderyhmän keskuudessa suosituin piirrostyylillä. Hahmon värimaailma koostuu kirkkaista ja selkeistä väreistä ja hahmon olemukseen on pyritty tuomaan humoristisia elementtejä, jotka koettiin kyselytutkimuksen perusteella miellyttäväksi oppilaiden keskuudessa.

**Avainsanat** käyttäjälähtöinen suunnittelu, kuvitushahmo, suunnitteluprosessi

**Sivut** 30 s. + liitteet 2 s.





Visamäki  
Degree Programme in Design

---

<b>Author</b>	Henna Hyytiäinen	<b>Year</b> 2017
<b>Subject of Bachelor's thesis</b>	The user-oriented design process in the design of an illustration character for study material	

---

## ABSTRACT

The goal of this bachelor's thesis was to design an illustration character for craft study materials in elementary schools. The primary goal of the design process was the creation of a user-oriented illustration character, so the illustration preferences of elementary school pupils were of primary importance during the process. The preferences were mapped through a survey on the reception of current textbook characters. The survey was conducted among pupils of grades 4.-6. and the results were analysed through quantitative methods.

An illustration character, that functions in multimaterial craft teaching and pleases the largest possible amount of pupils regardless of gender, was designed based on the survey results. The illustration character's purpose is to demonstrate various craft techniques and to inspire elementary school pupils to engage in crafts. The design process of the character was based on Ilkka Kettunen's model of the design process.

The end result of this bachelor's thesis is an illustration character that is suitable for the newly developed school subject of multimaterial craft. Based on the target group survey, a character, that pleases a user group as wide as possible, was designed. The result was an animal character with human characteristics such as facial expressions and gestures. The character was designed in a cartoonish style, which was the preferred style of illustration among the target group. The colouring of the character is bright and clear, and its appearance has comic elements, which were popular among the pupils based on the survey.

**Keywords** User-oriented design, illustration character, design process

**Pages** 30 p. + appendices 2 p.



---

# SISÄLLYS

1	JOHDANTO .....	1
1.1	Aiheen valinta .....	1
1.2	Aiheen rajausta ja kysymyksen asettelu .....	2
1.3	Viitekehys .....	5
1.4	Aineiston hankinta .....	6
1.5	Käsitteitä .....	6
2	KÄSITYÖ ALAKOULUSSA .....	7
2.1	Käsityöopetuksen uusi suunta .....	7
2.2	Kuvitushahmon kriteerit käsityön opetusmateriaalissa .....	8
3	KÄYTTÄJÄLÄHTÖINEN SUUNNITTELUPROSESSI KUVITUKSEN SUUNNITTELUSSA .....	9
3.1	Käyttäjälähtöinen suunnittelu .....	9
3.2	Tutkimuksen kohderyhmä .....	10
3.3	Kyselyn laatiminen ja tutkimuksen toteutus .....	10
3.3.1	Kyselyyn valitut kuvitukset .....	12
3.4	Aineiston tulokset .....	17
3.5	Pohdintaa kerätystä aineistosta .....	20
4	SUUNNITTELUPROSESSI JA VALMIS KUVITUSHAHMO .....	21
4.1	Suunnitteluprosessi Kettusen muotoiluprosessia mukailleen .....	21
4.2	Valmis kuvitushahmo .....	26
5	YHTEENVETO JA POHDINTA .....	29
	LÄHTEET .....	31



# 1 JOHDANTO

## 1.1 Aiheen valinta

Muotoilu on alana laaja ja ammatin luonne pitää sisällään venymisen tutun ja turvallisen, oman osaamisalueen ulkopuolelle. Muotoilijana on osattava asettua tarkastelemaan tuotetta käyttäjän roolista ja näin suunniteltava tuotteita, jotka soveltuvat tarkoin harkitusti kohderyhmän tarpeisiin. Syvällistä tietoa käyttäjästä ja tuotteen käyttötarkoituksesta on osattava etsiä oikealla tavalla ja oikeasta paikasta. Muotoiluopinnoissani olen saanut olla osallisena monissa erilaisissa suunnitteluprosesseissa, joissa tuotteita tai palveluita on suunniteltu vaatetus- ja tekstiilimaailman tarpeisiin. Oppimaani suunnitteluprosessia voidaan mielestäni hyödyntää missä tahansa suunnittelutyössä, sillä samankaltaiset suunnittelun vaiheet toistuvat kaikessa luovassa suunnittelussa. Luovien alojen ammattilaiset, kuten vaateusmuotoilijat, artesaanit, graafiset suunnittelijat ja kuvittajat painivat lopulta melko samankaltaisten ongelmien äärellä. Kaikkien tarkoituksena on luoda jotain visuaalisesti miellyttävää, joka palvelee sujuvasti käyttötarkoitustaan. Vaihto-oppilaana Zwickaun ammattikorkeakoulussa Saksassa opin paljon uutta tietokoneavusteisesta suunnittelusta ja kuvittamisesta, jolloin kiinnostukseni suuntautui erityisesti graafiseen suunnitteluun ja kuvalliseen ilmaisuun.

Opinnäytetyössäni haluan yhdistää ammattitaitoani sekä muotoilijana että oppimaani kasvatustieteiden parista. Tulevaisuudessa haaveeni on työllistyä ammattiin, jossa pääsen käyttämään ammattitaitoani molemmilta opiskelemiltani aloilta, taitojani sekä muotoilijana että kasvatustieteiden ammattilaisena. Kokemukseni perusteella ammateissa on yllättävänkin paljon yhteistä. Muotoilijana luovuus on koko ammattitaidon perusta, sillä jokaisessa suunnittelutapauksessa on osattava sulauttaa omat näkemykset kohderyhmän ja asiakkaan toiveisiin samalla luoden jotain uutta ja käyttötarkoituksessaan toimivaa. Luokanopettajan ammatissa luovuuden harjoittaminen on jokapäiväistä, sillä ilman nopeaa havainnointi- ja ideointikykyä opettamistyö olisi haastavaa ellei lähes mahdotonta.

Valmistuvana vaateusmuotoilijana olen havainnut ammatin opiskelijakunnassa vahvan sukupuolijaottelun. Vaatetuksen pääaineen opiskelijaryhmissä opiskelee vuosittain vain muutama miespuolinen opiskelija, joten täten ala on vahvasti naisvoittoinen. Historialliset jäänteet eri sukupuolille soveltuvista ammateista tuntuvat vahvasti jämähtäneen paikoilleen muotoilun alalla. Pidetäänkö miehille yleisesti hyväksyttävämpänä teollisen muotoilun tai huonekalumuotoilun suuntautumisvaihtoehtoa kuin vaateuksesta tai tekstiilistä? Juontaako sukupuolijaottuneisuus muotoilualalla juurensa jo alakoulun käsityövalinnoista, joissa suurin osa pojista on valinnut teknisen työn ja tyttöjen parissa suosittu vaihtoehto on ollut tekstiilityö.

Syksyllä 2016 käyttöön otetut opetussuunnitelman perusteet puuttuvat käsityöoppiaineen jaotteluun tekstiili- ja tekniseen työhön. Painotus siirtyy

oppiaineita integroivaan otteeseen, jossa käsityöt muodostavat uuden yhteisen kokonaisuuden, jossa lähtökohtana on monimateriaalisuus. Uudessa käsitöiden opetussuunnitelmassa korostetaan koko suunnitteluprosessin merkitystä ja oppiaineen luonteen määrittämällä saavan vaikutusta muotoilusta. (Opetushallitus 2014.) Suuren muutoksen vuoksi myös oppiaineeseen kaivataan uusia ideoita ja tästä syystä oppiaineen opetusmateriaalit kaipaavat päivitystä. Oma ammattitaitoni kahdelta alalta tarjoaa mahdollisuuden opetusmateriaalin suunnittelun ja toteutukseen, jossa yhdistyvät kasvatustieteellinen näkökulma sekä ymmärrys muotoilusta. Omat havainnot nykyisten oppimateriaalien heikkouksissa sekä kiinnostukseni muotoilukasvatukseen ovat luoneet haaveen oman käsityömateriaalin laatimisesta, jossa lähtökohtana on muotoilukasvatusta painottava ote.

Tulevaisuudessa tavoitteenani on suunnitella opetusmateriaali monimateriaaliseen käsityön oppiaineeseen, jossa harjoitustöissä on integroitu sekä tekstiilityötä että teknistä työtä kokonaista suunnitteluprosessia korostaen. Opetusmateriaalin kuvituksessa tavoitteena sukupuolineutraalius, jolla välttämättä toisintamasta eri käsityöoppiaineiden välistä historiallista jaottelua sukupuolten mukaan. Tämän opinnäytetyön tavoitteena on suunnitella kuvitushahmo, joka antaa suunnan opetusmateriaalin kuvitukselle ja visuaaliselle ilmeelle. Suunnitteilla oleva materiaali on tarkoitettu opettajille vinkkipankiksi, mutta erityisesti oppilaiden omatoimiseen työskentelyyn.

Käyttäjälähtöinen suunnittelu on voimavara, jota muotoiluprosesseissa hyödynnetään toisinaan liian vähän. Opinnäytteessäni perehdyn suunnitteluprosessiin, jossa myös käyttäjäryhmä on otettu mukaan suunnitteluun. Lähtökohtana suunnittelussa on käyttäjiltä kerätyn tiedon pohjalta tehtävät johtopäätökset. Erityisesti huomiota kiinnitetään eri sukupuolten mieltymyksiin kuvituksessa. Alakouluihin suunniteltujen oppikirjojen kuvitusten tyylit vaihtelevat suuresti, joten tutkimuksen tarkoituksena on selvittää millainen tyyli miellyttää itse kohderyhmää. Oppilaat ovat oppimateriaalin kuvituksen ensisijainen kohderyhmä, mutta tärkeää on muistaa myös käytettävyys opetustarkoitukseen ja opettajan näkökulma.

### 1.2 Aiheen rajaus ja kysymyksen asettelu

Tutkimuksen pääkysymyksenä pohditaan

”Millainen on kuvituksen suunnitteluprosessi, jossa on hyödynnetty käyttäjälähtöisyyttä?”

Alakysymyksenä tutkitaan

”Miten tietoa oppilaiden kuvitusmieltymyksistä voidaan hyödyntää oppimateriaalin kuvituksessa?”

”Millainen kuvitustyyli on alakoululaisille mieluinen?”

Opinnäytetyöni avainsanoja ovat suunnitteluprosessi, käyttäjälähtöisyys, kuvitus ja kuvitushahmo. Opinnäyte alkaa olemassa olevien oppikirjojen kuvitukseen tutustumisesta, etenee käyttäjätiedon hankintaan, saadun aineiston analyysiin ja tulosten pohjalta suunniteltavaan kuvitushahmoon. Tutkimuksen kannalta olennaisia osia ovat koko suunnitteluprosessi sekä käyttäjätiedon hankkiminen.

Käyttäjätiedon hankinnassa hyödynnän kvantitatiivista tutkimusta. Tieto käyttäjien mieltymyksistä hankitaan strukturoidulla kyselylomakkeella, joten kyseessä on survey-tutkimus. Selvitys käyttäjien kuvitusmieltymyksistä on osa opinnäytetyöni suunnitteluprosessia ja sen tarkoituksena on ohjata kuvitushahmon suunnitteluprosessia oikeaan suuntaan. Vaikka käsityön oppimateriaalia hyödyntävät myös opettajat, on tässä tutkimuksessa opettajan näkökulma kuvitukseen jätetty pienemmälle huomiolle. Tietysti omat opintoni kasvatustieteiden parissa laajentavat näkökulmaa oppilaiden parista myös käsityöopettajan kannanpuolelle. Läheinen aihe voi olla haaste, sillä ulkopuolisena tarkkailijana tieto avautuu eri tavalla. Kuitenkin todellisen käyttäjän kokemuspohja ja tarpeet saattavat poiketa paljon suunnittelijan kokemusmaailmasta, vaikka maailma olisikin suunnittelijalle ennestään tuttu (Hyysalo 2009, 81).

Alakoulussa työskennelleenä ja eri opetusmateriaaleja opetuksessani käyttäneenä tiedän, miten paljon oppikirjojen kuvitustyylit eroavat toisistaan. Oppikirjat valitaan alakouluun erityisesti ainekohtaisen didaktisen sisällön perusteella, mutta uskon kuvituksen vaikuttavan tiedostamatta oppikirjojen valintaan. Visuaaliset mieltymykset vaihtelevat paljon katsojasta riippuen, joten myös oppikirjojen valinnassa valitsijan visuaaliset mieltymykset vaikuttavat taustalla. Oppimateriaalin valitsijoina toimivat koulujen opettajat, joten itse käyttäjäryhmän, oppilaiden mielipide jää huomiotta. Tästä syystä haluan kuulla kuvitushahmon suunnittelussa oikeaa kohderyhmää, lapsia.

Käsityöoppiaineiden ryhmäjaot ovat perinteisesti menneet sukupuolten mukaan, sillä tytöt ovat valinneet tekstiilityön ja pojat teknisen työn. Tämä ajattelutapa on vahvana edelleen. Alakoulussa pitkään toiminut luokanopettaja kertoi käsityövalinnan usein määräytyvän vanhempien tahdon mukaan. Vaikka lapsi itse haluaisi osallistua sukupuolelleen epätyypillisen käsityövalinnan opetukseen, saattaa vanhempien sana painaa enemmän. Käsityöopettajan havaintojen perusteella kuitenkin tyttöjen osallistumista tekniseen työhön pidetään yleisesti soveliaampana kuin poikien tekstiilityöhön osallistumista. Kuvitusta suunnitellessani pyrinkin keräämäni aineiston avulla kiinnittämään erityistä huomiota sukupuolineutraaliuteen kuvituksessa.

Alakoulussa käytettävien oppikirjojen kuvitukset pohjautuvat usein tarinoin ja hahmoin, jotka seikkailevat oppikirjassa kannesta kanteen. Oppilaan suhde kuvitushahmoon riippuu monesta asiasta: hahmon visuaalisuudesta, ympärille luodusta tarinasta tai oppilaan mieltymyksestä oppiaineeseen, jonka oppimateriaalissa hahmo esiintyy. Tässä opinnäytetyössä keskityn erityisesti kuvitushahmon kuvalliseen suunnitteluun.

Käyttäjälähtöisen suunnittelun avulla kerätään tietoa ja täten ohjataan suunnitteluprosessia. Kvantitatiivisella tutkimusmenetelmällä kerätään kohderyhmältä käyttäjätietoa. Saatu aineisto voidaan muuntaa numeeriseen muotoon, jolloin sukupuolten välisiä kuvitusmieltymysten eroja ja yhtäläisyyksiä on helppo tarkastella ja hyödyntää suunnittelun tukena. Opinnäytetyön suunnitteluprosessissa hyödynnän Sampsa Hyysalon kirjoittamaa Käyttäjä tuotekehityksessä –julkaisua, jossa perehdytään tuotesuunnitteluun, jossa lähtökohtana on käyttäjälähtöisyys (Hyysalo 2009). Opinnäytetyössäni sovellan Hyysalon aineistoa tuotekehityksestä kuvituksen suunnittelussa.

1.3 Viitekehys



Kuvio 1 Opinnäytetyön viitekehys.

Opinnäytetyön tavoitteena on suunnitella kuvitushahmo alakoulussa opettavaan käsityön oppiaineeseen tarkoitettuun opetusmateriaaliin. Opetusmateriaali on suunnattu alakoulun 4-5.-luokkalaisten itsenäiseen työkentelyyn, joten opetusmateriaalin ja sen kuvituksen tulee olla 10-vuotiaille lapsille soveltuvaa. Kohderyhmän ikä tulee muistaa opinnäytetyöprosessissa ja noudattaa tarkkuutta ja hienotunteisuutta sekä kiinnittää erityistä huomiota järjestelyihin.

Tarve uudelle oppimateriaalille ja sen kuvitukselle nousee uusista opetussuunnitelman perusteista (Opetushallitus 2014), joissa käsityö –oppiaine integroi tekstiilityön ja teknisen työn yhdeksi oppiainekokonaisuudeksi. Opetusmateriaalissa keskitytään teksteille ja kovia materiaaleja yhdistäviin oppimiskokonaisuuksiin. Opetusmateriaalissa kuvitushahmon avulla on tarkoitus havainnollistaa käsityöprojektien eri työvaiheita ja antaa vinkkejä variointimahdollisuuksista.

Kuvitushahmon suunnittelun lähtökohtana on käyttäjälähtöisyys. Käyttäjätietoa pyritään selvittämään hahmopajassa, jossa lapset pääsevät vastaamaan kyselytutkimukseen. Kyselyllä halutaan selvittää oppilaiden mieltymyksiä kuvituksessa ja saadulla käyttäjätiedolla on paljon painoarvoa kuvitushahmon suunnittelussa. Tutkimuksessa selvitettyt oppilaiden mieltymykset kuvituksessa antavat kuvitushahmon suunnittelulle lähtökohdan ja ohjaavat suunnittelua oikeaan suuntaan.

Vaikka kuvitushahmon ja kuvituksen suunnittelussa erityinen huomio on lasten mieltymyksillä, on hyvä huomioida suunnittelijan omat visuaaliset näkemykset. Valmis kuvitushahmo on onnistuessaan käyttäjien mieltymykset huomioiva, mutta siinä näkyy myös kuvittajan oma tyyli ja käden jälki.

### 1.4 Aineiston hankinta

Tärkein aineistonhankintamenetelmä on alakoulun luokissa toteutettu hahmopaja. Hahmopajassa selvitetään oppilaiden kuvitusmieltymyksiä ja lapset pääsevät itse ideoimaan kuvitushahmoja. Paja sisältää *hahmogallupin* eli kyselytutkimuksen, jossa pyritään selvittämään lasten kuvitusmieltymyksiä valmiiden kuvitushahmojen avulla. Kuvitushahmot kyselytutkimukseen on valittu olemassa olevista eri oppiaineiden opetusmateriaaleista. Aineisto kvantifioidaan ja tuloksia tarkastellaan numeerisesti. Tutkimuksessa kiinnostuksenkohteena on etsiä yhteisiä kuvitusmieltymyksiä, jotka suurin osa ikäluokasta voi allekirjoittaa.

Ennen hahmopajan toteutusta taustalla on useita kertoja kohderyhmän havainnointia. Tämä edesauttaa hahmopajan suunnittelua, toteutusta ja hyvien toimintamallien löytämistä. Lasten parissa tutkimusta tehdessä on tärkeää kiinnittää huomiota tarvittaviin lupiin sekä tehdä tarkka suunnitelma ennen toimintaa. Kysymysten asettelulla ja ohjeiden annolla on suuri merkitys toimittaessa lasten kanssa. Hyvä suunnittelu takaa sen, että yhteistyöstä saadaan kaikki mahdollinen hyöty irti.

### 1.5 Käsitteitä

**Käyttäjälähtöinen suunnittelu** hyödyntää apunaan käyttäjätietoa, joka kerätään todellisilta käyttäjiltä itseltään. Käyttäjätiedon avulla voidaan tarkentaa kuvaa tuotteen ostajaryhmistä, ja täten saada luotua käyttäjille tarpeellinen ja toimiva tuote. (Hyysalo 2009, 14 & 20.)



**Suunnitteluprosessi** on tapahtumien sarja, jossa suunnittelutyötä tehdään.

**Kuvitushahmolla** tarkoitetaan tässä opinnäytetyössä esimerkiksi oppikirjojen kuvituksessa esiintyvää piirroshahmoa.

**Kuvitus** on tässä opinnäytetyössä oppikirjojen kirjallisten ohjeiden ja tarinan rinnalle tuotu kuva, jonka tarkoituksena on viedä tarinaa eteenpäin ja havainnollistaa ohjeita.

## 2 KÄSITYÖ ALAKOULUSSA

Vielä 1990-luvulla käsityön valinnan jakautuminen automaattisesti sukupuolen mukaan on ollut tavallista, joten kaikki pojat ovat menneet tekniiseen työhön ja tytöt tekstiilityöhön (Lehtonen 2003, 79). Kuitenkin omana alakouluajanani 2000-luvun alussa olen saanut itse vaikuttaa käsityövalintaani, vaikkakin tyypillistä oli valita sukupuolelleen perinteinen käsityövaihtoehto. Lehtosen mukaan aikuisten asenteilla on paljon vaikutusta käsityövalintoihin ja niissä viihtymiseen, sillä vanhemmat saattoivat pelätä kiusaamistilanteita, mikäli poika valitsi sukupuolelleen epätyypillisen käsityövaihtoehdon. Myös opettajan asenne vaikutti paljon oppilaan kokemuksiin epätyypillisessä käsityövalinnassa. (Lehtonen 2003, 84-85.)

Vaikka käsityövalinnat eivät ole peruskoulussa nykyään niin sukupuolijakautuneita kuin aiemmin, niin vanhat sukupuolikäsitykset näyttävät vaikuttavan edelleen käsityövalintoihin. Lehtosen mukaan tyttöjen epätyypilliseen käsityövalintaan suhtauduttiin poikia ennakkoluulottomammin, ja katsottiin, että poikamaiset tytöt on yleisesti hyväksytty paremmin kuin tyttömäiset pojat. Poikien epätyypillinen käsityövalinta saatettiin helposti liittää homoseksuaalisuuteen, ja se saattoi aiheuttaa kummeksuntaa sekä saada osakseen naureskelua. (Lehtonen 2003, 83-85.)

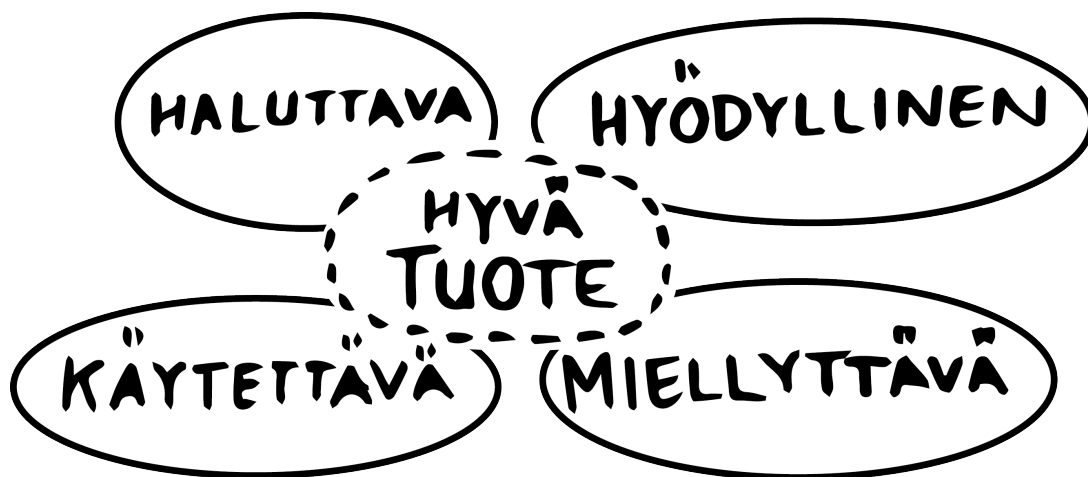
### 2.1 Käsityöopetuksen uusi suunta

Syksyllä 2016 kouluissa käyttöön otetut opetussuunnitelman perusteet (Opetushallitus 2014) määrittävät käsityöopetuksen raamit, joiden sisällä kasvatusalan ammattilaiset suunnittelevat ja toteuttavat opetuksensa. Näen käsityöopetuksen uudella suunnalla selvän yhteyden muotoiluun sekä muotoilukasvatukseen, sillä kokonaisvaltaisen käsityöprosessin omaksuminen on yksi tärkeimmistä painotuksista opetussuunnitelman perusteiden käsityö -oppiaineessa (Opetushallitus 2014). Uusien opetussuunnitelman perusteiden (Opetushallitus 2014) mukainen käsitöitä yhdistävä opetus otettiin kouluissa käyttöön syksystä 2016 alkaen, mutta uskon että muutos kohti monimateriaalista käsityö -oppiainetta vaatii monissa kouluissa vielä paljon aikaa, ja uudenlaista ajattelua.

Suunnitteluprosessia ei omana kouluajanani harjoitettu juuri ollenkaan, sillä opetus perustui pitkälti opettajien valmiiksi valitsemiin malleihin, jotka oppilaat kopioivat ilman mahdollisuutta oman näkemyksen ilmaisuun. Opetussuunnitelman perusteissa määritetään, että käsityöopetuksen tulee olla toimintaa, joka perustuu käsityöilmaisuun, muotoiluun sekä teknologiakasvatukseen (Opetushallitus 2014). Mielestäni muotoilun merkitys opetussuunnitelmassa korostuu erityisesti suunnittelun tärkeyden korostamisessa sekä pyrkimyksessä kokonaisvaltaisen käsityöprosessin hallintaan.

Yksi suurimmista muutoksista käsityöoppiaineen piirissä on mielestäni asenteessa, sillä opetuksessa suunnittelun määritellään olevan ennakkoluulotonta ja kokeilevaa (Opetushallitus 2014). Tämän muutoksen moni opettaja saattaa kokea haasteena, sillä ohjaavat kädet ovat usein vähissä, mutta toisaalta kehityssuunta tarjoaa mahdollisuuden hyödyntää oppilaiden mielikuvitusta ja voi toimia oikein sovellettuna myös motivaation lähteenä. Paljon on kiinni opettajan omasta motivaatiosta työhönsä, sillä opetusryhmän sisäinen laaja erilaisten suunnitelmien kirjo tarjoaa omat haasteensa ja vie paljon opettajan aikaa. Näkökulmina oppiaineen opetuksessa ovat kestävä kehitys, eettisyys sekä oikeudenmukaisuus (Opetushallitus 2014), jotka ovat tärkeitä arvoja myös nykyaikaisessa muotoilussa. Nykyään yhteistyön tärkeyttä korostetaan sekä koulumaailmassa että työelämän piirissä ja yhteisöllisyys on tuotu osaksi suunnitteluvaihetta monimateriaalisessa käsityössä (Opetushallitus 2014).

## 2.2 Kuvitushahmon kriteerit käsityön opetusmateriaalissa



Kuvio 2 Sampsa Hyysalon ajatuksia hyvästä tuotteesta. Kuvio on toteutettu Hyysalon ajatusten pohjalta. (Hyysalo 2009, 19-20.)

Hyysalon mukaan käyttäjätiedon avulla asiantuntijan tietotaito voidaan yhdistää asiakastietämykseen, ja täten saada tukea suunnitteluun. Onnistuneen suunnitteluprosessin tuloksena on käyttäjälle haluttava, hyödyllinen, käytettävä ja miellyttävä tuote. (Hyysalo 2009, 19.)

Kuvitushahmo suunnitellaan alakouluun käsityö -oppiaineen opetusmateriaalia varten, joten käyttäjäryhmänä ovat noin 9-12-vuotiaat lapset. Kohderyhmä tarvitsee kuvitushahmon, joka ei saa olla liian lapsellinen, mutta joka kuitenkin sopii alakouluikäisille opetuskäyttöön (miellyttävä). Materiaali on tarkoitettu lasten omatoimiseen työskentelyyn, mutta myös virikemateriaaliksi käsityön opettajalle (hyödyllinen). Kuvitushahmon tulee miellyttää oppilaita, mutta olla myös opettajille mieluinen (haluttava) ja hahmon avulla voidaan demonstroida käsityötekniikoita (käytettävä). Siirtyminen monimateriaaliseen käsityöhön tulee olemaan haasteellista ja siksi käsitöitä integroivan oppiaineen opetusmateriaalin kuvituksen tulisi nostaa kaikkia oppijoita omatoimiseen työskentelyyn.

Kuvitushahmo seikkailee opetusmateriaalissa läpi koko materiaalin, joten hahmon tulee olla helposti toteutettavissa. Kuvitushahmon tehtävänä on toimia ”käsityöopettajana” läpi kirjan, joten hahmon tulee soveltua kuvaamaan käsitöitä ja sen eri työtapoja, eli hahmon pitää olla mahdollista työskennellä käsityön parissa, oli se sitten siivillään, käsillään tai sorkillaan.

### 3 KÄYTTÄJÄLÄHTÖINEN SUUNNITTELUPROSESSI KUVITUKSEN SUUNNITTELUSSA

#### 3.1 Käyttäjälähtöinen suunnittelu

Käyttäjälähtöinen suunnitteluprosessi lähtee muiden suunnitteluprosessien tavoin liikkeelle tuoteideasta eli suunnittelijalla on jokin käsitys siitä mitä ollaan tekemässä. Käyttäjälähtöisessä suunnittelussa käyttäjäkunta otetaan osaksi suunnitteluprosessia, sillä he pääsevät kertomaan ideoistaan ja ajatuksistaan prosessin eri vaiheissa. Käyttäjiltä kerätty tieto on mukana koko prosessin ajan, mutta sitä hyödynnetään eri prosessin vaiheissa eri muodoissa. Käyttäjälähtöisessä suunnittelussa aiemmin valmistetut ja jo olemassa olevat tuotteet vaikuttavat lähes aina suunnitteluprosessissa, sillä tarkoituksena on oppia aiemmasta tiedosta ja tuotteista. Käyttäjien mielityksiä selvitetään jo valmistettujen tuotteiden ja olemassa olevien tyylien kautta. Haastattelutilanteissa avainmenetelmänä muotoilijalla on mukanaan tuotteita, kuvia, malleja tai havainnollistuksia, jotka tukevat ja auttavat käyttäjätiedon hankinnassa. (Hyysalo 2009, 59-64 & 126-142.)

Suunnitteluprosessissa muotoilijalla on tietyt reunaehdot, joiden sisällä on toimittava. Suunnittelutyö vaatii muotoilijalta luovuutta, jotta kaikki palaset saadaan sovitettua yhteen reunaehtojen puitteissa. (Hyysalo 2009, 65.) Muotoilijan on tärkeää tiedostaa, että jokaista pientä yksityiskohtaa ei voi-

da kysyä itseltään käyttäjiltä, vaan on osattava luottaa myös omaan harkintaan ja arviointikykyyn (Hyysalo 2009, 78), vaikka käyttäjälähtöisen suunnittelun tunnuspiirre onkin käyttäjien mielipiteiden ja kokemusten hyödyntäminen. Käyttäjälähtöinen suunnittelu vaatii aikaa, sillä käyttäjäryhmän kanssa tehtävään yhteistyöhön ja sujuvien haastattelutilanteiden suunnitteluun on hyvä varata ajallisia resursseja (Hyysalo 2009, 95).

Tämä suunnittelun luonne vaatii muotoilijalta venymistä ja luovuutta. Se, mitä muotoilija suunnittelee, saa alkunsa joko suunnittelijan omasta tarpeen havainnosta tai kohderyhmän tilauksesta. Muotoilijan koulutuksella ratkaistaan helposti millainen toteutus tuotteeseen sopii, mutta mikäli muotoilija itse ei kuulu kohderyhmään, on kohderyhmään tutustuminen ja tarkka perehtyminen erityisen olennaista. Käyttäjälähtöinen suunnittelu tarjoaa mahdollisuuden kerätä itse käyttäjästä monipuolista tietoa, jota hyödynnetään suunnitteluprosessin eri vaiheissa.

### 3.2 Tutkimuksen kohderyhmä

Kuvitushahmon tosiasialliset käyttäjät ovat alakouluikäiset lapset ja toissijaiset käyttäjät heidän opettajansa ja vanhempansa. Kohderyhmää voidaan rajata oppimateriaalin käyttötarkoituksen kautta, sillä se on suunnattu käsityön oppiaineen oppikirjaksi 4-6.-luokkalaisille eli oppilaille, joilla on jonkin verran aiempaa kokemusta käsitöistä. Tärkeää on suunnitella kuvitushahmo, joka puhuttelee mahdollisimman suurta osaa oppilaista sekä välttää hahmoa olemasta luotaantyöntävä yksittäisille oppilaille. Hahmon tulee puhutella kaikkia sukupuolia, eikä ilmentää esimerkiksi vanhentuneita käsitteitä identiteetistä.

Jo kyselyä suunnitellessa otettiin huomioon haastava kohderyhmä. Kohderyhmä on energinen ja kiinnostunut ympäröivästä maailmasta sekä utelias oppimaan uutta. Kohderyhmän kulttuuri-, uskonto- ja perhetaustat ovat monimuotoisia ja kohderyhmän sisällä yksilöt ovat eri kehitysvaiheissa. Nämä seikat on huomioitava tutkimuksen eri vaiheissa.

### 3.3 Kyselyn laatiminen ja tutkimuksen toteutus

Käyttäjätieto kerätään tutkimusryhmältä kyselytutkimuksen avulla. Kyselytutkimusta laadittaessa huomioitavana on erityisesti haastava kohderyhmä. Alakoululaisten keskittyminen saattaa herpaantua nopeasti ja tällöin kyselyn tulokset voivat vääristyä. Kyselylomakkeen lähtökohtana oli yksinkertaisuus. Kyselyn tavoitteena oli löytää sukupuolten välisiä yhtäläisyyksiä mieltymyksissä kuvitushahmojen piirteissä sekä tämän pohjalta kartoittaa ikäryhmälle mieluista oppikirjojen kuvitustyyliä ja kuvituksen värimaailmaa. Käyttäjätietoa kerätään kyselytutkimuksen avulla 4-6.-luokkalaisilta oppilailta. Kyselytutkimus toteutetaan Hahmopajaksi nimeytyssä pajassa, jossa lapset pääsevät sekä itse piirtämään kuvitushahmoja että vastaamaan kyselyyn. Kyselytutkimukselle haluttiin löytää lapsia pu-

hutteleva nimi, joten sitä kutsuttiin hahmopajassa hahmogallupiksi. Hahmopajatoiminnan alussa korostettiin, että oppilaiden kommentit ovat erityisen tärkeitä, sillä vain he ovat asiantuntijoita omissa kuvitusmielityksissään.

Hahmopajan alussa jokaiselle oppilaalle jaettiin pulpetille kyselylomake, jonka kysymykset pohjautuivat pitkälti eri oppikirjoista valittuihin kuvitushahmoihin. Hahmogallupiin valittiin neljä eri kuvitushahmoa, jotka olivat kaikki eri kirjasarjojen oppikirjoista. Kyselyyn oli pyritty valitsemaan väriykseltään ja kuvitustyyleiltään erilaisia kuvitushahmoja, jotta opinäyte kartoittaisi oppilaiden mielityksiä mahdollisimman laajasti. Hyysalon mukaan käyttäjätiedon keruussa avainmenetelmänä voidaan pitää jo olemassa olevien esineiden hyödyntämistä kyselyn tukena (Hyysalo 2009, 134), joten myös tässä tutkimuksessa käytettiin apuna kuvitushahmoja olemassa olevista oppimateriaaleista. Kuvitushahmot löytyivät kyselylomakkeesta, mutta lomakkeen rajallisen tilan ja selkeyden vuoksi hahmot esitettiin myös taululla dokumenttikameran avulla. Dokumenttikamera ohjasi myös oppilaiden keskittymistä yhteen kuvitushahmoon kerrallaan sekä jaksotti ajatustyötä ja työskentelyä.

Kyselylomakkeissa jokaisen hahmon vierellä oli neljä kysymystä, johon oppilaat vastasivat 3-portaisella asteikolla. Likertin asteikko on mielipidetutkimuksessa käytetty järjestysasteikko, jonka keskivaiheesta samanmielisyys kasvaa tai vähenee. Haasteena sanallisen järjestysasteikon laatimisessa on, että sanojen ymmärtäminen on aina melko henkilökohtaista, sillä arkikielen ilmaukset ja merkitykset saattavat tarkoittaa eri henkilöille eri asioita. (Paaso, 2006). Vastausvaihtoehtoja kyselytutkimuksessa oli kolme; *pidän paljon*, *pidän jonkin verran* ja *en pidä*. Oppilaat antoivat vastaukset värittämällä ympyrän parhaiten omaa mielipidettä kuvaavan vaihtoehdon kohdalta. Yleiset kysymykset käytiin läpi ennen kyselytutkimuksen aloitusta, jotta keskittyminen voitiin suunnata kyselyn edetessä tutkimuksen kuvitushahmoihin. Kyselyssä esiintyviä haastavia termejä kävimme luokassa yhdessä läpi ennen kyselyyn vastaamista ja kuvitushahmojen kuvitustyylejä tarkasteltiin luokassa keskustellen. Tarkastelimme myös mitä eroja kuvitushahmoissa on toisiinsa verraten, mutta keskustelu pyrittiin pitämään mahdollisimman mielipidevapaana, jotta niin sanotut julkiset mielipiteet eivät vääristäisi tulosta.

Ensimmäisessä kysymyksessä tarkastellaan vastaajan mielipidettä kuvitushahmon *ensivaikutelmasta*. Ensivaikutelma on sanana melko abstrakti, joten käsitettä avattiin yhdessä ennen kyselyyn vastaamista. Jokaisen tutkimukseen osallistuneen opetusryhmän kanssa päästiin keskustelun avulla yhtenevään johtopäätökseen ensivaikutelman tarkoittavan mielikuvaa, joka kuvitushahmosta muodostuu ensisilmäyksellä. Kuvitushahmot eivät olleet lapsille entuudestaan tuttuja, sillä ne oli valittu oppikirjasarjoista, jotka eivät olleet käytössä tutkimukseen valikoituneiden opetusryhmien opetuksessa. Tästä syystä oppilaan suhde oppiaineeseen, jonka materiaalissa kuvitushahmo oli tai tarina kuvitushahmon taustalla eivät vaikuttaneet tutkimukseen.

Seuraavaksi kyselyssä tiedustellaan mielipidettä kuvitushahmon *värimaailmasta*. Värimaailma tuntui olevan terminä oppilailla jo melko hyvin hallussa entuudestaan, joten sen sisällön pohtimiseen ei käytetty aikaa. Seuraavaksi oppilaat vastasivat kysymykseen kuinka *innostava* kuvitushahmo on. Tätä kysymystä selvennettiin hieman apukysymyksellä; ”Jos kohtaisit tämän kuvitushahmon jossain oppikirjassa, innostaisiko se sinua opiskelemaan?”. Viimeiseksi tiedusteltiin mielipidettä *kuvitustyylistä*, jota käsitteenä kävimme yhdessä läpi ennen kyselyyn vastaamista.

Hahmogallup sisälsi vielä kysymykset: ”Millainen on hyvä kuvitushahmo; eläin, ihminen vai joku muu?” sekä ”Vaikuttaako kuvitus innokkuuteesi opiskella?”. Ensimmäisessä kysymyksessä oli lisäksi avoin kohta johon oppilas sai halutessaan kirjoittaa millainen hahmo olisi hänen mielestään hyvä. Viimeinen Hahmogallupin kysymys oli ”Mikä koulukirjojen kuvitushahmoista on jäänyt parhaiten mieleesi ja miksi?”.

### 3.3.1 Kyselyyn valitut kuvitukset

Kyselytutkimukseen valikoitui lopulta neljä kuvitushahmoa, minkä arvioitiin olevan sopiva määrä lapsille järjestetyssä kyselyssä. Valitut kuvitushahmot pyrittiin valikoimaan mahdollisimman laajalla variaatiolla, jolloin tuloksissa mielipiteet kuvitushahmoista erottuvat oletetusti selvemmin toisistaan. Kuvitushahmot valittiin eri oppiaineiden opetusmateriaaleista siten, että kirjan oppiaine ei vaikuttanut kuvitushahmon valintaan, koska oppinäyte keskittyy kuvitushahmon ulkoiseen olemukseen, taustatiedoilla ei ollut merkitystä tutkimuksen kannalta. Alakoulussa, jossa kyselytutkimus toteutettiin oli käytössä eri oppikirjat kuin kirjat, joista kuvitushahmot valittiin tutkimukseen. Tällä tavoin vältettiin oppiaineita kohtaan kohdistuvien mielipiteiden vaikutus vastaajien mielipiteissä. Vastaus perustuu näin ollen mahdollisimman pitkälti pelkkään kuvalliseen mieltymykseen, toki myös hahmon tuomat assosiaatiot vaikuttavat vastauksiin.

Hahmogallupissa kolme kuvitushahmoista oli ihmisiä ja yksi eläin. Oppikirjojen kuvituksiin tutustuttaessa huomasi helposti, että oppikirjojen kuvituksen muistuttivat melko paljon toisiaan. Lähes kaikissa kuvituksissa oli käytetty paljon värejä ja kuvitushahmot olivat kuvitustyyliältään melko sarjakuvamaisia. Täten kyselytutkimukseen valitut kuvitushahmot ovat kaikki melko pelkistettyjä ja kaikkia kuvitushahmoja rajaa tummat ääriviivat, mutta kaikissa kuvitushahmoissa on kuitenkin jotain, mikä erottaa sen muista.

## Kuvitushahmo 1



Kuva 1 Kuvitushahmo 1. (Päivärinta, Solastie & Turtiainen 2012, kansi.)

Ensimmäisessä kuvitushahmo on nainen, jonka ulkonäkö sekä vaatetus antavat viitteitä jostain vieraasta kulttuurista suomalaiseen kulttuuriin verrattuna. Naisella on yllään kevyt, kirjava mekko sekä hartioillaan solmittu huivi, joka on tehty mekon kanssa samasta värikkäästi kuvioidusta kankaasta. Kuvitushahmon värimaailma on vahvasti sidottu ajatukseen vieraasta kulttuurista, sillä käytetyt värit ja väriyhdistelmät ovat melko epätyypillisiä suomalaiseen kulttuuriin. Naisella on edessään kolme saviastiaa, joissa on eri värejä maaleja sekä kädessään hänellä on sivellin sekä ruukku, jota hän maalaa siveltimellä. Naisen arkiselta vaikuttavat askareet vahvistavat mielikuvaa vieraasta kulttuurista sekä antavat jotain viitteitä vanhasta ajasta ennen nykyhetkeä. Kuvitushahmo saattaa tästä syystä tuntua oppilaille vieraalta ja näin ollen vaikealta samaistua.

Kuvasta on aistittavissa liike, sillä kuvitushahmon hiukset hulmuavat oletettavasti tuulen vaikutuksesta. Kuvan yleistunnelma on rauhallinen, sillä naisen levollinen asento sekä mieteliäs, kaihoisa katse viestivät mielestäni rauhan tunnetta. Kuvitushahmon mittasuhteet ovat sopuisuhteiset ihmiselle ja varjot on kuvattu tummemmilla alueilla melko realistisesti. Tummat ääriiviat rajaavat hahmoa, mutta viivan paksuus vaihtelee sulavasti.

## Kuvitushahmo 2



Kuva 2 Kuvitushahmo 2. (Laukkarinen, Kanervo & Törmä 2014)

Toinen kuvitushahmo on uimapatjallaan rennosti ottava orava. Kuvitushahmo edusti oppikirjoihin tutustumisen perusteella melko tyypillistä oppikirjan kuvitusta, sillä kuvassa värimaailma on värikäs ja siinä on käytetty selkeitä, kirkkaita värejä. Kuvan oravalla on melko inhimillisiä piirteitä, sillä kuvitushahmon toiminta sekä sen ilmeet ovat ihmismäisiä. Hahmo makoilee uimapatjalla, juo juomaa koristein varustetusta lasista ja huljuttaa toista kättään vedessä – tätä kaikkea voisi nähdä myös ihmisen tekevän lomallaan. Uskon kuvitushahmon olevan tästä syystä lapsille helposti samaistuttava. Kuvitushahmon lähes ylirento olemus saattaa aiheuttaa tutkimusryhmässä hilpeyttä.

Valoja ja varjoja on kuvitushahmossa kuvattu tummemmilla ja vaaleilla värialueilla, joka elävöittävät kuvitushahmoa. Ääriviivat on hahmoteltu mustalla, mutta ne ovat eloisa. Yleisvaikutelma kuvassa on rauhallinen ja rento, kuvitushahmon välittämän tunnelman ja asennon takia. Kuvassa on kuitenkin myös eloa, sillä liikettä on kuvattu sarjakuvamaisesti muotoa mukailevin mustin vauhtiviivoin.



### Kuvitushahmo 3



Kuva 3 Kuvitushahmo 3. (Heikkinen, Ihalainen, Konttinen, Lottonen & Löyttyniemi 2009, 39.)

Kolmas hahmo erottuu muista kuvitushahmoista erityisesti värimaailmansa vuoksi, sillä hahmon värimaailma on harmaansävyinen ja värit ovat haaleita. Kuvitushahmo on ihminen, jonka asento luo rauhallisen ja staattisen mielikuvan, vaikka kuvitushahmon käden asennosta voitaisiin päätellä kuvitushahmon heiluttavan kättään ja hiukset leijuvat ilmassa kuin tuulen heiluttamina. Kuvitushahmon mittasuhteet ovat melko realistiset. Kuvitushahmon ilme saattaisi viitata iloon tai hämmästykseen, sillä hahmon kulmakarvat ovat vähän koholla ja silmät laajoina auki. Ilme ei kuitenkaan viesti mitään voimakasta tunnetta. Asennosta ja ilmeestä voisi päätellä, että kuvitushahmon katse kohtaa jonkun tuttavan, jolle hän heiluttaa. Kuvitushahmolla on yllään malliltaan yksinkertaiset, yksiväriset vaatteet, joiden materiaali näyttää hieman kuluneelta. Kuvitushahmolla on kädessään jousiase ja jalassaan kengät, joiden yksinkertainen muotokieli tuo mielikuvan esimerkiksi tuohesta valmistetuista jalkineista. Nämä elementit yhdessä harmaan sävy maailman kanssa johdattavat katsojan aikaan historiasa.

Kuvitushahmossa käytetyn viivan paksuus vaihtelee, sillä se on paikoin hento, mutta joltain osin paksumpi. Ääri viiva on väriltään tumma, joka tuo kuvaan hieman sarjakuvamaisuutta. Varjo on kuvattu kuvitushahmossa tummemmilla värialueilla, tämä on nähtävissä esimerkiksi käsivarren alapuolella.

#### Kuvitushahmo 4



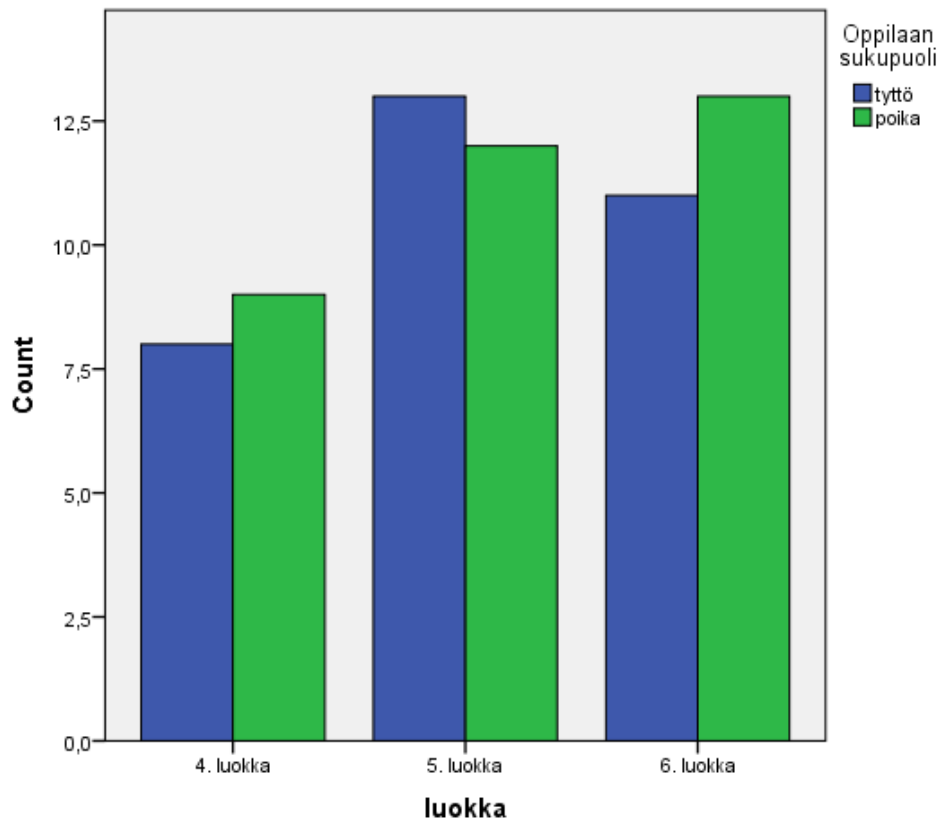
Kuva 4 Kuvitushahmo 4. (Alhainen, Komulainen, Lahtinen & Laurila 2013, kansi.)

Neljäs tutkimukseen valittu kuvitushahmo on siististi pukeutunut mies. Kuvitushahmolla kädessä olevassa passissa lukee *press*, joten hänen voidaan olettaa olevan toimittaja. Hahmolla tuntuu olevan kova kiire, mikä voidaan päätellä vauhdikkaasta asennosta sekä ilmeestä, joka on jopa hieman hätäntynyt. Hahmon hätäntynyt ilme on viety niin äärimäisyyksiin, että se tekee hahmosta humoristisen. Kuvitushahmon ihmiselle mahdoton asento on toinen humoristinen elementti kuvassa.

Kuvassa on läsnä vauhti ja liike, mikä näkyy kuvitushahmon asennosta, jossa raajat ovat vääntyneet kummallisiin asentoihin ja mittasuhteet ovat hieman vääristyneet, sillä raajat ovat venyneet oikeaa mittasuhdetta pidemmiksi. Värimaailma ei ole kovin värikäs, sillä käytetyt värit ovat pitkälti ruskean eri sävyjä. Kuvitushahmossa käytetyt väripinnat ovat tasaisia, eikä valoja ja varjoja ole kuvattu ollenkaan, mikä luo vaikutelman ikään kuin yhdestä tasosta. Kasvojen kuvitustyylillä lisää vaikutelmaa yhdestä tasosta, sillä kasvojen on kuvattu sivuprofiilissa, mutta samaan aikaan silmä ja suu on kuvattu suoraan edestä, mikä lisää vaikutelmaa yhdestä tasosta.

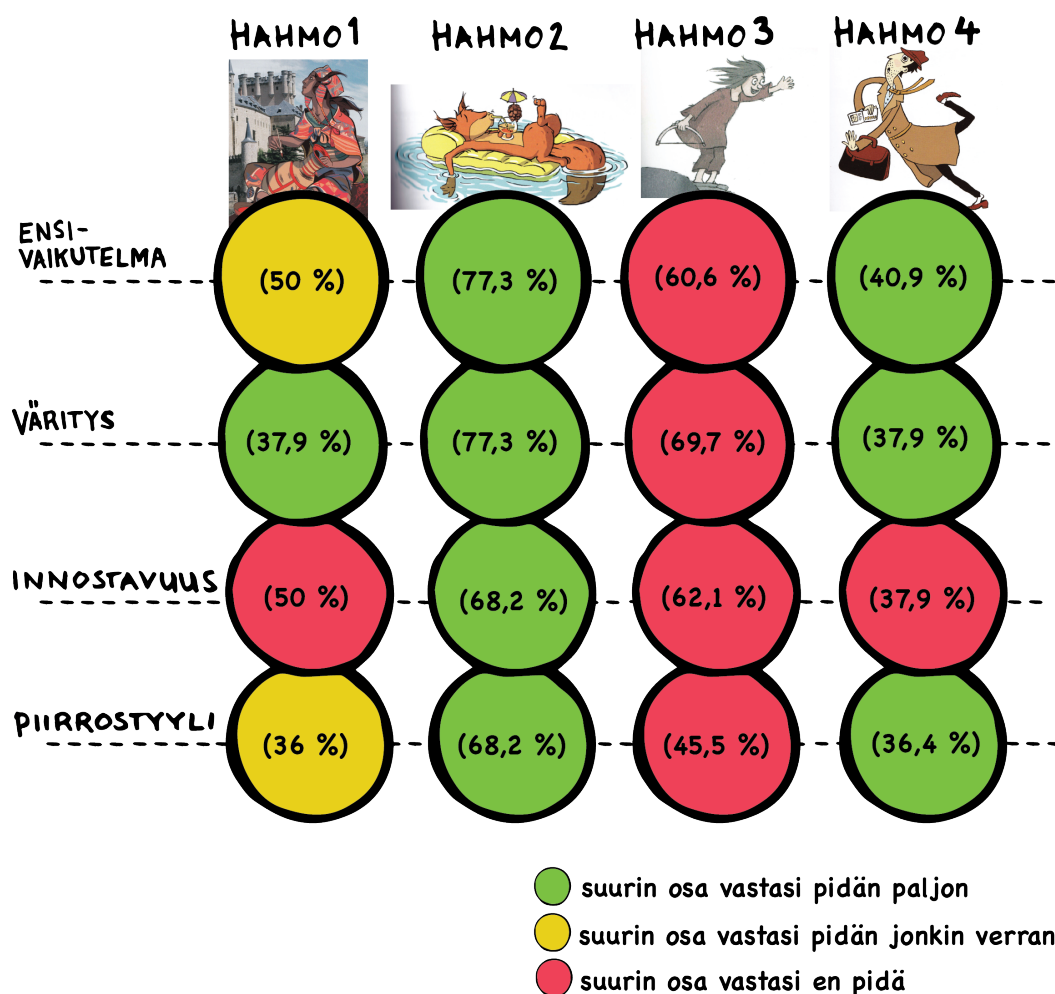
### 3.4 Aineiston tulokset

Kyselyyn vastasi kolme opetusryhmää Pirkanmaalla sijaitsevasta alakoulusta. Koulu on muutaman sadan oppilaan koulu, jossa jokaisella luokka-asteella on yksi noin 20 oppilaan opetusryhmä. Kyselyyn vastasi alakoulun ylempät luokka-asteet, joten vastaukset on kerätty 4-6. –luokkalaisilta. Kyselyyn vastanneita on yhteensä 66, joista 32 ovat tyttöjä ja 34 poikia, joten vastausten sukupuolijakauma on melko tasainen. Vastajia ovat kaikki kyselyn järjestämispäivänä paikalla olleet neljännen, viidennen ja kuudennen luokan oppilaat. Kyselyyn vastasi 17 neljäsluokkalaista, 25 viidesluokkalaista ja 20 kuudesluokkalaista. Kysely on toteutettu keväällä 2014 ja jokaiselle luokka-asteelle kysely on järjestetty eri päivinä.



Taulukko 1 Kyselytutkimukseen vastanneiden sukupuolijakauma luokka-asteittain.

Kuviosta 2 näkyy mitkä vastausvaihtoehdot ovat olleet suosituimmat. Vihreällä värillä on merkitty kohdat, joihin suurin osa vastanneista on valinnut *pidän paljon* – vaihtoehdon, keltaisella on merkitty kohdat, johon suurin osa on vastannut *pidän jonkin verran* ja punaisella kohdat, joissa suurin osa vastanneista on päätenyt vastausvaihtoehtoon *en pidä*. Taulukosta on nähtävissä myös prosenttiosuudet, joiden perusteella vaihtoehdot on luokiteltu suosituimmiksi.



Kuvio 3 Visualisointi kyselytutkimuksen vastausten jakautumisesta.

Suurin osa vastanneista piti ensimmäisen kuvitushahmon ensivaikutelmas- ta joko *jonkin verran* (50 %) tai *ei pitänyt ollenkaan* (39,4 %). Väriytyk- sessä vastaukset jakautuivat melko tasaisesti, mutta *pidän paljon* oli suosituin vastausvaihtoehtoista 37,9 % osuudella. Kuvaa pidettiin joko *jonkin ver- ran* innostavana (43,9 %) tai sitä *ei pidetty ollenkaan* innostavana (50 %). Piirrostyleistä suurin osa vastanneista *piti jonkin verran* (36 %), mutta tu- lokset jakautuivat melko tasaisesti.

Hahmon 2 ensivaikutelmasta *pidettiin paljon* (77,3 %), vain 9,1 % vastan- neista *ei pitänyt ollenkaan* ensivaikutelmasta. Väriytyksen osalta vastaukset

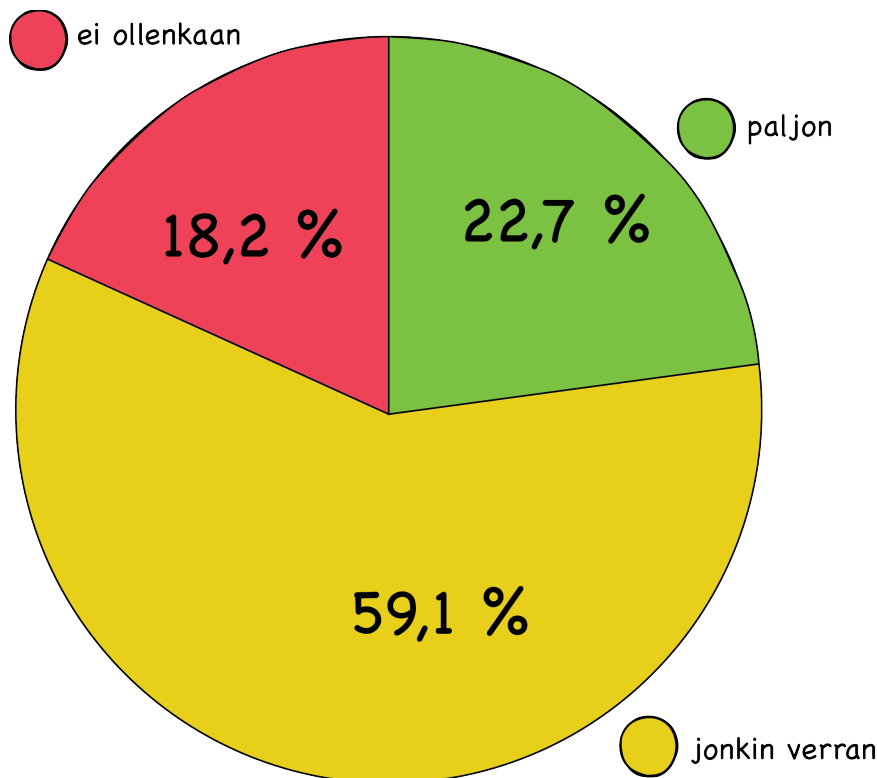
olivat melko samalla linjalla, sillä 77,3 % vastanneista *piti paljon* värityksestä. Hyvin innostavana piirroskuvaa piti 68,2 % vastanneista, mutta tulokseen saattoi vaikuttaa oravan rento asento uimapatjalla, jonka osa lapsista koki ei innostavana. Piirrostyylistä sai paljon suosiota, sillä *pidän paljon* oli suosituin vastausvaihtoehto 68,2 % osuudella.

Vain harva piti hahmon 3 ensivaikutelmasta (9,1 %) ja 60,6 % *ei pitänyt ollenkaan*. Harmaasta värimaailmasta suurin osa vastanneista *ei pitänyt* (69,7 %), jälleen vain 9,1 % *piti* värityksestä. Piirrostyylistä puhuttaessa eniten vastauksia oli vaihtoehtoissa *pidän jonkin verran* (40,9 %) ja *en pidä* (45,5 %). Piirroskuvaa ei pidetty myöskään innostavana, sillä 62,1 % vastanneista *ei pitänyt* kuvaa innostavana.

Hahmon 4 kohdalla vastaukset jakautuivat melko tasaisesti, mutta suurin osa (40,9 %) *piti paljon* ensivaikutelmasta. Värityksestä mielipiteet jakautuivat myös melko tasaisesti, mutta 37,9 % vastanneista *piti paljon* värityksestä. Seuraavaksi suosituin vaihtoehto oli *pidän jonkin verran*, jonka vastasi 36,4 % eli lähes saman verran kuin *pidän paljon* -vaihtoehdon. Suurin osa vastanneista *ei pitänyt* piirroskuvaa *ollenkaan* innostavana (37,9 %), mutta toisaalta melkein yhtä moni vastanneista *piti* hahmoa *todella innostavana* (36,4 %). Piirrostyylistä vastaukset jakautuivat melko tasaisesti, mutta suurin osa (36,4 %) vastanneista *piti paljon* piirrostyylisiä.

Kyselyn avulla pyrittiin selvittämään myös millaista kuvitushahmoa oppilaat pitävät mielekkäänä. Kyselytutkimuksessa pyrittiin selvittämään onko oppilaille mieluisin hahmo eläin, ihminen vai kenties jokin muu. Suurin osa vastanneista (44 %) ajatteli hyvän hahmon olevan eläin. Ihminen oli mieluisin vaihtoehto noin 15 % vastanneista ja joku muu noin 18 % vastanneista. Kaikista vastanneista lähes 30 % oli kuitenkin vastannut kaikki vastausvaihtoehdot.

Suurin osa vastanneista koki, että kuvitus vaikuttaa innokkuuteen opiskella jonkin verran (taulukko 3). Kysymystä olisi voinut hieman täsmentää, sillä kysymys jättää melko paljon tulkinnan varaan. Se voidaan ymmärtää monella tavalla, kuten esimerkiksi ”jos kuvitusta ei olisi ollenkaan, olisiko innostunut opiskelemaan?” tai ”vaikuttavatko erilaiset kuvitukset oppikirjoissa opiskeluinnokkuuteesi?”.



Taulukko 2 Vastausten jakautuminen kysymyksessä: ”Vaikuttavatko erilaiset kuvitukset oppikirjoissa opiskeluinnokkuteesi?”.

### 3.5 Pohdintaa kerätystä aineistosta

Kuvitushahmo 2 oli kyselyyn vastanneille ylivoimaisesti mieluisin, joten sen värimaailma ja ilme miellyttivät oppilaita. Suunnitteluprosessissa valmistuva oppimateriaalin kuvitushahmo voisi olla jotain kyseisen kuvitushahmon kaltaista, mutta toisaalta myös kuvitushahmon 4 ensivaikutelma, piirrostyylistä ja värityksestä pidettiin. Molemmissa pidetyimmistä kuvitushahmoista on muihin kyselyssä käytettyihin kuvitushahmoihin verrattuna käytetty huumoria apuna, mutta huumori on toteutettu eri tavalla. Hahmossa 4 huvittavana piirteenä voidaan pitää hahmon venytettyjä raajoja ja riisuttua ilmettä. Kuvitushahmo 2 taas viihdyttää eläimenä, johon on tuotu lisäksi inhimillisiä piirteitä sekä hahmon olemukseen että asentoon ja ilmeeseen. Uskon, että kyseiset kuvitushahmot nousivat tutkimuksessa positiivisesti esille erityisesti juuri huumorin hyödyntämisen vuoksi.

Kuvitushahmosta 3 ei pidetty erityisemmin, sillä sen ensivaikutelma, värit, kuvitustyyli sekä innostavuus olivat suurin osa vastauksista sijoittuivat *en pidä* -vastausvaihtoehdon kohdalle. Kuvitushahmon 3 värimaailmaa voidaan ajatella kuvitushahmon 2 värimaailmalle melko vastakohtaiseksi, sillä ensin mainitussa värimaailma on melko harmoninen ja vaalea, kun taas jälkimmäisessä värimaailma koostuu raikkaista ja kirkkaista väreistä.

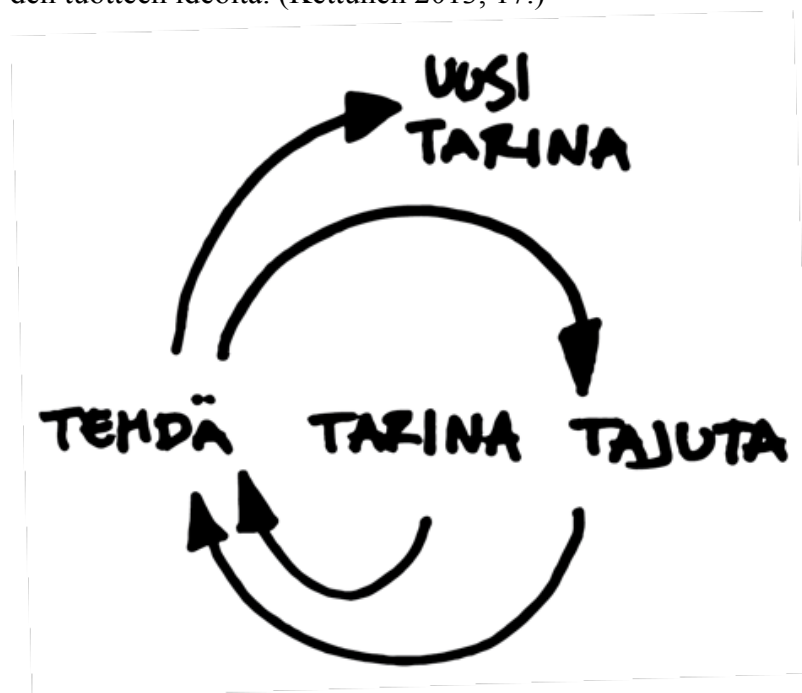
Uuden kuvitushahmon värimaailman tulisi sisällyttää selkeitä värejä, sillä tutkimuksen mukaan harmaan eri sävyillä leikittely ei ole kuvitushahmossa alakoululaisille mieluinen.

## 4 SUUNNITTELUPROSESSI JA VALMIS KUVITUSHAHMO

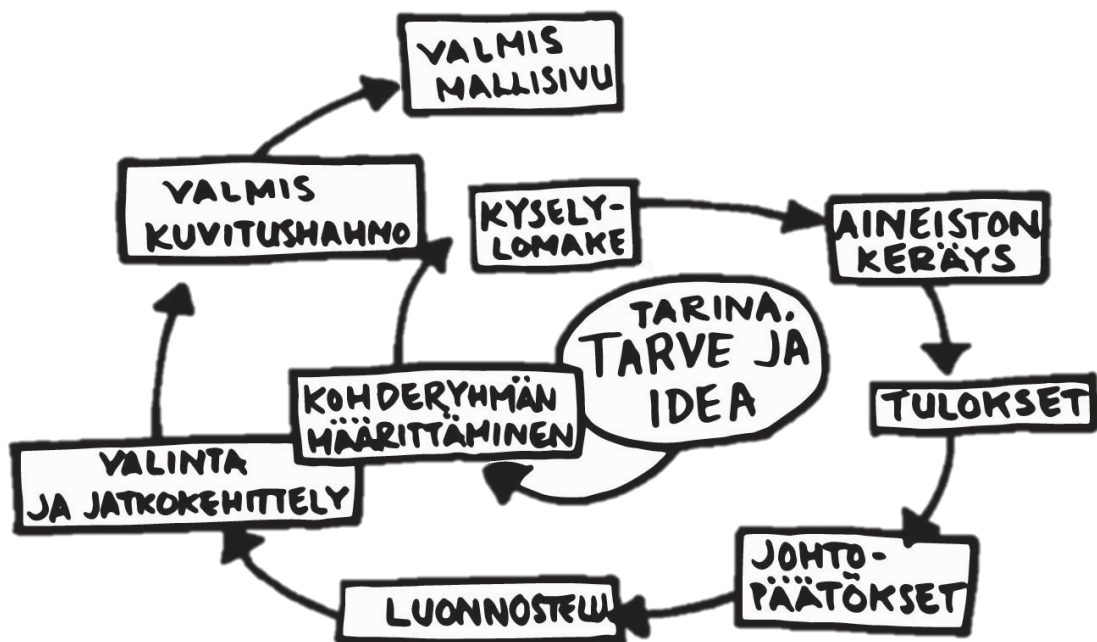
### 4.1 Suunnitteluprosessi Kettusen muotoiluprosessia mukaillen

Mukaien tutkimuksessani Kettusen muotoiluprosessin mallia (2013), joka etenee spiraalimaisesti. Mallissa muotoiluprosessi lähtee liikkeelle tarinasta, jota määrittävät suunnittelijan aiemmat kokemukset, oma identiteetti sekä suunnittelijan arvoissa tai tulevaisuuden näkymissä tapahtuneet muutokset (Kettunen 2013, 17). Kettusen omasta lineaarisesti etenevästä muotoiluprosessin mallista (2013, 17) uusi malli eroaa erityisesti ajatuksellaan muotoiluprosessin alussa, jossa tarinan jälkeen prosessi etenee muotoilulla, sillä uudessa mallissa ajatellaan, ettei ennen toimintaa voida ymmärtää edes lähtötilannetta.

Vanha tarina muokkautuu muotoiluprosessin edetessä uudeksi tarinaksi toiminnan ja tajuamisen kautta. Tämä tarkoittaa, että muotoiluprosessi etenee spiraalimaisesti, jolloin prosessille ei voida määritellä selvää alkua tai loppua. Kettunen määrittelee uuden muotoiluprosessinsa vahvuudeksi ajatuksen, jossa tulevaa ei tarvitse osata ennustaa, mikäli luomme tulevaisuutta tekemällä, muotoilemalla. Tuote saa paikkansa muotoiluprosessin edetessä, sillä prosessi ohjaa tekemisen avulla tuotteen markkinoita ja uuden tuotteen ideoita. (Kettunen 2013, 17.)



Kuvio 4 Ilkka Kettusen suunnitteluprosessin malli. (Kettunen 2016, 17.)



Kuvio 5 Oman suunnitteluprosessin eteneminen opetusmateriaalin kuvituksessa.

Aineistosta saatujen tulosten perusteella lähdin työstämään ajatusta uuden kuvitushahmon piirteistä. Kuvitushahmoa kehittäessä kaikki mahdollisuudet kuvitushahmon muodolle olivat tervetulleita. Kun tutkittiin aikaisempien oppikirjojen kuvituksia, hahmot olivat useimmiten eläimiä tai ihmisiä, mutta suunnitteluprosessissa avoimia oltiin myös muille ehdotuksille, kuten esimerkiksi avaruusolennoille tai satuolennoille. Tärkeintä oli löytää kohderyhmälle mieluisin vaihtoehto. Suurin osa vastaajista vastasi eläinhahmon olevan mieluisin hahmo ja kyselytutkimukseni ainoa eläinhahmo olikin ylivoimaisesti pidetyin tutkimuksen hahmoista.

Analyysini perusteella selvisi, että inhimilliset eleet ja ilmeet olivat tärkeä tekijä kuvitushahmon suosiossa, joten luonnosteluvaiheessa hahmoon pyrittiin tuomaan näitä ominaisuuksia. Sarjakuvamaisuus ja kirkas, selkeä värimaailma olivat myös suosittuja kohderyhmän keskuudessa. Humoristinen tilanne ja liikekieli miellyttivät kuvitushahmoissa. Nämä elementit huomioitiin suunnitteluprosessissa. Oppilaat kommentoivat heille parhaiten mieleen jääneitä kuvitushahmoja seuraavasti:

*Moilanen, koska se on todella hassu. Tahvo, koska oli todella hassu.*

Poika, 4lk.

*Kirjakujan Moilanen, koska hänelle sattuu aina jotain hauskaa.*

Tyttö, 4lk.



*Äidinkielenkirjasta Moilanen, koska hän on joskus hauska.*

Tyttö, 4lk.

*Liisa ja Matti, koska he olivat värikkäitä ja heille tapahtui aina jotain jännittävää.*

Tyttö, 5lk.

*Kasse & Kurre matikan kirjasta, koska ne ovat söpöjä eläinystäviä.*

Tyttö, 5lk.

*Hahmo 2. koska sillä on swagi.*

Poika, 6lk.

Kuvitushahmot, jotka olivat jääneet erityisesti kohderyhmälle mieleen, olivat ne, jotka olivat seikkailleet oppimateriaaleissa jo useamman vuoden ajan. Esimerkiksi monet nimesivät matematiikan kirjoista tutut eläinhahmot parhaiten mieleen jääneiksi hahmoiksi, vaikka kysymystä tutkimuksessa ei oltu rajattu koulukirjoissa oleviin hahmoihin. Yksi tekijä tähän ilmiöön oli myös se, että vaikka kuvitushahmo sanana selvennettiin suullisesti kaikille kyselyyn osallistuneille, oli todennäköisesti käsitteen laajuus lapsen vaikea ymmärtää. Kysymykseen ”Mikä kuvitushahmoista on jäänyt parhaiten mieleesi ja miksi?” vastatattiin muun muassa seuraavasti:

*Kisupikkukuu esikoulun tehtäväkirja. Siitä kerrottiin ja kaikki tehtävät liittyivät siihen.*

Tyttö, 5lk.

*Moilanen, koska se on ollut kirjakujissa neljä vuotta.*

Tyttö, 4lk.

*Kasse ja Kurre, koska ne ovat olleet meidän matikan kirjoissa AINA.*

Poika, 6lk.

Vastauksissa toistuivat tuttuuteen vetoaminen, joten tarinat kuvitushahmojen taustalla ovat myös kuvitustekniikan ohella tärkeässä roolissa. Muita toistuvia perusteluja olivat hauskuuteen ja söpöyteen liittyvät perustelut. Kuvitushahmot, jotka olivat jääneet parhaiten mieleen olivat pitkälti eläimiä: ne olivat kissoja, pingviinejä, lintuja ja oravia, joten mikään tietty eläinlaji ei noussut selkeäksi suosikiksi tutkimuksessa.

Suunniteltavan kuvitushahmon tärkeät kriteerit ovat siis hauskuus, kirkas ja värikäs värimaailma, inhimilliset ilmeet ja eleet, kuvitushahmon persoonana, ja se, että hahmo on eläin. Näiden kriteerien pohjalta käynnistyi uuden kuvitushahmon suunnittelu. Erityisesti eläimen valikoituminen tut-

kimuksen perusteella kuvitushahmon suosituimmaksi aiheeksi, tuntui alussa suurelta haasteelta, sillä tulosta hyödyntäen hahmoon oli liitettävä myös inhimillisiä piirteitä, vaikka hahmo itsessään olisikin eläin. Tutkimuksesta ei noussut yhtä eläinhahmoa ylitse muiden, joten kaikki eläinhahmot olivat mahdollisia valintoja lopulliseen kuvitushahmoon. Aloitin keräämällä kuva-aineistoa eri eläimistä, jotta pystyin pohtimaan mikä sopisi parhaiten juuri käsityön oppimateriaaliin. Rajasin eläinhahmot suomalaisiin eläimiin, sillä se tuntui luontevalta valinnalta suunnitteilla olevaan materiaaliin, sillä ne liittyvät myös muihin alakoulussa opettavien oppiaineiden tavoitteisiin. Prosessi jatkui luonnosteluvaiheella, jossa tutkin suomalaisia eläinhahmoja piirtämisen ja luonnostelun avulla.

Käsityöoppimateriaalin tuleva kuvitushahmo tulisi olla sellainen, joka olisi mahdollista kuvituksessa kuvata sellaisena joka osaisi tehdä kaikenlaista ja olisi täten kätevä käsistään. Luonnosteluvaiheessa mukana oli Suomen metsien eläimiä ketuista oraviin ja karhuista hiiriin, mutta melko pian hirvieläimet erottuivat joukosta edukseen. Hirvessä kiinnosti erityisesti sen sarvien muoto ja mahdollisuus hyödyntää niitä ikään kuin toisena käsiparina käsitöiden kuvallisissa ohjeistuksissa opetusmateriaalissa. Tein useita erilaisia ja eri kokoisia luonnoksia hirvistä sarvineen. Alla (kuva 5) on nähtävissä muutamia esimerkkejä hirviluonnoksista.

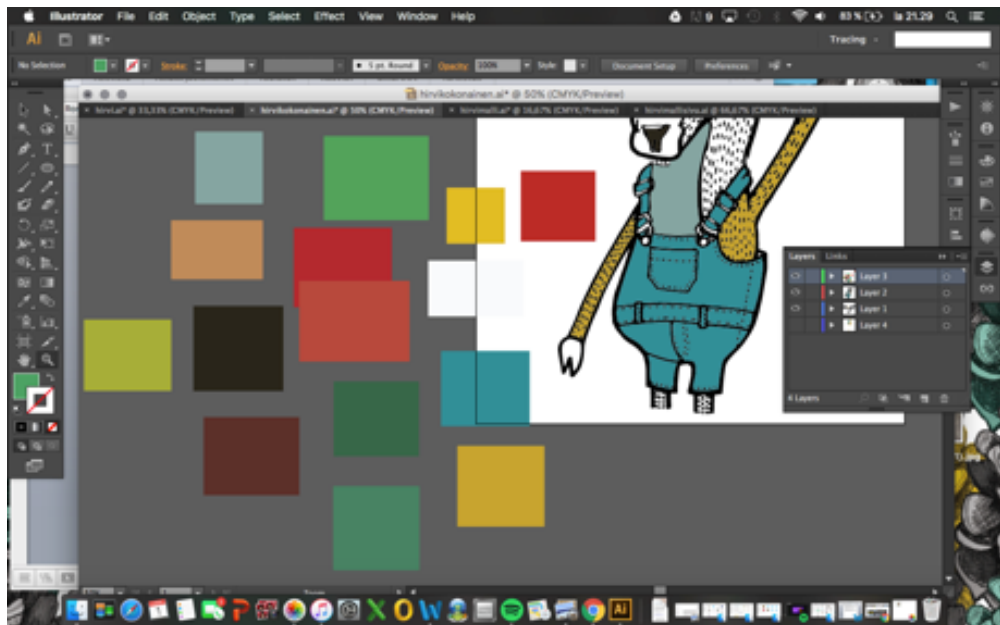


Kuva 5 Koottuja luonnoksia hirvieläimistä.

Monet ensimmäisistä luonnoksista olivat melko realistisia piirroksia hirvestä, joten niitä oli jotenkin muokattava ja kehitettävä eteenpäin, sillä realistinen kuvitustapa ei saanut tutkimuksessa suosiota oppilaiden keskuu-

nessa. Hirvihahmoon olisi lisättävä jotain, joka toisi hahmoon myös ihmismäisiä piirteitä tuloksiin viitaten. Toinen olennainen tutkimuksessa selvinnyt yleisesti pidetty piirre oli sarjakuvamaisuus, jota kuvitushahmoon on tuotava kirkkailla väreillä ja sarjakuvamaisella ääriiviivan käytöllä.

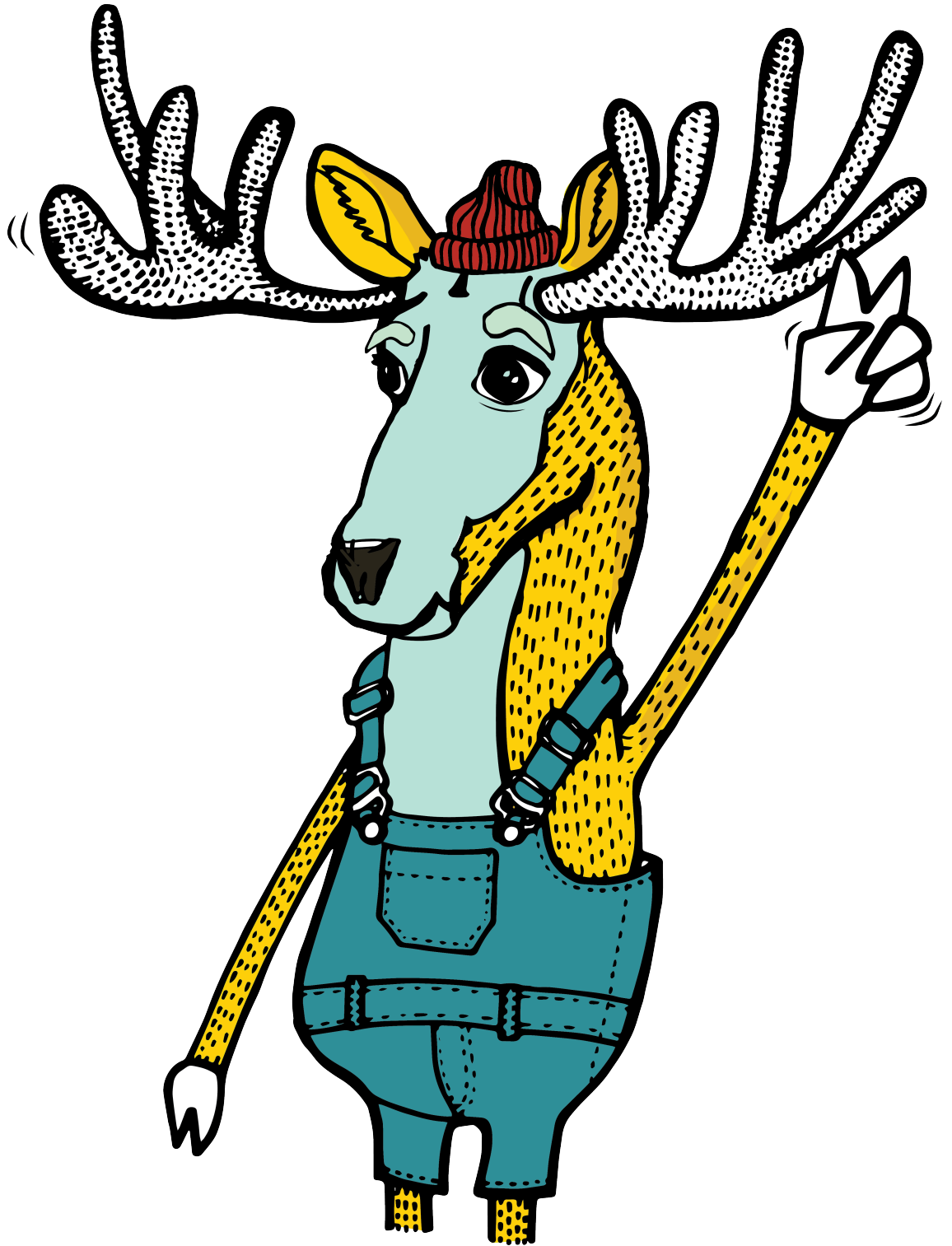
Huumorin käyttö oli tutkimuksen mukaan yksi kuvitushahmon piirteistä. Uuteen kuvitushahmoon huumori oli tarkoitus tuoda inhimillisten piirteiden, kuten ilmeiden ja eleiden hyödyntämisellä sekä mittasuhteiden väärillä värillä. Halusin suunnitella hahmolle vaatteet, sillä vaatetus on osa käsityön oppisisältöä ja itselleni läheisin käsityön osa-alue. Ilmeiden ja eleiden lisäksi myös vaatteet tuovat kuvitushahmoon lisää inhimillisyyttä, joka tutkimuksen perusteella lisäsi hahmon suosiota.



Kuva 6 Värimaailman suunnittelua Adobe Illustrator –ohjelmalla.

Kuvassa 6 esitetään värimaailman suunnitteluvaihetta. Tutkimuksen perusteella värimaailman haluttiin olevan kirkas ja värikäs. Oppikirjakuvituksissa raikkaat värit ovatkin usein käytössä, sillä tutkimuksen alkuvaiheessa värimaailmaltaan toisistaan poikkeavia hahmoja oli haastava löytää. Värimaailmaltaan luonnonläheisiä tai mustavalkoisia oli lähes mahdotonta löytää. Oma erityinen mieltymykseni mustavalkoisiin viivapiirroksiin ei auttanut värimaailman suunnittelussa, joten värimaailmaa oli pohdittava tarkkaan. Tarvitsin suunnitteluun jotain konkreettista apua, joten päätin laatia Adobe Illustratorin avulla kuvakollaasin, jonka värimaailma on tuloksen mukainen, mutta joka miellyttää myös suunnittelijan omaa silmää.

#### 4.2 Valmis kuvitushahmo



Kuva 7 Valmis kuvitushahmo.

Suunnitteluprosessissa syntynyt uusi kuvitushahmo on kahdella jalalla seisova hirvieläin. Kuvitushahmo on tyyliltään sarjakuvamainen, sillä mustat ääri viivat rajaavat hahmoa. Käytetty värimaailma on värikäs ja siinä käytetyt värit ovat selkeitä ja kirkkaita. Huumoria on tuotu osaksi kuvitushahmoa eläimelle epäsopivien piirteiden avulla, kuten asennolla ja vaat-

teilla, mitkä tekevät kuvitushahmosta inhimillisemmän. Kuvitushahmo on pyritty tuomaan mahdollisimman lähelle lasten omaa elämysmaailmaa.

Kuvassa 8 kuvitushahmo on esitetty käsityö -oppimateriaalin mallisivulla. Opetusmateriaaliin päätyvät sisällöt eivät ole vielä tarkentuneet, mutta kehyskudonta valikoitui mallisivun aiheeksi, sillä kehyskudonta on tekniikka, jossa on helppo yhdistellä sekä kovia että pehmeitä materiaaleja. Opetusmateriaalin koko visuaalinen ilme toteutetaan kuvitushahmon tyyliä mukaillen. Huumori todettiin yhdeksi tärkeimmistä kriteereistä kuvitushahmon miellyttävyydessä. Opetusmateriaalissa kuvitushahmon tekemisiin pyritään tuomaan humoristisia elementtejä läpi materiaalin. Mallisivulla huumoria on pyritty lisäämään asettamalla kuvitushahmon omat sarvet kehukseksi kehyskudontaan. Kuvitushahmon sarvia voidaan hyödyntää humoristisesti myös muissa materiaalin oppisisällöissä.



Kuva 8 Kuvitushahmo mallisivulla.

## 5 YHTEENVETO JA POHDINTA

Opinnäytteessäni on sovellettu käyttäjälähtöistä muotoiluprosessia kuvituksen suunnitteluun, joten astuin oman vahvuusalueeni vaatetusmuotoilun ulkopuolelle, kuvituksen maailmaan. Uskon kuitenkin, että askel tuntemattomaan kannatti, sillä prosessin edetessä käsitys muotoilusta ja sen mahdollisuuksista laajeni. Opinnäytetyöprosessissa käyttäjiltä saatua tietoa hyödynnettiin kuvitushahmon suunnittelussa. Käyttäjälähtöisessä suunnitteluprosessissa kohderyhmältä kyselytutkimuksella kerättyjen tulosten perusteella suunniteltiin kuvitushahmo, joka oli mahdollisimman hyvin tutkimuksessa selvinneitä oppilaiden kuvitusmieltymyksiä mukaileva. Tässä tutkimuksessa käyttäjätieto hankittiin prosessin alussa kyselytutkimuksella kerätyn aineiston avulla, mutta käyttäjien asiantuntijuutta olisi voitu hyödyntää myös muissa suunnitteluprosessin vaiheissa. Prosessin edetessä alussa kerätty käyttäjätieto on kuitenkin kulkenut mukana koko ajan, vaikka se onkin muuttanut muotoaan eri prosessin vaiheissa.

Käyttäjälähtöisessä tutkimuksessa tehdään yhteistyötä tosiasiallisten käyttäjien kanssa, joten yhteistyön onnistuminen on suuressa roolissa suunnitteluprosessissa. Omat aiemmat kokemukseni lasten kanssa työskentelystä tukivat yhteistyön onnistumista, sillä sekä kyselylomakkeen laatimisessa että kyselytilanteen järjestelyissä oli tunnettava kohderyhmä, jotta pystyttiin tarkastelemaan niiden soveltuvuutta kohderyhmälle. Lapset ovat kyselylomakkeen kohderyhmänä haastava, sillä on huomioitava keskittymiskyky ja erilainen elämymaailma. Kvantitatiiviselle tutkimukselle on usein tyypillistä, että otoskoko on melko suuri. Lapset eivät välttämättä ole tottuneet vastaamaan tämänkaltaisiin tutkimuksiin, joten halusin myös vähän pohjustaa kyselytutkimuksen tarkoitusta suullisesti ja korostaa lasten vastausten tärkeyttä olemalla itse henkilökohtaisesti paikalla. Tästä syystä omassa kyselytutkimuksessani otoskoko on melko pieni.

Kyselytutkimuksen avulla saatiin kerättyä paljon hyödyllistä tietoa, jonka avulla suunnitteluprosessi lähti käyntiin. Muutamia kysymyksiä olisi kuitenkin voitu pohtia vielä tarkemmin ennen kyselyn järjestämistä. Osa kysymyksistä jäi tutkimuskysymysten kannalta hieman hyödyttömiksi, sillä tutkimuskysymyksessä keskitytään kuvitushahmon suunnitteluprosessiin sekä oppilaiden kuvitusmieltymyksiin, eikä niinkään pohdita kuvituksen vaikutusta oppilaisiin. Suurin osa kyselytutkimusten kysymyksistä antoi kuitenkin paljon hyödyllistä tietoa oppilaiden kuvitusmieltymyksistä.

Opinnäytteeni aiheenvalinta onnistui mielestäni hyvin, sillä aihe yhdisti taitojani muotoilijana sekä asiantuntijuuttani kasvatusalalta. Opinnäytetyöprosessissani aiheeseen kohdistuva mielenkiinto vei prosessia eteenpäin, vaikka tutkimuksen aikataulu venyikin suunniteltua pidempikestoiseksi. Suurin haaste tutkimusprosessissa olikin juuri aika, sillä opinnäytetyön aikataulu venyi alkuperäisestä suunnitelmasta. Tutkimuksen venymisessä riskinä on usein vanhan tiedon tuottaminen, sillä kohderyhmän mielipiteet vaihtuvat ajan mukana, jolloin tuloksena saatu tieto ei ole välttämättä enää ajankohtaista. Uskon kuitenkin, että opinnäytetyön tuottama

tieto kestää aikaa, sillä tulokset ovat samassa linjassa muiden aiheesta tehtyjen tutkimusten kanssa.

Suunnitteluprosessin tuloksena syntynyttä kuvitushahmoa hyödynnetään jatkossa käsityö -oppiaineen opetusmateriaalissa. Kuvassa 8 on nähtävissä kuvitushahmo opetusmateriaalin mallisivulla, josta voidaan nähdä, että kuvitushahmon tyyli ohjaa koko oppimateriaalin visuaalisen ilmeen muodostumista. Kuvitushahmon toteutus noudattaa kyselytutkimuksen perusteella selvinneitä oppilaiden kuvitusmieltymyksiä, mutta siitä on nähtävissä myös muotoilijan oma kädenjälki, joten lopputulos on tavoitteiden mukainen.



## LÄHTEET

- Alhainen, J., Komulainen, M., Lahtinen R. & Laurila, M. (2013). *Kirjakuja 5*. Helsinki: Tammi.
- Heikkinen, M., Ihalainen, A., Konttinen, M., Lottonen, S. & Löyttyniemi, A. (2009). *Vipunen 5, äidinkieli ja kirjallisuus*. Keuruu: Otava.
- Hyysalo, S. (2009). *Käyttäjä tuotekehityksessä. Tieto, tutkimus, menetelmät*. Helsinki: Taideteollinen korkeakoulu.
- Kettunen, I. (2013). *Mielekkyyden muotoilu*. Kuusamo: Apaja.
- Laukkarinen, A., Kanervo, P. & Törmä, J. (2014). *Let's go! 5*. Helsinki: Sanoma Pro Oy.
- Lehtonen, J. (2003). *Seksuaalisuus ja sukupuoli koulussa*. Helsinki: Yliopistopaino.
- Opetushallitus. (2014). *Perusopetuksen opetussuunnitelman perusteet 2014*. Haettu 20.8.2016 osoitteesta [http://www.oph.fi/saadokset\\_ja\\_ohjeet/opetussuunnitelmien\\_ja\\_tutkintojen\\_perusteet/perusopetus](http://www.oph.fi/saadokset_ja_ohjeet/opetussuunnitelmien_ja_tutkintojen_perusteet/perusopetus)
- Paaso, E. (2006). *KvantiMOTV – Menetelmäopetuksen tietovaranto*. Tampere: Yhteiskuntatieteellinen tietoarasto. Haettu 14.11.2016 osoitteesta <http://www.fsd.uta.fi/menetelmaopetus/>
- Päivärinta, K., Solastie, K. & Turtiainen, S. (2012). *Forum 5*. Helsinki: Otava.

VÄRITÄ VASTAUS.

# HAHMOGALLUP

**OMAT TIEDOT**

MINÄ OLEN

TYTTÖ

POIKA

LUOKKA-ASTE

1.

2.

3.

4.

5.

6.

**HAHMO 1**



ENSIVAIKUTELMA

VÄRITYS

INNOSTAVUUS

PIIRROSTYYLI

**PIDÄN  
PALJON**

**PIDÄN  
JONKIN  
VERRAN**

**EN  
PIDÄ**

**HAHMO 2**



ENSIVAIKUTELMA

VÄRITYS

INNOSTAVUUS

PIIRROSTYYLI

**PIDÄN  
PALJON**

**PIDÄN  
JONKIN  
VERRAN**

**EN  
PIDÄ**

**HAHMO 3**



ENSIVAIKUTELMA

VÄRITYS

INNOSTAVUUS

PIIRROSTYYLI

**PIDÄN  
PALJON**

**PIDÄN  
JONKIN  
VERRAN**

**EN  
PIDÄ**

**HAHMO 4**



ENSIVAIKUTELMA

VÄRITYS

INNOSTAVUUS

PIIRROSTYYLI

**PIDÄN  
PALJON**

**PIDÄN  
JONKIN  
VERRAN**

**EN  
PIDÄ**



**VÄRITÄ VASTAUS.**

**5. MINUSTA HYVÄ HAHMO ON**

ELÄIN     IHMINEN     JOKU MUU  
MIKÄ? \_\_\_\_\_

**6. VAIKUTTAAKO KUVITUS INNOKKUTEESI OPISKELLA?**

PALJON     JONKIN  
VERRAN     EI  
OLLEENKAAN

---

**7. MIKÄ KOULUKIRJOJEN KUVITUSHAHMOISTA ON JÄÄNYT PARHAITEN  
MIELEESI? MIKSI?**

