

Serlachius-museoiden kevättapahtuma koululaisille

Taidesarja osana viestijuoksutapahtumaa



Ammattikorkeakoulututkinnon opinnäytetyö

Lahdensivu, Ohjaustoiminnan artemi AMK

Hämeenlinna, kevät 2017

Anni Linnas

Ohjaustoiminnan artonomi AMK
Lahdensivu

Tekijä	Anni Linnas	Vuosi 2017
Työn nimi	Serlachius-museoiden kevättapahtuma koululaisille	
Työn ohjaaja	Merja Salminen	

TIIVISTELMÄ

Serlachius-museoiden vuosittain Mänttä-Vilppulassa järjestämä Koskelanlammen ympärijuoksutapahtuma kokoaa kaikki kaupungin 1–9-luokkalaiset yhteen. Tapahtuma järjestetään toukokuisin Gustaf-museon ja Koskelanlammen ympäristössä. Tätä liikunnan ilon ja taidetekemisen yhdistävää tapahtumaa on järjestetty vuodesta 2003 lähtien. Se on iloinen alkavan kesän merkki paikkakunnalla.

Opinnäytetyön toimeksiantajana oli Serlachius-museot ja opinnäytetyön tarkoitus oli kyselyiden, haastattelujen ja havainnoinnin keinoin tutkia ja analysoida, miten Serlachius-museoiden järjestämä Koskelanlammen ympärijuoksutapahtuman taidesarjaan osallistuminen koetaan ja miten taide-tekeminen soveltuu osaksi Koskelanlammen ympärijuoksutapahtumaa. Lisäksi tehtäväksi annettiin suunnitella taidesarjaehdotus vuodelle 2017.

Serlachius-museoiden pedagoginen toiminta tähtää museoiden näyttelyiden lisäksi oivaltavan opetustoiminnan tarjoamiseen. Peruskoululaiset ovat Serlachius-museoiden pedagogisen yhteistyön tärkein kohderyhmä.

Opinnäytetyön teoriaosuudessa perehdyttiin muun muassa museopedagogiikkaan sekä lasten ja nuorten taidekasvatukseen. Opinnäytetyötä varten tehdyn laadullisen tutkimuksen tuloksista oli selkeästi nähtävissä, että taidesarja on olennainen ja tärkeä osa tapahtumaa. Opinnäytetyö tuotti kehittämisehdotuksia ja vuoden 2017 taidesarjaehdotuksen, joka toteutetaan tapahtumassa 18.5.2017.

Avainsanat Museopedagogiikka, taidekasvatus, perusopetuksen opetussuunnitelma

Sivut 34 sivua, joista liitteitä 3 sivua

Degree Programme in Crafts and Recreation
Lahdensivu

Author	Anni Linnas	Year 2017
Subject	Serlachius museums running event for schoolchildren	
Supervisor	Merja Salminen	

ABSTRACT

The Koskelanlampi running event, organized by the Serlachius Museums every year in Mänttä-Vilppula, brings together all the city's schoolchildren from classes 1– 9. The event takes place in the surroundings of museum Gustaf and Koskelanlampi in May. This event combining the joy of sporting and arts has been organized since 2003 and it is a delightful sign of summer in the community.

The pedagogical activities of the Serlachius museums aim to provide insightful teaching activities in addition to the museum exhibitions. Schools are the most important target group for pedagogical cooperation in museums.

This Bachelor's thesis was commissioned by Serlachius museums and the aim was to analyze and examine schoolchildren's experiences of participating in the arts workshop during the running event and to find out if the arts activity is a suitable part of the event.

The data were collected by observing groups of children participating in the arts workshop during the event, asking the participating children and teachers for feedback and by interviewing the personnel.

The theoretical part of the Bachelor's thesis included museum pedagogy and art education of children and young people. The results of this qualitative study clearly showed that the arts activity workshops are an essential and important part of the event. The Bachelor's thesis yielded development proposals and a proposition for the arts workshop in 2017, which will be executed at the event on May 18th 2017.

Keywords Museum pedagogy, art education of children and young people

Pages 34 pages including appendices 3 pages

SISÄLLYS

1	JOHDANTO.....	1
1.1	Aiheen valinta ja ajankohtaisuus	1
1.2	Opinnäytetyön lähtökohdat ja tavoitteet	2
2	TYÖELÄMÄYHTEYS.....	3
2.1	Tehtaan patruunat ja Serlachius-museot.....	3
2.2	Koskelanlammen ympärijuoksutapahtuma	4
2.3	Taidesarjat vuosina 2003–2016	5
3	TUTKIMUKSEN TIETOPERUSTA	7
3.1	Museopedagogiikka	8
3.2	Lasten ja nuorten taidekasvatus	9
3.3	Yhteisöllisyys taidekasvatuksessa	11
3.4	Perusopetuksen kulttuuritehtävät opetussuunnitelmassa.....	12
3.5	Kokemuksellinen oppiminen ja oivaltaminen.....	15
4	AINEISTO JA MENETELMÄT	16
4.1	Haastattelu	17
4.2	Havainnointi	17
4.3	Kysely.....	18
5	TULOSTEN ESITTELY.....	19
5.1	Museohenkilöstön haastattelut	19
5.2	Taidesarjan havainnointi	21
5.3	Sähköpostikysely aikaisempina vuosina mukana olleille ohjaajille ja opettajille.....	23
5.4	Palautekysely taidesarjaan osallistuneille.....	23
6	KEHITTÄMISEHDOTUKSET	24
6.1	Havainnoinnin yhteenveto ja kehittämisehdotukset.....	24
6.2	Taidesarjaehdotus 2017	25
7	POHDINTA JA JOHTOPÄÄTÖKSET	26
7.1	Pohdinta	26
7.2	Johtopäätökset.....	28
	LÄHTEET	29

Liitteet

- Liite 1 Kysely opettajille ja ohjaajille
- Liite 2 Haastattelujen kysymysrunko

1 JOHDANTO

Mänttä-Vilppulan kaupunki on kuuluisa monipuolisesta taidetarjonnastaan ympäri Suomen. Gösta Serlachiuksen taidesäätiön museot Gustaf ja Gösta sekä Mäntän kuvataiteen ystävät ry:n vuosittain järjestämä nykytaiteen katselmus, Mäntän kuvataideviikot, houkuttelevat Mänttä-Vilppulaan vuosittain muiden kulttuuritapahtumien ohella tuhansia turisteja. Taide on tukevasti läsnä vaikuttamassa kaupungin matkailussa, työllistjänä suoraan ja välillisesti. Serlachius-museot sijaitsevat Pohjoisella Pirkanmaalla. Suurin osa Serlachius-museoiden vierailijoista on ryhmämatkaajia ympäri Suomea.

Serlachius-museoiden pedagoginen toiminta tähtää museoiden näyttelyiden lisäksi oivaltavan opetustoiminnan tarjoamiseen erilaisille asiakkaille ja koululaisille. Yhteistyö koulujen ja museoiden välillä on tärkeä osa kuvataidekasvatusta. Peruskoululaiset ovat museoiden pedagogisen yhteistyön tärkein kohderyhmä.

Serlachius-museoiden keväisin järjestämä, jo perinteeksi muodostunut tapahtuma; Koskelanlammen ympärijuoksu, liittyy yhteen 1–9-luokkalaisille liikunnan ilon ja taidetekemisen koko kylän yhteisessä loppukevään tapahtumassa, jota kouluissa odotetaan innolla.

1.1 Aiheen valinta ja ajankohtaisuus

Mänttä-Vilppulan lasten ja nuorten elämässä taidekasvatus alkaa esiopetuksessa ja jatkuu perusopetuksen taidekasvatuksessa. Taidetuubi-hanke ja Kv-hanke Kulttuurikasvatussalkku ovat hyvinä esimerkkeinä kuvataidekasvatuksen ja kulttuurin vahvasta roolista kaupungin perusopetuksessa.

Taidetuubi-hankkeen ansiosta lähialueen kuvataiteilijat vierailevat ja opettavat oppitunneilla perusopetuksen alakouluissa samanaikaisopettajina (Mänttä-Vilppula 2017). Taidetuubituntien rahoitus myönnettiin aluksi Opetus- ja kulttuuriministeriön erityisavustuksena, mutta nykyisin taidetuubituntien rahoitus tulee vuosittain kaupungin budjetista. (Mänttä-Vilppulan perusopetuksen opetussuunnitelma 2016a, 6).

Kansainvälisessä Kv-hankkeessa verkostoidutaan kiinalaisen koulun kanssa. Kv-hankkeessa tehdään kulttuurisalkku 100-vuotiaalle Suomelle. Salkun sisältönä on musiikkia, kuvataidetta, käsityötä, ruokakulttuuria, paikallisia kohteita ja suomalaista koulua. Osa salkun sisällöstä on konkreettisia asioita. Vastaavanlainen salkku tehdään kiinalaisessa koulussa. (Mänttä-Vilppula 2016b.)

Serlachius-museoiden vuosittain järjestämä, koko kaupungin 1-9 –luokkaiset yhteen kokoava tapahtuma järjestetään toukokuussa Gustaf-museon ja Koskelanlammen ympäristössä. Urheilun ja taidetekemisen yhdistävää tapahtumaa on järjestetty vuodesta 2003 ja se on iloinen, alkavan kesän merkki paikkakunnalla.

Koskelanlammen ympärijuoksutapahtuman taidesarja on ollut osana tapahtumaa koko sen olemassaolon ajan. Se, miten taidesarjaan osallistuminen koetaan ja kuinka hyvin taidetekeminen soveltuu osana tapahtumaa, ei kuitenkaan ole aiemmin tutkittu ja analysoitu.

Otin yhteyttä Serlachius-museoiden vastaavaan museolehtoriin ja yhdessä hänen ja kehittämispäällikön kanssa neuvoteltuani, sain heiltä tämän opinnäytetyöni aiheen. Tehtäväkseni annettiin lisäksi tehdä oma ehdotukseni tulevan taidesarjan 2017 aiheeksi.

1.2 Opinnäytetyön lähtökohdat ja tavoitteet

Koskelanlammen ympärijuoksutapahtuman yhteydessä oleva taidesarja on ollut osana tapahtumaa sen alusta, vuodesta 2003 lähtien, mutta taidesarjan toimivuutta osana tapahtumaa tai osanottajien mielipiteitä taidesarjasta ei ole aiemmin tutkittu.

Haastattelin museon henkilökuntaa selvittääkseni tapahtuman suunnitteluun ja toteuttamiseen olennaisesti vaikuttavia seikkoja ja lähetin sähköpostikyselyn aiemmin taidesarjassa olleille opettajille ja ohjaajille. Olin havainnoimassa kevään 2016 taidesarjaa. Sain pyydettyäni lisätietoja aiempien vuosien tapahtumista myös sähköpostitse. Taidesarjan 2016 osanottajat vastasivat taidesarjatehtävän tekemisen jälkeen nimettömänä hymynaamapalautekyselyyn.

Opinnäytetyöni tavoitteena on analysoida Koskelanlammen ympärijuoksutapahtuman taidesarjaa sekä tutkia miten tapahtuman kokonaisuus huomioon ottaen taidetekeminen soveltuu tapahtumaan ja miten se onnistutaan toteuttamaan.

Tekemäni tutkimus on laadullinen. Käytin opinnäytetyössäni tutkimusmenetelminä haastatteluja, kyselyjä ja havainnointia. Pääkysymykseni opinnäytetyössäni ovat

- Millainen kokemus on taidesarjaan osallistuvalla lapsella ja nuorella?
- Miten tapahtuman kokonaisuus huomioon ottaen taidesarja soveltuu tapahtumaan?

Pääkysymyksiä tarkentavia ja täsmentäviä lisäkysymyksiä ovat

- Mitä mieltä aiemmin mukana olleet ohjaajat ovat tapahtumasta ja mitä toiveita heillä on tapahtuman suhteen?

- Kuinka taidesarjan toteuttaminen onnistuu?

2 TYÖELÄMÄYHTEYS

Tässä luvussa esittelen opinnäytetyöni työelämäyhteyden eli Serlachius-museot, kerron Serlachiuksen tehtaan ja sen patruunoiden historiaa sekä kertaan perinteisen Koskelanlammen ympärijuoksutahtuman aikaisempia vuosia.

2.1 Tehtaan patruunat ja Serlachius-museot

G.A. Serlachius perusti ensimmäisen puuhiomonsa Mäntänkoskelle vuonna 1868. Tulevina vuosina hän perusti vielä toisen puuhiomon, kaksi höyrysaaha, paperitehtaan, pahvinjalostustehtaan ja pussitehtaan. Kauppaneuvokseksi hänet nimitettiin vuonna 1896. Mäntän patruunan tehdas antoi toimeentulon monille paikkakuntalaisille. Suomen kielen ja kulttuurin hyväksi toiminut mies perusti myös Mäntän kansakoulun ja kirjaston vuonna 1871. Mäntän patruuna piti huolen pitäjän asukkaista monella tavoin. (Serlachius n.d.a)

G.A. Serlachiuksen jälkeen tehtaan johtoon tuli Gösta Serlachius ja hänen johdolla paperiyhtiö kasvoi suureksi metsäteollisuusyhtiöksi. Gösta Serlachius tuli johtokunnan jäseneksi vuonna 1902 ja toimi G.A. Serlachius Oy:n toimitusjohtajana vuodesta 1913 vuoteen 1942. Hän kehitti Mänttään monin tavoin, oli aktiivinen toimija poliittisesti ja rakennutti Mänttään kirkon vuonna 1928. Suurena taiteen ystävänä hän keräsi omaa taidekokoelmaansa ja toimi taidemesenaattina haaveenaan saada oma taidemuseo Mänttään. Hanke kuitenkin keskeytyi Gösta Serlachiuksen kuoltua 1942. (Serlachius n.d.b)

Gösta Serlachiuksen taidesäätiö perustettiin vuonna 1933. Taidesäätiö vuokrasi Ruth Serlachiukselta osan Joenniemen kartanoa ja aloitti siellä museotoiminnan vuonna 1945. Kartano siirtyi kokonaisuudessaan taidesäätiölle vuonna 1972 ja museotoiminta pääsi kunnolla vauhtiin. (Serlachius n.d.c)

Vuonna 2003 säätiön toiminta kaksinkertaistui, kun Serlachius-yhtiön entiseen pääkonttoriin avattiin uusi museo Gustaf (Serlachius n.d.d). Uudessa Gustaf-museossa esitellään G.A. Serlachius Oy:n, metsäteollisuuden ja Mäntän historiaa uudella, raikkaalla ja omintakeisella tavalla. Gustafin näyttelyistä osaa jo odottaa uutta, kokeilevaa ja hilpeätäkin tapaa esittää asioita. Paperitehtaasta kertova perusnäyttely on kiehtova ja kekseliäs. Uusi tulokulma niinkin asialliseen aiheeseen kuin paperitehtaan historiaan avautuu Gustafissa katsojalle uusin silmin. Gustafissa järjestetään myös

erilaisia luentoja ja konsertteja. Taidekokoelmat ovat kasvaneet taidesäätien alkuaikeiden 250 taideteoksesta 13 000 teokseen ja pitävät sisällään muun muassa Akseli Gallen-Kallelan, Albert Edelfeltin ja Helene Schjerfbeckin teoskokonaisuudet. (Serlachius n.d.e)

Gösta Serlachiuksen laajennusosaa varten järjestettiin arkkitehtuurikilpailu vuonna 2010 – 2011, jonka voitti espanjalaisen arkkitehtitoimiston MX_Sl:n työ Parallels. Laajennettu Göstan paviljonki avattiin vuonna 2014 ja museon pinta-ala kasvoi 5700 neliötä. Näyttelytilaa tuli 1000 neliötä lisää. Paviljonki valittiin Suomessa vuoden puurakennukseksi. (Serlachius n.d.g)

Göstan paviljonki on upea rakennus, joka sulautuu saumattomasti yhteen Göstan vanhan rakennuksen kanssa. Museota on ympäröinyt 1930-luvulta lähtien puisto, joka on tärkeä osa Joenniemen kulttuurimaisemaa. Sinne on vuosien varrella sijoitettu lisää useita veistoksia. Yhdestä kappaleesta valmistettu 53 metriä pitkä jyhkeä rautasilta johdattaa puistosta pieneen Taavetinsaareen, jossa on kesäisin nähtävillä Mäntän Kuvataideviikkojen taiteilijoiden teoksia.

Serlachius-museot on palkittu monista ansioistaan vuosien varrella. Se on monipuolinen vierailukohde ympäri vuoden. Serlachius-museot valittiin Suomen kulttuurimatkailuviennin kärkituotteeksi 2017. Kärkituotteita valittiin 20, ehdokkaita oli 104. Serlachius-museot osallistui kilpailuun Day of Art, Architecture ja Culinary Pleasures-tuotteella, joka kehitettiin museoissa ja joihin liittyy ravintola Göstan taidemenu. (KMV-lehti 23.1.2017.)

Serlachius-museot on ehdolla vuoden eurooppalaiseksi museoksi vuonna 2017. Serlachius-museot ja 45 muuta museota tavoittelee European Museum of the Year Award-titteliä. Tittelin voittaja julkaistaan 6.5.2017 Zagrebissa järjestettävässä Euroopan Museofoorumin (European Museum Forum) tapaamisessa (Serlachius n.d.f).

Serlachius-museot on myös valittu mukaan valtakunnalliseen Taidetestaajat-hankkeeseen, joka on osa Suomi 100–juhlavuoden ohjelmistoa. Se on Suomen Kulttuurirahaston ja Svenska Kulturfondenin rahoittama hanke ja tarjoaa kolmen vuoden ajan kahdeksaluokkalaisille kaksi taidelaitosvierailua kulttuurikohteissa. Toinen vierailusta tehdään omassa maakunnassa tai lähialueella, toinen tulee tehdä pääkaupunkiseudun taidelaitoksessa. (Suomen Kulttuurirahasto 2017 n.d.)

2.2 Koskelanlammen ympärijuoksutapahtuma

Koululaisille järjestetty Koskelanlammen ympärijuoksutapahtuma järjestetään vuosittain toukokuussa Gustaf-museon ympäristössä (kuva1). Juoksuviestikilpailu starttaa Gustaf-museon edestä ja kiertää Koskelanlammen ympäri palaten takaisin museolle.

Viestikilpailussa on sekajoukkueet, joissa on vähintään kaksi tyttöä, yhteensä kussakin joukkueessa on kuusi juoksijaa. Viestiosuuksien pituudet ovat 150–300 metriä. Kilpaviestin sarjajako on: 3.–4.luokat, 5.–6. luokat, 7.–9. luokat ja opiskelijat.



Kuva 1. Gustaf-museo ja Koskelanlampi. Serlachius (n.d.).

Viestijuoksukilpailun lisäksi tapahtumassa järjestetään taidesarja, jonka tehtävät ovat vaihtelevia ja kekseliäitä, liittyen yleensä museoiden yleisiin teemoihin ja näyttelytarjontaan. Taidesarjan kesto on vaihdellut vuosien varrella jonkin verran, mutta viime vuosina vakiintunut noin 10-15 minuutin pituiseksi / joukkue.

Taidesarjaan osallistuvat usein ne, jotka eivät ole mukana viestijuoksujoukkueissa sekä kaikki 1.- ja 2.-luokkalaiset, sillä he eivät osallistu juoksukilpailuun lainkaan. Taidesarja tapahtuu samanaikaisesti juoksukilpailun kanssa, yleensä kukin ryhmä vuorollaan. Koko Koskelanlammen ympärijuoksutapahtuma kestää kahdesta kolmeen tuntia.

2.3 Taidesarjat vuosina 2003–2016

Taidesarja on ollut osana Koskelanlammen ympärijuoksutapahtumaa sen alusta, vuodesta 2003 lähtien. Vuosilta 2003 ja 2004 taidesarjan osallistujamäärästä ei ole tarkempaa tietoa. Vuonna 2005 tapahtumaa ei huonon sään vuoksi järjestetty. Alkuvuosina 2003, 2004 ja 2006 taidesarjassa oli mukana niin aikuisia kuin lapsiakin ja taidesarja toteutettiin kilpaviestityylisesti karnevaalikulkueina. Vuoden 2016 osallistujamäärää pienensi jonkin verran koulujen 1- ja 2-luokkalaisten poissaolo tapahtumasta päällekkäisen menon vuoksi. (Taulukko 1.)

Taulukko 1. Taidesarjan osallistujamäärät vuosina 2003–2016

Taidesarjan osallistujamäärät vuosina 2003 - 2016	
Vuosi	osallistujamäärä
2016	83
2015	154
2014	100
2013	90
2012	126
2011	156
2010	25
2009	20
2008	100
2007	93
2006	51
2005	Tapahtumaa ei järjestetty
2004	Ei tietoa osallistujamäärästä
2003	Ei tietoa osallistujamäärästä

Taidesarjalle varattu aika on vaihdellut jonkin verran vuosien varrella, keskimäärin aikaa on käytetty 10–20 minuuttia / ryhmä. Viime vuosina taidesarja on järjestetty samanaikaisesti kilpaviestin kanssa. Mukana on eri vuosina ollut 5–21 ryhmää 1.–9. luokalta.

Aikaisempien vuosien taidesarjatehtävät:

2016 Nykyaikainen versio valokuvana Hugo Simbergin Laituritanssit -teoksesta. Koko ryhmästä otettiin valokuva ja se julkaistiin Serlachius-museoiden Instagram-tilillä tunnisteilla #koskelanlampi2016 ja #serlachius.

2015 Joukkueet taiteilivat kierrätysmateriaalista avaruusaluksen Muinais-Mänttä-näyttelyn hengessä.

2014 Tuunattiin kilometritolppia Taidetuubin neljän taiteilijan opastuksella. Kilometritolppia käytettiin Serla-hölkän yhteydessä matkamittareina.

2013 Suureen taideaitaan maalattiin ohikulkijoita ilahduttamaan kirjainsabloonalla ”kirjainten taidetta”. Järjestäjinä olivat Serlachius-museot, KMV-lehti ja Taidetuubi.

2012 Tehtiin metsäistä ympäristötaidetta Kuvataideopettaja Reetta Mustajoen johdolla.

2011 Osallistuttiin Taidetuubin ja Serlachius-museoiden järjestämään taidetempaukseen ja toteutettiin ammattitaiteilijoiden opastuksella Veneteos. Vanha puuvene peitettiin kauttaaltaan museon teoksia ja historiaa

kuvaavilla painokuvilla. Teoksella viitattiin Pegasos-veneeseen, jolla G.A. Serlachius saapui Mänttään puuhiomoa perustamaan.

2010 Oppilaat tekivät tarinan teemasta vaara, maalasivat sen katuun ja kertoivat lyhyesti tarinan yleisölle ja tuomareille. KMV-lehti osallistui tapahtumaan ja julkaisi osan tarinoista lehdessään.

2009 Kisattiin leikkimielisesti vanhanajan pussijuoksukilpailussa

2008 Joukkueet suunnittelivat etukäteen kouluilla oman leikkinsä ja maalasivat esim. oman tuunatun ruutuhyppyleikkinsä katuliiduilla Gustaf-museon edustalle.

2007 Tehtiin katutaidetta voipaperille. Teemana oli kesä, välineinä sormivärit ja sivellin. Taiteilun lisäksi 7-luokkalaiset järjestivät Roska päivässä –roskamarssin.

2006 Vuorossa oli karnevaalihenkinen taidemarssi, johon osallistuivat isommat ja pienemmät koululaiset sekä koulujen henkilökuntaa.

2005 Vuonna tapahtumaa ei voitu huonon sään vuoksi järjestää.

2004 Värikäs karnevaalikulkue teki kierroksen Mäntän keskustassa. Paikalliset yritykset haastoivat yhteistyökumppaneitaan ja asiakkaitaan mukaan kulkueeseen.

2003 Taidesarja toteutettiin taiteellisena kilpaviestinä.

Taidesarjojen aiheet ovat olleet ajankohtaisia ja kekseliäitä. Ne ovat usein liittyneet museoiden näyttelyihin ja niissä on ollut mukana myös kasvatuksellinen teema. Taidesarjan aiheiden tulee olla kiinnostavia kaikille taidesarjaan osallistuville ikäryhmille.

3 TUTKIMUKSEN TIETOPERUSTA

Tässä luvussa esittelen opinnäytetyöni tutkimuksen tietoperustan. Tietoperustaan kuuluu olennaisesti museopedagogiikka, perusopetuksen opetussuunnitelma, Mänttä-Vilppulan kaupungin perusopetuksen opetussuunnitelma, museo osana opetussuunnitelmaa, lasten ja nuorten taidekasvatus, yhteisöllisyys taidekasvatuksessa, innostaminen, kokemuksellinen oppiminen ja oivaltaminen.

3.1 Museopedagogiikka

Museon perustavoitteeksi on museolaissa määritelty kansalaisten tietouden lisäämisen ja ylläpitämisen ympäristöstään, kulttuuristaan ja historiastaan. Museo toimii yhteistyössä yhteisönsä kanssa ja on vastuussa kulttuuri- ja luonnonperinnön välittämisestä kansalaisille. Museo harjoittaa ja edistää alan tutkimusta, opetusta ja tiedonvälitystä. Museon ammattiet-tisissä säännöissä painotetaan museoiden kasvatuksellista ja yhteisöllistä roolia sekä museon saavutettavuutta. Museo elää ajassa, on valpas ja aktiivinen toimija, tarjoten vapaa-ajallemme elämyksellisyyttä ja toimien myös matkailukohteena, kuitenkin liiallisen viihteellisyyden välttämällä. (Forssell, Kaukonen, Lamminen & Mattila 2004, 24–26.)

Marjatta Levanto (2004, 50–52) kirjoittaa taidemuseoiden keskeisten peruskysymysten edelleen olevan, kuka käyttää museota, miksi ja mitä silloin tapahtuu. Toiminnan suunnittelu ei enää lähde ainoastaan museon sisältä, vaan museon toimintamallin lähtökohdat on mietittävä aina uudelleen.

Levanto (2004, 50–52) nostaa pohdittavaksi museon, museopedagogiikan ja museossa oppimisen määritelmien lisäksi suhtautumisen virtuaalivierailijoihin ja verkkokävijöihin. Nykypäivän museoiden tulee osata ottaa vastaan kaikenikäiset ja eri tavoin oppivat ihmiset. Suuren yleisön ohella on huomioitava pieni yleisö, heidän tarpeensa ja toiveensa.

Museopedagogiikasta voidaan puhua, kun museolla on tietoinen kasvatuksellinen tai opetuksellinen päämäärä näyttelyä tai muuta toimintaa järjestäessään ja jonka pohjalta ainakin osa ratkaisuista tehdään. Museopedagogia ei ole vain tiedon välittämistä, vaan se mahdollistaa vuorovaikutuksen ja on yleisön omien kokemusten ja tulkintojen tukija. Museopedagoginen yhdistys Pedaali ry. määrittelee yleisön näkökulman esille tuomisen ja erilaisten kävijöiden huomioon ottamisen museopedagogian tavoitteiksi. Museopedagogia toimii museon ja yleisön välillä, kokonaisvaltaisesti tarkastellen museokäyntiä ja museota. Museopedagogialla on lähtökoh-tanaan kävijän kokemuksen ja elämyksen rohkaiseminen ja tukeminen. Sen tulee syventää ymmärrystä ja lisätä tietoa sekä avata museota paik-kana ja instituutiona. (Tornberg & Venäläinen 2008, 104–105.)

Museopedagogia toimii museoinstituution ja yleisön välillä välittäjänä, tarjoten erilaisille yleisöryhmille oppimisen mahdollisuuksia. Museoiden yleisötyössä taas hahmotetaan koko museokäynnin prosessi, ottaen tarkaste-luun kävijän kokonaiskokemus museossa, jolloin yleisötyö on museopedagogiikkaa laajempi kokonaisuus. Museoilla on erilaisia yleisöjä, heillä taas on erilaisia tarpeita ja oppimistyyylejä. Pedagogisen kohderyhmäajattelun tavoitteena on, että tarjolla olevia toimintoja ja palveluja voidaan räätä-löidä erilaisille kohderyhmille sopiviksi ja tehdä tarjonta kiinnostavaksi. (Kaitavuori 2007, 286–290.)

3.2 Lasten ja nuorten taidekasvatus

Taidekasvatuksen avulla oppii ymmärtämään kulttuuriamme kokonaisuutena. Taidekasvatus antaa meille myös valmiudet vastaanottaa elämyksiä ja ilmaista itseämme. Taidekasvatus on taiteen tekemistä ja taiteellista ilmaisua, taiteen omakohtaiseksi tekemistä, mutta se on myös muiden tekemän taiteen ihmettelyä ja pohtimista.

Taiteen ja leikin lumous -kirjassa kerrotaan 4–8-vuotiaiden lasten taidekasvatuksesta. Puurulan (2001, 171–174) mukaan lasten taidekasvatuksessa on kaksi selkeästi erottuvaa pääsuuntausta; lapsille tehty taide ja lasten esittämä taide. Näiden kahden suuntauksen välissä on arkipäivän peruskokemukset.

Peruskokemus ei välttämättä ole positiivinen eikä tuota iloa. Peruskokemusta ei ole mitenkään suunniteltu, vaan se on yksi arkipäivän tapahtumien väliin sijoittuva satunnainen tapahtuma, jonka lapsi kokee. Peruskokemuksen voi kokea vaikka luonnossa ja muistaa sen vanhempana, esimerkiksi sateen ropinana tai ahomansikan tuoksuna niityllä.

Aktiivisin taidekasvatuksen muoto on lapsen itsensä tekemä taide ja vähiten aktiivisin, kun lapsi on vastaanottavana osapuolena jossain lapselle suunnatussa taidetapahtumassa tai ohjatusti seuraamassa kaikenikäisille suunnattua taideproduktiota, esimerkiksi teatteria. Molemmat muodot ovat tarpeellisia ja yhtä hyviä. Molemmissa mainituista muodoista voi syntyä peruskokemus (Puurula 2001, 171–174).

Puurulan (2001, 171–174) mukaan peruskokemukset ovat enemmän kuin esteettisiä elämyksiä tai optimaalisia kokemuksia. Ne tulevat vastaan arjessa ja siinä kulttuurissa jossa lapsi elää. Niitä ei erikseen etsitä. Peruskokemuksen lumous ja tunnetila vievät mennessään eikä lapsi välttämättä pyri kommunikatiiviseen yhteyteen muiden kanssa.

Sama tilanne voi synnyttää jokaiselle yksilöllisiä tunnetiloja. Yleisön joukossa, esimerkiksi konsertissa, kuitenkin kommunikatiivisuus vahvistuu. Useat moniaistiset peruskokemukset saadaan lapsuudessa ja ne vaikuttavat usein myöhempiin taidemieltymyksiin ja kulttuurisiin arvostuksiin. Puurulan mukaan peruskokemukset ovat taidekasvatuksen ja pedagogiikan keskeisiä elementtejä (Puurula 2001, 171–174).

Raili Kärkkäinen (2005, 47–56) kirjoittaa 9–12 -vuotiaiden lasten kuvallisesta työskentelystä ja kuvallisista tulkinnoista. Hänen mukaansa aikuiset ja lapset jäsentävät kokemuksiaan käyttämällä kuvallista kieltä, tarkastelemalla ja tulkitsemalla kuvia. Kuvakielen avulla voimme konkretisoida kohteita ja niihin liittyviä merkityksiä. Lapsen elämässä konkreettinen kuva on lapsen väline ilmaista arvostusta merkityksiä kohtaan. Lapsi ilmaisee ja tul-

kitsee tekemiensä kuvien kautta omia kokemuksiaan ja tapahtumia. Kuviansa kautta lapsi opettelee ymmärtämään ympäristönsä ilmiöitä ja itseään.

Lapsi piirtää paljon ihmishahmoja ymmärtääkseen ja oppiakseen tuntemaan ja tunnistamaan oman lajinsa, ihmisen. Alkuun hahmo piirretään yleensä kokonaisuutena edestäpäin, myöhemmin hahmon erityispiirteet ja hahmon kokonaisuus kiinnittävät lapsen huomion. Hahmon asettaminen tilaan ja paikkaan on aluksi sattumanvaraista, mutta muuttuu ajan kuluessa merkitykselliseksi. Perspektiivin tekeminen kuvaan ei ole kovin olennaista, mutta oikea kuvakulma merkityksellisestä kokonaisuudesta on. (Kärkkäinen 2005, 47–56.)

Kouluikäinen kasvattaa omia ryhmässä toimimisen kykyjään ja vahvistaa siteitä läheisiin aikuisiin ja omiin ikätovereihinsa. Näistä hän tiedostaa samankaltaisuutta, eroja ihmisten ja ryhmien välillä, sekä yhteenkuuluvuutta ja kulttuurisia yhteyksiä. Kasvava lapsi pyrkii kuvillaan hahmottamaan todellisuutta ja rakentamaan omaa ympäristösuhdettaan. Kasvavalle koululaiselle koti ja läheiset aikuiset ovat tärkeässä roolissa oman ympäristösuhteen ja kulttuurisiteen luomiseksi. Erilaiset kuvalliset prosessit antavat lapsille mahdollisuuden opetella ja harjoitella materiaalien käsittelyä, liikkeitä ja suuntia, suunnittelua, toteutusta, loppuun saattamista ja tutkia ja työstää omia kuviaan ja tulkita kuvallisesti eri tavoin tehtyjä merkitysrakenteita. Kuvallinen tulkinta herättää tarinoita, tarinat uusia kuvia ja niiden tulkintoja. (Kärkkäinen 2005, 47–56.)

Murrosikäinen 13–16-vuotias koettelee rajojaan, pyristelee itsenäistymään, mutta turvautuu vielä omiin vanhempiinsa turvaa ja lohtua hakien. Kaverit ja heidän hyväksyntänsä on tärkeää. Nuoren oman paikan hakeminen ja tulevaisuuden suunnitteleminen on vasta alussa. Nykynuorilta vaaditaan yhä tehokkaampaa opiskelua, menestystä ja heidän tulee suoriutua loistavasti kaikista eteensä tulevista haasteista. Paine hyviin suorituksiin on valtava. (Karppinen, Ruokonen, Uusikylä 2007, 7–14.)

Kasvavalle nuorelle tulisi antaa mahdollisuus käsitellä hänelle tärkeitä asioita luottamuksellisesti vuorovaikutuksessa aikuisten ja omien ystäviensä kanssa. Taidekasvatuksellisten kokemusten avulla nuori voi käsitellä ja karnavoida omia tunteitaan ja kokeilla kontrolloidusti omia ääri rajojaan positiivisella tavalla. Mielekkään tekemisen kautta taidekasvatus lisää hyvinvointia, tasapainottaa nuoren elämää ja edistää itsetuntemusta. (Karppinen, Ruokonen & Uusikylä 2007, 7–14.)

Kuvia tehdessään nuorelle muodostuu kuva omasta itsestään. Tekemisen prosessissa nuoret käsittelevät kulttuurista identiteettiään ja omia kokemuksiaan. Kriittinen ajattelu, päätöksenteko, kyky verrata ja käsitysten ilmaisu kehittyvät eri tyylejä ja tapoja kokeillessa. Kehityksen myötä kasvaa myös nuoren sietokyky ristiriitoihin ja hän alkaa arvostaa enemmän

yksilöllisyyttä ja luovuutta, kykenee ymmärtämään paremmin muita tulkintoja ja eri vaihtoehtoja. Kasvavalla nuorella on tarve tulla kuulluksi ja ymmärretyksi. Nuoren muodostaessa kuvaa omasta itsestään osallistujana ympäristönsä toimintaan on vuorovaikutteinen oppiminen erityisen tärkeää. (Kärkkäinen 2008, 84–85.)

3.3 Yhteisöllisyys taidekasvatuksessa

Kulttuuri muodostuu yhteisistä kokemuksista, arvostuksista ja tottumuksista, joita syntyy ihmisten arjessa ja vapaa-ajalla. Ihminen muovaa ympäristöään ja yhteisöään, hän on elämänsä aikana monen eri yhteisön ja ympäristön jäsen; koti, koulu, kerhot, kaveripiiri, lähiö, työpaikka, vanhusten-talo. Yhteisöä ja ympäristöä ei voida erottaa toisistaan. (Hiltunen & Jokela 2001, 9–10.)

Taiteella on tärkeä rooli paikalliseen yhteistoimintaan perustuvassa yhteisöllisyydessä. Taidekasvatus on suunnannut opetettavan aineen valintoja yleismaallisista säännöistä ja metakertomusten sijasta alueellisiin, paikallisiin ilmiöihin ja pieniin kertomuksiin. Yhteisöllisessä ja ympäristöllisessä taidekasvatuksessa perinteisen taiteen ja modernistisen ajattelun mukaisen, niin kutsutun ei-taiteen käytännöt limittyvät toisiinsa. Tämä korostaa taidetta tekemisenä ja irtaannuttaa taiteilija-, näyttely- ja taide-teoskeskeisestä taidekäsitelmästä. (Hiltunen & Jokela 2001, 9–10.)

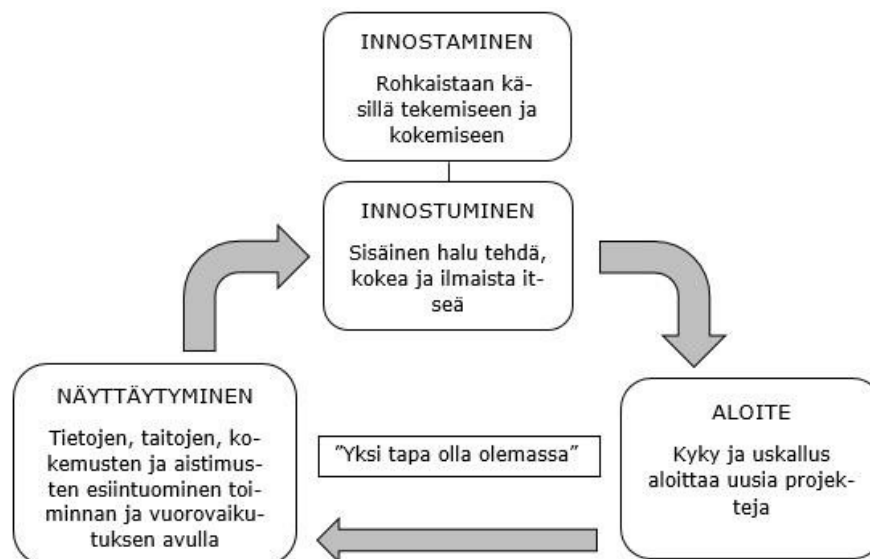
Ei-taidetta ovat esimerkiksi kansantaide, populaarikulttuuri, viihde ja paikalliset tavat. Taidekasvatuksessa on lähtökohtaisesti korostettu yksilön esteettistä herkkyyttä ja luovaa kapasiteettia, mutta nykyisin se nähdään entistä selvemmin myös yhteisön voimavarana. (Hiltunen & Jokela 2001, 9–10.)

Seija Karppinen (2008, 101–104a) tarkastelee innostamisen pedagogiikkaa käsityössä ja taiteissa. Karppisen kirjoittaman artikkelin keskeisenä ytimenä on sosiokulttuurinen innostaminen, jossa sosiaalinen, kulttuurinen ja pedagoginen toiminta nivoutuvat yhteen. Innostamisen tavoite taidekasvatuksessa on saada ihminen löytämään muun muassa käsillä tekemisen ilon, uteliaisuuden, rohkeuden kokeilla uutta ja koetella omia rajojaan.

Omaa suhdetta ympäristöön ja yhteisöön voi taiteessa ja käsityössä tarkastella tulkitsemalla käsiteltävää aihetta persoonallisesti omista lähtökohdista käsin. Yksilön taitojen vahvistaminen ja kestävyyttä kohdata erilaisia eteen tulevia asioita on innostamisen tarkoituksista tärkeimpiä. Innostus näkyy haluna tutkia, kokeilla ja tehdä. Mahdolliset ongelmatkin nähdään ilmiöinä, ei esteinä. Kun innostuneisuus tarttuu yhteisöön, yksilön toiminnan lisäksi se edistää myös yhdessä oppimista. Innostamisen prosessissa ohjaaja johdattelee dialogiin, kuuntelee, keskustelee ja on mukana prosessissa. Ohjaaja huomioi nuorten kokemukset ja ajatukset, jolloin tutkiva toiminta ja yhteisöllisyys korostuvat. Innostunut ohjaaja innostaa ohjattavia,

mutta ei kuitenkaan menetä omaa rooliaan. Oppijälhtöisestä oppimisesta huolimatta ohjaajalla on aina vastuu ja hän pitelee prosessin lankoja kässissään. (Karppinen 2008a, 101–104.)

Innostamisen kehän (Kuva 2) vaiheet alkavat itse innostamisesta, siirtyvät innostumiseen, aloitteen tekemiseen, ja näyttäytymiseen. Vuorovaikutustilanteessa muiden kanssa näyttäytyvät tiedot, taidot, kokemukset ja/tai elämykset.



Kuva 2. Innostamisen kehä taito- ja taidekasvatuksessa (Karppinen 2008b, 103)

Innostaminen vahvistaa identiteettiä ja luovuutta sekä kohottaa itsetuntoa, kun usko omiin kykyihin ja taitoihin kasvaa. Sosiaaliset vuorovaikutustaidot, omatoimisuus ja osallistuminen kasvavat, kun uskalletaan tuoda omat taidot esiin myös sanoin ja teoin. (Karppinen 2008a, 101–104.)

Innostumista seuraa into tehdä ja kokeilla uutta. Kun olosuhteet ja ilmapiiri tekemiselle ovat oikeanlaiset ja rohkaisevat, osallistuminen toimintaan alkaa. Toiminnasta saatu positiivinen palaute synnyttää oppimisen iloa ja uuden oivaltamista.

3.4 Perusopetuksen kulttuuritehtävät opetussuunnitelmassa

Perusopetuksen opetussuunnitelman perusteissa vuodelta 2014 kerrotaan perusopetuksen ohjaavan oppilaita löytämään omat vahvuutensa ja rakentamaan tulevaisuutta oppimisen keinoin. Perusopetuksen tehtävä voidaan jakaa neljään osaan: opetus- ja kasvatustehtävään, yhteiskunnalliseen tehtävään, kulttuuritehtävään ja tulevaisuustehtävään. Opetuksen on oltava saavutettavaa ja esteetöntä. (Opetushallitus 2016, 18.)

Kouluilla on opetus- ja kasvatustehtävä. Yhdessä kotien kanssa koulut tekevät yhteistyötä oppilaiden oppimisen, hyvinvoinnin ja kehityksen tukemisessa. Oppilaille tarjotaan mahdollisuus osaamisensa monipuoliseen kehittämiseen, joka rakentaa myönteistä identiteettiä itsestään ihmisenä, oppijana ja yhteisön jäsenenä. (Opetushallitus 2016, 18.)

Tasa-arvon, yhdenvertaisuuden ja oikeudenmukaisuuden edistäminen on perusopetuksen yhteiskunnallinen tehtävä. Perusopetus myös lisää inhimillistä ja sosiaalista pääomaa, jotka yhdessä lisäävät yksilöllistä ja yhteiskunnallista hyvinvointia ja kehitystä. Kulttuurisen osaamisen, kulttuuriperinnön arvostamisen ja oppilaan oman kulttuuri-identiteetin ja kulttuurisen pääoman rakentaminen on perusopetuksen kulttuuritehtävä. (Opetushallitus 2016, 18.)

Perusopetus jäsentyy opetuksellisesti eheiksi ja kasvatuksellisesti johdonmukaisiksi jatkumoiksi vuosiluokkien 1–2, 3–6 ja 7–9 muodostamille jaksoille. Perusopetuksen käytännöt rakentuvat tukemaan opetus- ja kasvatustyölle asetettuja tavoitteita. Toimintakulttuurin kehittämistä ohjaavia periaatteita ovat:

1. Koulu oppivana yhteisönä ja toimintakulttuurin ytimenä kannustaa jäseniään oppimiseen ja kehittyä dialogin avulla.
2. Yhteisön käytännöt luovat turvallisuutta ja edellytyksiä oppimiselle ja edistävät hyvinvointia.
3. Yhteisön oppimista ja hyvinvointia edistäviä tekijöitä ovat yhteistyö, monipuolinen työskentely ja vuorovaikutus.
4. Eri oppimisympäristöjä ja erilaisia työtapoja hyödynnetään suunnitelmallisesti ja luokkahuoneiden ulkopuolella tapahtuvaa opetusta pyritään mahdollisuuksien mukaan käyttämään.
5. Kulttuurinen moninaisuus ja kielitietoisuus ilmentyy oppivassa yhteisössä maan kulttuuriperintöä, kansalliskieliä ja omaa ja ympäristön kulttuuria, kielellistä uskonnollista ja katsomuksellista monimuotoisuutta arvostavana. Ihmisen oikeus omaan kieleen ja kulttuuriin on jokaisen perusoikeus.
6. Perusopetuksen toimintakulttuurin toimintatavat rakennetaan yhdessä osallisuutta edistäen ja demokraattisesti, jossa oppilaat osallistuvat suunnitteluun, kehittämiseen ja arviointiin.
7. Toimintakulttuurin kehittämistä ohjaaviin periaatteisiin kuuluvat myös tasa-arvo ja yhdenvertaisuus. Jokaiselle turvataan perusoikeudet ja mahdollisuudet osallistua ja yksilölliset tarpeet huomioon otetaan.
8. Kaikessa toiminnassa huomioidaan lisäksi kestävä elämäntavan välttämättömyys. Koulun vastuullisuus näkyy materiaalivalintoja ja toimintatapoja kestäviksi muuttamalla sekä luomalla osaamisperustaa ekososiaaliselle sivistykselle. (Opetushallitus 2016, 26-29.)

Oppimisympäristöt ovat paikkoja, joissa opiskelu ja oppiminen tapahtuvat. Oppimisympäristö tukee oppimista, kasvua ja vuorovaikutusta. Hyvä oppi-

misympäristö edistää myös osallistumista ja yhteisöllistä tiedon rakentamista. Oppimisympäristöjä kehitetään siten, että ne muodistavat pedagogisesti joustavan ja monipuolisen kokonaisuuden tarjoten mahdollisuuksia luoviin ratkaisuihin, ja että asioita voidaan tarkastella eri näkökulmista. (Opetushallitus 2016, 29–30.)

Koulujen oman oppimisympäristöjen lisäksi opetuksessa voidaan hyödyntää esimerkiksi muiden yhteistyötahojen, kuten kirjastojen, museoiden ja luontokeskusten monimuotoisia oppimisympäristöjä. Osa oppimisympäristöä on myös tieto- ja viestintäteknologia, jolla vahvistetaan ja tuetaan oppimispolkuja sekä vahvistetaan osallisuutta ja yhteisöllisen työskentelyn taitoja. Innostus oman osaamisen kehittämiseen kasvaa onnistumisen kokemusten ja erilaisissa ympäristöissä ja oppimistilanteissa saatujen elämysten karttuessa. (Opetushallitus 2016, 29–30.)

Monipuoliset ja toiminnalliset työtavat, liikkuminen ja aistien käyttö luovat onnistumisen kokemuksia ja iloa oppimiseen sekä vahvistavat motivaatiota. Yhteisöllistä oppimista vuorovaikutuksessa toisten kanssa voidaan vahvistaa työtapojen valinnalla. Opetuksen eheyttäminen mahdollistaa kokonaisuuksien ja maailman ilmiöiden tarkastelun oppiainerajat ylittäen. Sen avulla on mahdollista myös tietyn teeman opiskelu samanaikaisesti useassa oppiaineessa. Integroitujen oppiainekokonaisuuksien muodostaminen, erilaiset teemapäivät ja tapahtumat edesauttavat eheyttämistä. Lukuvuosittain opinnoissa tulisi olla vähintään yksi monialainen oppimiskokonaisuus, jonka suunnittelussa ja toteuttamisessa paikallisia voimavaroja hyödynnetään. (Opetushallitus 2016, 30–32.)

Perusopetuksen opetussuunnitelman perusteissa kuvataiteen tehtäväksi määritellään oppilaiden ohjaamisen tutkimaan ja ilmaisemaan kulttuurisesti moninaista todellisuutta taiteen keinoin. Perustan opetukselle luovat oppilaiden omat kokemukset, kokeileminen ja mielikuvitus. Traditoiden välittymistä ja uudistumista tuetaan kulttuuriperinnön tuntemusta vahvistamalla. (Opetushallitus 2016, 143.)

Kuvataideopetus kannustaa vaikuttamaan oman elinympäristöön ja yhteiskuntaan sekä tukee kriittisen ajattelun kehittymistä. Toiminnallinen, moniaistinen ja kokemuksellinen oppiminen on taiteelle ominaista työskentelyä. Kuvataiteen opetuksessa käytetään monipuolisia ilmaisun keinoja monipuolisin keinoin. Monialaiset oppimiskokonaisuudet on mahdollista toteuttaa myös yhdessä museoiden ja kulttuurikohteiden kanssa. (Opetushallitus, 2016, 143.)

Mänttä-Vilppulan perusopetuksen opetussuunnitelmassa painotetaan oppimisympäristöjen turvallisuutta, paikallisen luonnon hyödyntämistä oppimisympäristönä ja sitä, että jokainen oppilas käy vähintään kerran peruskoulunsa aikana Serlachius-museossa. Opetuksen eheyttämistä Mänttä-Vilppulassa toteutetaan opiskelemalla samaa teemaa samanaikaisesti useammassa oppiaineessa ja jaksottamalla samaan teemaan liittyviä asioita

opiskeltaviksi peräkkäin sekä järjestämällä erilaisia toiminnallisia aktiviteetteja, tapahtumia ja opintokäyntejä. Oppiaineiden integroidut kokonaisuudet ja monialaisten, pidempikestoisten oppimiskokonaisuuksien suunnittelu ovat osana opetuksen eheyttämistä (Mänttä-Vilppulan perusopetuksen opetussuunnitelma 2016, 19.)

Mänttä-Vilppulan kaupungin opetussuunnitelman laaja-alaiseen osaamiseen kuuluu esimerkiksi myös monipuolisten, eri luokille suunniteltujen Serlachius-museoiden työpajat, oppimisympäristöt ja sähköiset materiaalit. Muita sisältöjä ovat muun muassa Mänttä-Vilppulan seurakunnan tarjoamat sisällöt, Liikenneturvan liikennekasvatus-osiot, Mänttä-Vilppulan kirjastojen tarjoamat yhteistyösuunnitelmat, Palo- ja pelastuslaitoksen järjestämät Tulikettuharjoitukset 2., 4., 6. ja 8. luokilla, Taitopirkanmaa ry:n käsityöpajat, Mäntän kuvataideviikkojen ala- ja yläkoululaisille sekä lukiolaisille tarjoama ilmainen sisäänpääsy näyttelyyn koululuokkaryhmänä (Mänttä-Vilppulan perusopetuksen opetussuunnitelma 2016, 20–27.)

Mänttä-Vilppulan monipuolista ja laadukasta taidetarjontaa, kaupunkikuvan rakennusperintöä, julkisia veistoksia, asuinympäristöä ja luonnonympäristöä hyödynnetään kuvataiteen opetuksessa, havainnoinnissa ja tutkimisessa yhteistyössä paikallisten kulttuuritoimijoiden kanssa. Tavoitteena on myös, että jokaisella 1.–2., 3.–6. ja 7.–9. luokkajaksolla vierailaan vähintään kerran paikkakunnan taidenäyttelyssä, tutustutaan paikkakunnan rakennettuun lähiympäristöön ja luonnonympäristöön (Mänttä-Vilppulan perusopetuksen opetussuunnitelma 2016, 169.)

Yhteistyö koulujen ja museoiden välillä on tärkeä osa kuva- taidekasvatusta. Kuvailmaisuus, kuvat ja muotoilu, luonnon ympäristö ja rakennettu ympäristö, taiteen tuntemus sekä mediaympäristö ovat opetuksen keskeisenä sisältönä. Opetuksessa tuetaan kuvallisen ajattelun ja esteettisen ja eettisen tietoisuuden kehittymistä. Museovierailut antavat elämyksiä ja ideoita omaan työskentelyyn. Työtä tehdessä tieto muuttuu vähitellen taidoksi. Museonäyttelyiden tarinat kiinnostavat ja ruokkivat mielikuvitusta. Oppilaan ymmärrys eri taiteisiin ja kulttuuriin kasvaa. Museokäynnin antia voi mahdollisesti käsitellä useassa eri oppiaineessa, taidetta voi hyödyntää, sillä se voi olla sekä oppimisen kohde että kasvatuksellinen menetelmä. (Elo, Kallio, Löfström, Rokka & Virtanen 2004, 47–48.)

3.5 Kokemuksellinen oppiminen ja oivaltaminen

Kun tavoitteena on oppiminen ja oivaltaminen, on toiminnallisuus yksi tehokkaimmista tavoista työskennellä. Taito- ja taideaineissa henkilökohtaiset kokemukset oivalluksesta avaavat uuden tilan luovuudelle ja näin johdattavat oppilaan itsensä kasvuun ja kehittämiseen. Oppiaineiden linkittyminen toisiinsa ja eri aineiden välisten yhteyksien havaitseminen voi myös olla oivaltava kokemus. Pienissä ryhmissä ilman opettajan jatkuvaa

läsnäoloa, konkreettisia esimerkkejä käyttäen oppilaat oppivat ja oivaltavat asioita keskenään. Opettaja johdattelee ja ohjaa keskustelua ja toimintaa eteenpäin. (Cantell 2010, 59–69.)

Mäkisen ja Malmisalo-Lensun (2007,311–313) mukaan filosofi ja kasvatusteoreetikko John Deweyn pragmaattisen filosofian pohjalta kehittämä kasvatuksen teoria painottaa luonnollisen toiminnan ja tekemällä oppimisen merkitystä. Deweyn mukaan oppimisen ytimenä on rekonstruktioprosessi, jossa oppija arvioi ja uudistaa omia käsityksiään oman toimintansa ja sen tuloksia koskevan reflektoinnin pohjalta. Ihmiselle, varsinkin lapselle, luonnollisin tapa oppia on tekemällä oppiminen, nuoret ja aikuiset taas mieltävät tekemiseksi usein myös ajattelun ja kuuntelemisen. Museoiden erilaiset työpajat tarjoat oppimistilanteita, joissa tekemisen kautta tutustutaan museovierailun teemaan ja yhdistetään museossa saadut kokemukset omaan arkipäivän kokemukseen. Työpajoissa voi käsillä tekemisen sijaan olla tarjolla vaihtoehtoisesti myös käsitteillä tekemistä, niin sanottuja ajatuspajoja, joiden antia voi olla esimerkiksi ihmisen oman roolin ja paikan ymmärtäminen osana historiallista jatkumoa. Museon arkistot ja esinekoelmat valokuvineen taas antavat mahdollisuuden tutkimalla oppimiseen. (Malmisalo-Lensu & Mäkinen 2007, 311–313.)

4 AINEISTO JA MENETELMÄT

Tässä luvussa selvitän opinnäytetyössäni käytetyt tutkimusmenetelmät. Tutkimuksella analysoitiin Koskelanlammen ympärijuoksutapahtuman taidesarjaa ja sitä, miten tapahtuman kokonaisuus huomioon ottaen taidetekeminen soveltui tapahtumaan ja miten se onnistuttiin toteuttamaan.

Tutkimukseni on kvalitatiivinen tutkimus, joka pyrkii kokonaisvaltaisesti tutkimaan kohdetta ja tutkimuksen lähtökohtana on todellisen elämän kuvaaminen. Pyrkimyksenä kvalitatiivissa tutkimuksessa on paljastaa tosiasioita ja löytää niitä lisää. (Hirsjärvi, Remes, Sajavaara 1997, 161.)

Kvalitatiivisen tutkimuksen aineisto kootaan luonnollisissa, todellisissa tilanteissa. Omat havainnot ja tutkittavien kanssa käytävät keskustelut toimivat luotettavasti tiedon lähteinä, paremmin kuin muut mittausvälineet. Tiedon keruuta voidaan lisäksi tehdä testeillä ja lomakkeilla. Kerättyä tutkimusaineistoa tarkastellaan yksityiskohtaisesti. Kvalitatiivisen tutkimuksen tarkoitus on löytää odottamattomia asioita. (Hirsjärvi ym. 1997, 164.)

Tässä tutkimuksessa aineisto hankittiin teemahaastatteluilla, osallistuvalla havainnoinnilla ja kyselyillä. Haastattelin kahta henkilöä Serlachius-museoiden henkilökunnasta ja kolmannelle lähetin kysymykset sähköpostitse saadakseni tärkeää perustietoa tapahtumasta ja sen suunnittelusta. Lähetin lyhyen sähköpostikyselyn 17:lle aikaisempina vuosina mukana olleille

ohjaajille ja vastuopettajille. Olin havainnoimassa kevään 2016 Koskelanlammien ympärijuoksutapahtuman taidesarjaa ja tein palautekyselyn 83:lle taidesarjaan osallistuneelle, johon he vastasivat nimettömänä.

4.1 Haastattelu

Haastatteluissa käytin teemahaastattelua, jolloin haastattelun aihepiirit olivat tiedossa, mutta tarkat kysymysmuodot ja kysymysjärjestys puuttuivat. Haastattelun etuna on suora kielellinen vuorovaikutus sekä se, että haastattelun tiedonkeruuta voi säädellä tilanteen mukaan. Vastauksia voi myös tulkita haastattelussa postikyselyä enemmän ja käsiteltävän aiheen kysymysjärjestyksen voi halutessaan muuttaa. Haastattelussa haastateltava tuo esille itselleen tärkeänä pitämiään asioita vapaasti, hänen eleensä ja ilmeensä ovat näkyvissä ja hän saattaa kertoa aiheesta enemmän odottamattomia asioita kuin haastattelija saattoi odottaa. Haastattelun aihe voi laajeta monitahoisesti eri suuntiin.

Haastattelussa on mahdollista syventää saatavia tietoja ja selventää vastauksia. Haastattelu vaatii huolellisen etukäteissuunnittelun. Se kuinka haastattelija tulkitsee haastateltavan vastaukset sen valossa, millaisena haastateltava haluaa itsensä ja asiansa ilmaista, on ratkaisevaa. (Hirsjärvi ym. 1997, 204 – 208.)

Laadullisen haastattelututkimuksen analyysissä on seitsemän erilaista vaihetta. Analyysi alkaa itse tutkimusongelman asettamisella ja tutkimuskysymysten tarkentamisella. Tämän jälkeen on valittava tapa kerätä aineistoa ja kerättävä aineisto. Kolmantena vaiheena kerättyyn aineistoon tutustutaan, se järjestetään ja rajataan. Aineiston keruu, aineistoon tutustuminen ja alustavan analyysin teko kannattaa aloittaa mahdollisimman varhain ja samanaikaisesti. Neljännessä vaiheessa luokitellaan aineisto ja etsitään teemat ja ilmiöt. Tämän jälkeen aineisto analysoidaan, löytyneitä teemoja ja ilmiöitä vertaillaan ja muodostetaan tulkintasääntö. (Ruusuvoori, Nikander & Hyvärinen 2010, 9–11.)

Tulosten koonti, koettelu suhteessa aineistoon ja sen ulkopuolelle ovat kuudes vaihe. Aineiston luokittelun, analysoinnin ja tulkinnan painotukset voivat vaihdella eri tutkimuksissa, riippuen tyylistä, tutkimuskohteesta ja tutkimusvälineistöstä. Viimeinen, seitsemäs vaihe on teoreettinen dialogi, uudelleen hahmottaminen, käytännön vaikutukset ja jatkotutkimustarpeen identifiointi. Haastattelun analyysin kaikki seitsemän vaihetta limityvät toisiinsa ja tapahtuvat osittain päällekkäin. Eri vaiheista voidaan myös palata aiempaan vaiheeseen tarvittaessa. (Ruusuvoori, Nikander & Hyvärinen 2010, 9–11.)

4.2 Havainnointi

Havainnointi sopii kvalitatiivisen tutkimuksen välineeksi hyvin. Se on työläs, mutta antoisa tutkimusmenetelmä. Sen avulla on mahdollista saada

suoraa ja välitöntä tietoa tutkittavasta asiasta, yksilöiden, ryhmien ja organisaation toiminnasta luonnollisessa ympäristössä. (Hirsjärvi ym. 1997, 212–214.)

Havainnointi sopii mainiosti tutkittaessa vuorovaikutusta sekä tilanteissa, jotka muuttuvat äkisti tai ovat vaikeasti ennustettavissa. Havainnointi ei saa häiritä tilanteen kulkua, vaan sen olisi sulauduttava tilanteeseen sitä muuttamatta. (Hirsjärvi ym. 1997, 212–214.)

Havainnointi vie myös suhteellisen paljon aikaa, mutta havainnoinnin avulla voidaan saada koottua monipuolista ja mielenkiintoista aineistoa. Havainnointi ei ole vain asioiden näkemistä. Se on asioiden ja tapahtuman kulun tarkkailua ja toimintaan mukautumista. (Hirsjärvi ym. 1997, 212–214.)

4.3 Kysely

Kyselytutkimus on tehokas ja aikaa säästävä keino kerätä aineistoa; kyselytutkimukseen voi osallistua useita henkilöitä ja heiltä voidaan kyselyllä saada vastauksia hyvinkin laajaan aineistoon. Hyvin suunnitellun kyselylomakkeen tiedot voi purkaa ja analysoida nopeasti. Kyselyn haasteena saattaa olla se, kuinka vakavasti tutkimukseen suhtaudutaan, vastataanko siihen rehellisesti, ovatko vastausvaihtoehdot onnistuneita, ovatko kyselyn vastaanottajat perehtyneet kyselyn aiheeseen eli onko kohderyhmä kyselylle oikea tai vastataanko siihen ylipäätään. (Hirsjärvi 1997, 193–201.)

Kysely voidaan tehdä posti- ja verkkokyselynä, jonka riskinä on se, vastataanko kyselyyn tai kontrolloituna kyselynä, jolloin kysely jaetaan tutkittaville ja silloin se myös työllistää tutkijaa enemmän. Kyselyssä voidaan kerätä tietoja tosiasioista, toiminnasta, mielipiteistä, arvoista ja asenteista. Yleensä kysymysmuotoja on kolmenlaisia: Avoimia kysymyksiä, jossa vastaaja ilmaisee itseään omin sanoin, monivalintakysymyksiä, joka tuottaa helposti analysoitavia vastauksia ja asteikkoihin perustuvia kysymyksiä. (Hirsjärvi 1997, 193–201.)

5 TULOSTEN ESITTELY

Tässä luvussa esittelen aineiston analyysin tulokset. Esittelen sähköpostikyselyn vastaukset, museohenkilökunnan haastattelut ja hymynaamapalautekyselyn vastaukset.

5.1 Museohenkilöstön haastattelut

Keräsin taustatietoja tapahtumasta haastattelemalla kahta Serlachius-museoiden työntekijää, kolmannelle lähetin kysymyksiä sähköpostitse. Heillä kaikilla on vuosien käytännön kokemusta Koskelanlammen ympärijuoksu-tapahtuman suunnittelusta ja järjestämisestä. Haastattelujen lisäksi sain sähköpostitse lisätietoa aikaisempien vuosien tapahtumista ja osanottajamääristä.

Haastateltavat kertoivat, että koko tapahtuman suunnittelu alkaa jo edellisen vuoden syksyllä, kun koulujen kanssa sovitaan tapahtumapäivästä. Tapahtuma pyritään sijoittamaan niin, että mahdollisimman moni luokka pääsee paikalle. Varsinainen tapahtumasuunnittelu alkaa alkuvuodesta. Tapahtumaan ilmoittautumisten viimeinen vastaanottopäivä on noin kolme viikkoa ennen tapahtumaa.

Haastateltava 2 kertoi päivän rungon olevan vakiintunut eikä tapahtuma sinänsä vaadi paljoakaan sisältösuunnittelua, sillä tapahtuma toistuu vuosittain lähes samanlaisena. Tapahtumasuunnittelussa on huomioitava koulujen aikataulut, jotta mahdollisimman moni luokka pääsee osallistumaan. Myös museoiden omat aikataulut on huomioitava, jota tarvittavat henkilöresurssit saadaan paikalle. Lisäksi on hoidettava lupahakemukset ja niiden myöntämiset sekä paikkakunnan muut tapahtumat. Varmistetaan tarvittavat turvapalvelut, Suomen Punaisen Ristin ensiapupäivystys ja varmistettava tapahtumalle juontaja. Tarvitaan myös kaupungin lupa tiesulkuihin poliisin lupia varten. Kouluille lähetetään ennakkokirje aikaisin keväällä, myöhemmin toinen tiedote ja ilmoittautumislomakkeet. Lopuksi on vielä kartoitettava tapahtumaan tarvittavat varusteet ja tehtävä tarvittavat materiaalihankinnat.

Haastateltava 1 kertoi Taidesarjan sisällön vaihtuvan vuosittain ja sen suunnittelee ja toteuttaa museon nelihenkinen peda-tiimi. Taidesarjan tekeminen suunnitellaan ennen ensimmäistä kouluille lähetettävää ennakkokirjettä eli käytännössä heti alkuvuodesta. Kevään aikana yksityiskohdat täsmentyvät ja ilmoittautuneiden määrän varmistumisen jälkeen tehdään viimeiset tarkennukset.

Taidesarjan vetovastuu on aina jollain pedatiimiläisistä. Vastuuhenkilö on mukana koko tapahtumasuunnittelun ajan ja taidesarjan vastaava ohjaaja huolehtii myös tarvittavat tarvikehankinnat. Jokaiselle taidesarjaan osallistuvalla joukkueelle on nimetty kouluilta oma vastuupettaja.

Haastateltava 1 kertoi, että ohjauksen ja toimintaympäristön kannalta on useimmiten toimivampaa, että joukkueet ovat vuorotellen tekemässä omaa osuuttaan. Joskus tekeminen on kuitenkin ollut sen luonteista, etteivät joukkueet tarvitse niin paljon ohjausta ja taidetekeminen on voinut tapahtua kaikilla joukkueilla samanaikaisesti.

Koulut saavat ennakkotiedotteen tulevan kevään tapahtumasta ja teemasta, jossa tarvittaessa käydään läpi mahdollinen etukäteisvalmistautuminen. Ryhmillä on tällä tavoin jo taidesarjaan tullessaan etukäteistietoa tulevasta tehtävästä.

Haastateltava 3 kertoi taidesarjan suunnittelun lähtevän liikkeelle museoiden yleisistä teemoista ja liittyen yleensä näyttelytarjontaan. Mukana suunnittelussa on aina myös kasvatuksellinen teema. Etukäteen kouluille lähetettävä informaatiokirje helpottaa tekemistä, kun ryhmällä on aikaa tehtävän tekemiseen 10–20 minuuttia.

Taidetekemiselle varattu lyhyehkö aika on haasteellista. Taidetehtävän suunnittelussa on huomioitava ryhmien suuri määrä, osallistujat ovat luokilta 1 – 9 eikä suunnittelijalla ole etukäteen tietoa osallistujien kädentaidoista.

Paikkakunnan nuoret saavat kouluissa korkeatasoista opetusta ja ovat hyvin perillä kuvataiteen perusasioista, eivätkä näin ollen päästä ohjaajaa helpolla. Taitotaso taiteen tuntemisessa ja tekemisessä on siis korkea. Haastateltava 3 kertoi, että vuoden 2016 taidetehtävän kuvien julkistamista mietittiin monesta eri näkökulmasta ennen päätöstä. Kaikki meni suunnitelmien mukaan ja taidesarja saatiin päätökseen etuajassa.

Yksi ilmoittautuneista luokista ei kuitenkaan tullut paikalle. Osa ilmoittautuneista ryhmistä oli osallistumassa kilpaviestiin eivätkä siksi päässeet paikalle. Jotkut koululaisista olisivat halunneet osallistua sekä kilpaviestiin että taidesarjaan.

Yllätyksiä voi tulla ja taidesarjassa on oltava valmiina myös varasuunnitelma. Esimerkiksi sää voi tehdä tekemisestä vaativaa ja materiaalia voi kuluu oletettua enemmän. Suunnittelussa ja materiaalivalinnoissa huomioidaan ympäristö ja suositaan kierrätystä.

Haastateltava 3 kertoi, että taidetekemisen täytyy soveltua monenikäiselle ja herättää heissä kiinnostusta. Lapsen ajattelu, ideointi ja kokemuksen elämys ovat tärkeitä. Heille annetaan tilaisuus luoda villisti annetusta aiheesta itse ideoiden ja tehden. Taidetekemisessä on annettava ryhmälle aikaa myös keskustelulle ja sopimiselle. Vaikka taide olisi hetkellistä, se ei synny hetkessä. Taidetekeminen ruokkii taiteen kuluttamista.

5.2 Taidesarjan havainnointi

Paikkakuntalaisena olin toki lukenut ja kuullut Koskelanlammen ympärijuoksutapahtumasta, mutta en ole itse koskaan ollut paikan päällä mukana seuraamassa itse tapahtumaa. Havainnoin keväällä 2016 järjestettyä Koskelanlammen ympärijuoksutapahtuman taidesarjaa.

Vuoden 2016 taidesarjan idean pohjalla oli kansainvälinen #vangoyourself-sivusto (Vangoyourself n.d.). Serlachius-museo on ensimmäisenä suomalaisena museona mukana tässä portaalissa, joka on osa Europeana Creative -projektia. Projektin tarkoitus on edistää eurooppalaisen kulttuuriperinnön saavutettavuutta virtuaalisessa mediassa. (Europeana n.d.)

Taidesarjan aiheena vuonna 2016 oli tehdä valokuvauksen keinoin moderni versio Hugo Simbergin taulusta Laituritanssit (Kuva 3). Taidesarjan tehtävä oli luonteeltaan sellainen, että se voitiin toteuttaa suhteellisen nopeassa tahdissa ja aivan aikataulun mukaisesti.



Kuva 3. Hugo Simbergin Laituritanssit. (Serlachius n.d.h).

Joukkueet löysivät paikalle joko itsenäisesti tai heidät ohjattiin taidesarjan tapahtumapaikalle. Taidetehtävän paikka oli kuitenkin kaukana yleisöstä, joten vain harvat taidesarjaan osallistumattomat tiesivät siitä tai löysivät paikalle seuraamaan kiinnostavaa tapahtumaa ja tehtävän saamaa innostunutta vastaanottoa.

Taidesarjan ohjaaja otti jokaisen ryhmän ja heidän ohjaajansa vastaan ja kertoi ryhmäläisille taidesarjatehtävän aiheen ja herätteli ajatuksia oman kuvan tekemiseen. Muutama taidesarjalainen muisti nähneensä Simbergin Laituritanssit -teoksen aikaisemmin Serlachius-museossa vieraillessaan.

Muutamalla ryhmällä oli etukäteen valmiiksi mietittynä, kuinka he kuvaan asettuisivat. Mieleeeni jäi, kuinka yhden ryhmän oli tarkoitus laittaa kuvaansa laituri, mutta iso osa laituria esittävästä henkilöstä oli joko katso-massa viestikilpailua tai osallistumassa siihen juoksijana. Ryhmä kuitenkin muutti suunnitelmaansa ja suoriutuivat tehtävästä hienosti.

Muutamalla osallistuvista ryhmistä ei ollut lainkaan tietoa, mikä taidetehtävän aiheena oli, vaikka kouluille oli etukäteen lähetetty asiasta tiedotteet. Järjestäjän toimesta tuotu rekvisiitta, muun muassa vaatteet ja hatut innostivat osallistujia kuvan suunnittelussa.

Ryhmät pääsivät yllättävän nopeasti ideoinnin alkuun ja neuvoteltuaan keskenään asettuivat kuvattaviksi (Kuva 4). Taidesarjan kuvaukset toteutettiin nopeassa tahdissa, kuitenkin kiireettömästi ja ryhmäläiselle jätettiin aikaa ideoida oma moderni tulkintansa Simbergin taideteoksesta.



Kuva 4. Taidesarjan voittajakuva (Serlachius n.d.).

Kuvauksia oli seuraamassa aluksi vain muutama henkilö, mutta riemu repesi, kun osallistujille selvisi, että kuvauspaikan viereen pystytetyn teltan sivussa oli suuri tv-ruutu, jolle kaikki taidesarjan valmiit valokuvat julkaistiin. Mitä useampi ryhmä oli taidesarjaan osallistunut, sen enemmän paikalle tuli katsojia aikaisemmin osallistuneista ryhmistä. Eniten katsojia kiinnosti tv-ruudulle ilmestyvät valmiit kuvat ja toki erityisesti se, missä he itse esiintyivät.

Kuvan julkaiseminen vei oman aikansa ja odottelun aikana kukin ryhmä ehti hyvin antaa oman palautteensa hymynaamakyselyyn. Kyselyä varten pyysin osallistujia menemään jonoon, josta jokainen kävi vuorollaan pudottamassa puuhelmen valitsemaansa hymynaamalaatikkoon ilman, että muut näkivät mitä osallistuja äänesti.

Palaute tehtävästä annettiin nimettömänä ja palautekysely oli helppo ja vaivaton toteuttaa. Taidesarjatehtävän jälkeen kyselin muutamalta taidesarjaan osallistuneelta ovatko he aikaisempina vuosina tehtävään osallistuneet, ja jos olivat, mitä he tehtävistä pitivät, mikä oli heidän mielestään parasta. Muutama ilmoitti että: "Taidesarja on aina ihan parasta, ei voi sanoa mikä erityisesti oli hienointa, koska kaikki taiteilu on aina niin kivaa!" Taidesarjapaikalla oli lopulta iloinen kuhina, kun kaikki halusivat nähdä ruutuun vuorotellen ilmestyvät kuvat annetusta tehtävästä.

5.3 Sähköpostikysely aikaisempina vuosina mukana olleille ohjaajille ja opettajille

Lähetin yksisivuisen lyhyen sähköpostikyselyn aikaisempina vuosina mukana olleille 17 ohjaajalle ja opettajalle. Ensimmäisen kerran kyselyn lähettettyäni sain ainoastaan yhden vastauksen, lähettämäni muistutusviestin jälkeen vastauksia tuli yhteensä seitsemän. Kävi ilmi, että suuri osa opettajista oli ollut ensisijaisesti viestijuoksujoukkueiden mukana eikä heillä sen vuoksi ollut erityisesti mielipidettä taidesarjasta.

Neljä opettajaa oli kuitenkin ollut mukana taidesarjassa. Kaikki he ilmoittivat olleensa mukana yhdestä kolmeen kertaa. Mieliinpainuvimpina taidesarja-aiheina olivat vuoden 2015 Avaruusalusaihe, vuoden 2014 kilometritolppien tuunaus, kirjainten taidetta vuodelta 2013 ja metsäinen ympäristötaide vuodelta 2012. Osa vastaajista oli ollut mukana myös suunnittelemassa ja toteuttamassa taidesarjaa. Ryhmille mieluisimmat olivat vuosien 2014 ja 2015 sarjat.

Kyselyssä opettajia pyydettiin myös arvioimaan numeerisesti taidesarjan kestoaikaa. Taidesarjan ihanteellinen kesto olisi yhden vastaajan mielestä 45 minuuttia ja toisen 1,5 tuntia, mikäli siihen osallistuisivat kaikki taidesarjalaiset yhtä aikaa. Kaksi muuta vastaajaa olivat sitä mieltä, sopiva aika taidesarjalle/ryhmä olisi 15 minuuttia, sillä ryhmän taiteilu ei voi kestää liian pitkään, sillä taidesarjaan voi osallistua yhdessä tapahtumassa yli sata koululaista. Kaksi vastaajista antaisi taidesarjalle arvosanan 9, asteikolla 1–10. Kolmas vastaajista ilmoitti, ettei yhden vuoden osallistumisensa perusteella voinut antaa arvosanaa lainkaan. Neljäs jätti vastaamatta kysymykseen.

Lopuksi ohjaajina osallistuvilta ohjaajilta ja opettajilta kysyttiin, mitä he voisivat taidesarjalta ja miten sitä voitaisiin edelleen kehittää. Toiveina oli lisää kuvataidetta, reipasta vaihtelevuutta ja rohkeutta, oivalluksia taiteen monipuolisuudesta urheilutapahtuman ohessa, lisää aikaa taidesarjalle, joka mahdollistaisi pintaraapaisua syvemmän kokemuksen taiteen tekemisestä. Lisäksi toivottiin käytettäväksi enemmän kierrätysteemaa ja luontoaiheita. Koko tapahtuma koetaan yhden vastaajan mielestä suosituksi hyvän mielen tapahtumaksi vuodesta toiseen ja on mukava päätös kouluvuodelle.

5.4 Palautekysely taidesarjaan osallistuneille

Taidesarjaan osallistumisen jälkeen ja kunkin joukkueen vuorollaan odottaessa valokuvansa julkaisemista pyysin taidesarjaan osallistuneita laittamaan puuhelmen sellaiseen ilmelaatikkoon, miltä hetki sitten tehdyn tehtävän tekeminen oli tuntunut. Jokainen osallistuja äänesti vuorollaan ilman, että muut näkivät mihin puuhelmi pudotettiin.

Nimettömän palautteenannon jälkeen osallistujat kyselivät innoissaan toisiltaan, mitä kukin oli äänestänyt ja tuntuivat olevan mielissään toistensa

vastauksista. Tehtävän huipentuma taidesarjaan osallistuneille oli selkeästi oman ja toisten ryhmien kuvien näkeminen. Vastauksia tuli kaikkiaan 83 kappaletta. Valittavia ilmeitä oli palautekyselyssä kaikkiaan viisi: leveä hymy, hyväntuulinen ilme, neutraali ilme, suupielet hieman alaspäin ja pahantuulinen ilme.

Palautepisteet sijoituivat seuraavasti:

- Leveä hymy 61kpl
- Hyväntuulinen ilme 17kpl
- Neutraali ilme 1 kpl
- Suupielet hieman alaspäin 1kpl
- Pahantuulinen ilme 3kpl

Kyselyyn vastasi jokainen taidesarjaan osallistunut. Annetusta palautteesta on selkeästi nähtävissä, että vuoden 2016 taidetekeminen oli erittäin mieluinen. Yhdessä tekeminen ja ideointi innostivat ryhmiä kokeilemaan uutta ja luoda omaperäisiä tulkintoja Laituritanssit-teoksesta.

6 KEHITTÄMISEHDOTUKSET

Tässä luvussa tarkastelen lähinnä havainnoinnin avulla tekemiäni huomioita tapahtuman taidesarjasta ja esittelen niiden perusteella tekemiäni kehittämisehdotuksia. Esittelen myös tekemiäni taidesarjaehdotuksen keväälle 2017.

6.1 Havainnoinnin yhteenveto ja kehittämisehdotukset

Olen ollut mukana havainnoimassa ainoastaan vuoden 2016 taidesarjaa. Taidesarjan aihe vuonna 2016 oli kaikkia taidesarjaan osallistuvia ryhmiä kiinnostava ja voitiin toteuttaa nopeassa tahdissa, jopa etuajassa.

Joukkueet löysivät paikalle joko itsenäisesti tai heidät ohjattiin paikalle. Yksi ilmoittautuneista luokista ei tullut paikalle lainkaan ja joistain ryhmistä muutama ilmoittautuja oli osallistumassa samanaikaisesti tapahtuvaan kilpaviestiin. Jotkut koululaiset olisivat kuitenkin halunneet osallistua sekä kilpaviestiin että taidesarjaan. Aikataulullisesti kilpaviestin ja taidesarjan suorittaminen eri aikoihin olisi mielestäni kuitenkin mahdotonta, sillä esimerkiksi koululaisten kuljetukset ja ruokailut on voitava hoitaa viipyilemättä.

Taidetehtävän paikka oli vuoden 2016 tehtävää ajatellen mainio, mutta kuitenkin lähes täysin piilossa yleisöltä, joten vain harvat taidesarjaan osallistumattomat löysivät tai hakeutuivat paikalle. Asettaisin taidesarjateke-

misen lähelle tapahtuman keskiötä, museon etupuolelle tai näkyvästi vieriselle parkkialueelle, jotta koko tapahtumaan osallistuvat koululaiset ja yleisö voisi halutessaan seurata taidesarjajoukkueiden suorituksia.

Koululaiset kuluttivat aikaa ja odottelivat viestijuoksun tuloksien ilmoittamista ja kunniakirjojen jakoa museon etupuolella ja uskoisin, että heitä kiinnostaisi seurata taidesarjan tapahtumia tuloksia odotellessa. Alue voisi olla myös selkeästi rajattu, jotta osallistujilla olisi rauhassa tilaa tehdä suorituksensa. Taidesarjan tapahtumapaikka olisi myös hyvä mainita kouluille menevässä kirjeessä ja tapahtuman kartassa, varsinkin mikäli sitä ei järjestetä kaikille näkyvällä paikalla.

Tapahtuman aikatauluttaminen on vuosien saatossa hioutunut niin saumattomasti toimivaksi, ettei sitä kannata mielestäni edes kokeilumielessä muuksi muuttaa. Koululaisten kuljetukset, ruokailut ja moni muu asia on huomioitava tapahtuman järjestämisessä.

Haasteena taidesarjan suunnittelussa on löytää mielekäs ja ajankohtainen tekeminen 1–9-luokkalaisille. Ensimmäisen vuosiasteen oppilaille mielenkiintoinen asia saattaa yhdeksäsluokkalaisen mielestä olla täysin mielenkiintoton. On myös mahdotonta arvailla osallistujien käden taitoja.

Mikäli taidesarjan aihe olisi sellainen, että kaikki voisivat tehdä sitä samanaikaisesti, jäisi taidetekemiselle enemmän aikaa. Tosin tällöin myös taidesarjan ohjaajia tarvittaisiin mahdollisesti useampia. Yhdessä tehty taidetekeminen olisi mielestäni hyvä vaihtoehto, sillä se antaisi enemmän aikaa tekemiselle ja lisäisi yhteisöllisyyden tunnetta.

6.2 Taidesarjaehdotus 2017

Taidesarjan aihe on usein löytynyt Serlachius-museoiden yleisistä teemoista ja se on liittynyt johonkin Serlachius-museon näyttelyyn. Vaikkaakaan Serlachius-museo ei ole virallinen Suomi 100–hankekohte, on museo erittäin vahvasti mukana juhlavuodessa esimerkiksi Kultakausi-näyttelyllään ja Niittyjä ja erämaita –näyttelyllään, jossa esitellään suomalaisia kansallismaisemia ja sitä miten suomalaista identiteettiä aikanaan maisemien avulla luotiin.

Kansallismaisemien lisäksi Suomessa on valittu useita eri kansalliseläin- ja kansalliskasvilajeja:

- Kansalliseläin: Karhu
- Kansallishevonen: Suomenhevonen
- Kansallishyönteinen: Seitsepistepirkko
- Kansalliskala: Ahven
- Kansalliskoira: Suomenpystykorva
- Kansallislintu: Laulujoutsen

- Kansalliskukka: Kielo
- Kansallispuu: Rauduskoivu
- Kansalliskivi: Graniitti

Ehdotan, että joukkueiden tehtävänä vuoden 2017 taidesarjassa olisi maalata kukin joukkue vuorollaan, tai muutama joukkue yhtä aikaa, yhdelle suurelle suorakaiteen muotoiselle kankaalle jokin valitsemansa kansallislaji. Lopputuloksena olisi kaikkien joukkueiden yhdessä tekemä, ennätys-suuri surrealistinen kansalliselementti-maisemateos.

Materiaaleina voidaan käyttää: 150cm leveää vaaleaa kangasta, pingotettuna tolppien väliin, mahdollisesti reunoistaan rimoilla vahvistettuna. Maaleina voidaan käyttää esimerkiksi tempera-pullovärejä, kangasvärejä tai spraymaaleja. Työvälineinä maalisudit, telat, tussit ja mahdollisesti suuret puuleimasimet.

Gustaf-museon julkisivuremontin myötä maalattavan kankaan voisi nyt mainiosti pingottaa näkyvälle paikalle julkisivuremonttia varten verhotun pääkonttorin seinälle. Taidesarjapaikaksi ehdottaisin rajattua tilaa museon julkisivun puolelta, jotta tapahtuman yleisö voisi seurata taidesarjalaisten työskentelyä viestikilpailun tuloksia odotellessaan.

Mikäli osallistuvia ryhmiä tulee viime vuosien tapaan useita ja teosta varten valmistetaan etukäteen pohja, voidaan yhteisteoksen ääriviivoja mainiosti hahmotella etukäteen kankaan pohjalle valmiiksi. Näin työn touhuun päästäisiin nopeasti, kuitenkin osallistujien omaa ideointia unohtamatta. Mänttä-Vilppulassa kudotaan maamme syntymäpäivien kunniaksi ennätyspitkää räsymattoa, voiko taidesarja tehdä ennätysuuren kansallisahvenen tai vaikkapa triptyykin eri kansalliseläimistä?

7 POHDINTA JA JOHTOPÄÄTÖKSET

Tässä luvussa tarkastelen eri tutkimusmenetelmien avulla saamiani tutkimustuloksia ja niistä tekemiäni johtopäätöksiä. Pohdin myös ammatillista kehittymistäni opinnäytetyöprosessin kautta.

7.1 Pohdinta

Sain opinnäytetyöni aiheeksi Serlachius-museolta tutkia ja analysoida Koskelanlammen ympärijuoksutapahtuman taidesarjaa, sekä sitä miten tapahtuman kokonaisuus huomioon ottaen taidetekeminen tapahtumaan soveltuu ja miten se onnistutaan tekemään. Tutustuttuani aiheeseen päätin tehdä opinnäytetyötäni varten laadullisen tutkimuksen.

Opinnäytetyöni tietoperustaksi tutustuin museopedagogiikkaan, lasten ja nuorten taidekasvatukseen, yhteisölliseen taidekasvatukseen, perusopetuksen opetussuunnitelmaan sekä kokemukselliseen oppimiseen ja oivaltamiseen. Haastattelin museon henkilökuntaa, lähetin sähköpostikyselyn aikaisempina vuosina mukana olleille opettajille ja ohjaajille, olin mukana havainnoimassa vuoden 2016 taidesarjan tapahtumia ja tein vuoden 2016 taidesarjalaisille hymynaamakyselyn.

Tekemäni sähköpostikysely aikaisempina vuosina mukana olleille opettajille ja ohjaajille ei mennyt aivan suunnitelmien mukaan. Lähetin 17 kyselyä, joihin lopulta sain seitsemän vastausta. Vastausprosentti kyselylle oli 41 prosenttia. Suurin osa kyselyyn vastanneista opettajista ja ohjaajista oli osallistunut tapahtumaan ainoastaan yhtenä vuotena, joten heidän mahdollisuutensa vertailla eri vuosien taidesarjojen sisältöjä ei onnistunut ja kysely jäi lopulta mielestäni liian pintapuoliseksi, jotta siitä voisi tehdä merkittäviä johtopäätöksiä. Tekemäni kysymysten asettelu kyselyssä olisi myös voinut olla selkeämpi. Saaduista vastauksista kävi kuitenkin selkeästi ilmi ohjaajien ja opettajien mielipide taidesarjan tärkeydestä osana tapahtumaa.

Tapahtuman havainnoinnin tein keväällä 2016 seuraamalla Laituritansien modernien valokuvateosten iloista ja innokasta tekemistä Gustaf-museon pihapiirissä, Koskelanlammen rannalla. Pyysin osallistuneilta ryhmiltä nimettömän hymynaamapalautteen, joka onnistui hienosti; kaikki taidesarjaan osallistuneet vastasivat innokkaasti ja tulokset puhuvat puolestaan; palaute oli erinomaisen positiivista.

Havainnoinnin avulla sain kerättyä monipuolista ja välitöntä tietoa itse tapahtumasta ja sen toimivuudesta ja sain nähdä taidesarjaan osallistuvien lasten ja nuorten innon taidetekemiseen. Havainnointi oli mielestäni paras tutkimustapa kerätä välitöntä tietoa tutkittavasta asiasta.

Haastattelin kolmea Serlachius-museon työntekijää ja heiltä sain arvokasta taustatietoa itse tapahtuman suunnittelusta sen toteuttamiseen. Käytin teemahaastattelua, jossa haastattelun aihepiirit ovat tiedossa, mutta tarkat kysymysmuodot ja kysymysjärjestys puuttuvat. Oma valmistautumiseni haastatteluihin olisi voinut olla huolellisempi. Parempi syventyminen teoriapohjaan olisi antanut lisää syvyyttä kysymystenasetteluille haastatteluissa.

Sain lisäksi antaa oman ehdotukseni Vuoden 2017 taidesarjan aiheeksi. Koska Suomi täyttää tänä vuonna sata vuotta, päädyin ehdottamaan taidetekemiseksi suurta yhdessä tehtävää surrealistista teosta: maallemme valittujen eri kansallislajien maalaamista suurelle kankaalle.

Taidesarjan tehtävän suunnittelu on haastavaa, sillä siinä on huomioitava monta seikkaa. Taidesarjaan osallistuvien ikäjakauma on laaja, 1. ja 9.-

luokkalaisten kiinnostuksen kohteet ja kädentaidot voivat olla kovin erilaiset. Kun on löydetty kaikkia osallistujia mahdollisesti kiinnostava aihe, on se vielä pystyttävä toteuttamaan rajatussa ajassa siten, että osallistujat saavat taidetekemisestä onnistumisen iloa.

Lukemani teoreettinen tietoperusta ja käyttämäni tutkimusmenetelmät; haastattelut, kyselyt ja havainnointi täydensivät kuitenkin toinen toistaan, niiden avulla tein muutamia kehittämisehdotuksia ja sain vastattua asetettuihin tutkimuskysymyksiin. Tekemäni taidesarjaehdotus toteutetaan tapahtumassa 18.5.2017.

Tämä opinnäytetyöprosessi on ollut mielenkiintoinen ja haastava. Koko prosessi oli minulle erittäin opettava. Kokemattomuuteni tutkimuksen tekijänä näkyi ja nyt jälkikäteen ajatellen tekisin muutaman asian toisin. Aihe oli minulle uusi ja mielenkiintoinen. Opinnäytetyöprosessi vahvisti viestinnän taitojani ja kehitti ammattitaitoani kaikilta osin.

7.2 Johtopäätökset

Koulujen ja museoiden välinen yhteistyö on tärkeä osa kuvataidekasvatusta. Mänttä-Vilppulan koulut hyödyntävät monipuolista paikallista kulttuuriperintöä ja –tarjontaa. Paikalliset museot, näyttelyt ja muu kulttuuritarjonta on pienessä kaupungissa helposti myös koulujen saavutettavissa.

Museot opetusympäristönä tuovat vaihtelua opetukseen ja antavat elämyksiä sekä uuden tulokulman oppimiseen. Museoilla on laadukkaita opintopaketteja, jotka soveltuvat useille eri oppiaineille ja näin mahdollistavat myös monialaiset oppimiskokonaisuudet.

Monipuoliset, toiminnalliset työtavat yhdessä toisten kanssa antavat onnistumisen kokemuksia oivaltamisen ja oppimisen iloa. Nykyiset oppilaat ovat tulevaisuudessa ne, jotka ovat vastuussa yhteisestä kulttuuriperinnöstämme.

Koskelanlammen ympärijuoksutapahtuma on vakiinnuttanut paikkansa Mänttä-Vilppulan kaupungin tapahtumien joukossa. Tapahtumalla on vakiintunut, moitteetta toimiva ohjelmavarkonsa. Havainnoinnin, haastattelujen ja kyselyjen vastaukset olivat hyvin yksiselitteisiä; Koskelanlammen ympärijuoksutapahtuman yhteydessä oleva taidesarja on olennainen ja elintärkeä osa tätä odotettua tapahtumaa, taidetekemiselle toivotaan lisää aikaa ja rohkeutta, reipasta vaihtelevuutta sekä oivalluksia taiteen monipuolisuudesta urheilutapahtuman ohessa. Näkisin, että tulevaisuudessa taidesarjalla voisi olla entistä vahvempi osa tässä tapahtumassa.

LÄHTEET

Cantell H. (2010). *Ratkaiseva vuorovaikutus*. Jyväskylä: PS-kustannus.

Elo P., Kallio K., Löfström J., Rokka P, Virtanen P. 2004. IV Museo-opetus ja museo-oppiminen. 6. Mihin museossa tarvitaan oppimiskäsitystä? Taidekasvatus. Teoksessa K. Kallio (toim.) *Museo oppimisympäristönä*. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy, 47–48.

Europeana-sivusto. Haettu 20.6.2016 osoitteesta <http://pro.europeana.eu/get-involved/projects/project-list/europeana-creative>

Forssell H., Kaukonen M., Lamminen M. & Mattila M. 2004. III Mikä on museo? Museon perustehtävät. Teoksessa K. Kallio (toim.) *Museo oppimisympäristönä*. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy, 24–26.

Hiltunen M. & Jokela T. (2001). Uudelleen löytynyt paikallisuus. M. Hiltunen & T. Jokela (toim.) *Täälläkö taidetta? Johdatus yhteisölliseen taidekasvatukseen*. Lapin yliopiston taiteiden tiedekunnan julkaisuja D: Opin-tojulaisuja 4. Kustantaja VSL opintokeskus, 9–10.

Hirsijärvi, S., Remes, P. & Sajavaara, P. (2014). *Tutki ja kirjoita*. 19. painos. Porvoo: Bookwell Oy.

Kaitavuori, K. 2007. Museo ja yleisö. Teoksessa P. Kinanen (toim.) *Museologia tänään*. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy, 286–290.

Karppinen, S., Ruokonen I., Uusikylä K., (2008) Esipuhe. Teoksessa S. Karppinen, I. Ruokonen & K. Uusikylä (toim.) *Nuoret ja taide –ilolla ja uhmalla, uhmalla ja uholle- kirjoituksia murrosikäisten taito- ja taidekasvatuksesta*. Helsinki: Oy Finn Lectura Ab, 7–14.

Karppinen, S. (2008a). Innostamisen pedagogiikkaa käsityössä ja taiteissa. S. Karppinen, I. Ruokonen, K. Uusikylä (toim.) *Nuoret ja taide –ilolla ja uhmalla, uhmalla ja uholle- kirjoituksia murrosikäisten taito- ja taidekasvatuksesta*. Helsinki: Oy Finn Lectura Ab, 101–104.

Karppinen, S. (2008b). Innostamisen pedagogiikkaa käsityössä ja taiteissa. S. Karppinen, I. Ruokonen, K. Uusikylä (toim.) *Nuoret ja taide –ilolla ja uhmalla, uhmalla ja uholle- kirjoituksia murrosikäisten taito- ja taidekasvatuksesta*. Helsinki: Oy Finn Lectura Ab, 103.

KMV-lehti (2017). Kulttuurimatkojen kärkituote löytyy Mäntästä. *KMV-lehti* 23.1.2017, 6.

Kärkkäinen R., (2005). Tulkita, kuvitella ja tarinoida. Teoksessa S. Karppinen, I. Ruokonen & K. Uusikylä (toim.) *Taidon ja taiteen luova voima*. Helsinki: Oy Finn Lectura Ab, 47–56.

Kärkkäinen R., (2008). Nuoreksi kasvava ja kuvataide. Teoksessa S. Karppinen, I. Ruokonen & K. Uusikylä (toim.) *Nuoret ja taide –ilolla ja uhmalla, uhmalla ja uholle- Kirjoituksia murrosikäisten taito- ja taidekasvatuksesta*. Helsinki: Oy Finn Lectura Ab, 84–85.

Levanto, M. (2004). Temppeleissä ja toreilla: oppimisesta taidemuseossa. Teoksessa M. Levanto & S. Pettersson (toim.) *Valistus/museopedagogiikka/oppiminen: Taidemuseo kohtaa yleisönsä*. Hämeenlinna: Karisto Oy:n kirjapaino.

Malmisalo-Lensu, A-M. & Mäkinen M. 2007. Museo oppimisen paikkana. Teoksessa P. Kinanen (toim.) *Museologia tänään*. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy, 311–313.

Mänttä-Vilppula (2016a). Mänttä-Vilppulan perusopetuksen opetussuunnitelma. Haettu 4.11.2016 osoitteesta http://www.manttavilppula.fi/site/assets/files/8549/mantta-vilppulan_perusopetussuunnitelma.pdf

Mänttä-Vilppula (2016b). Kaupunkipalvelut. Haettu 7.12.2016 osoitteesta <http://www.manttavilppula.fi/kaupunkipalvelut/koulut-ja-oppilaitokset/perusopetus/kv-hanke-kulttuurikasvatussalkku/hankekuvaus/>

Mänttä-Vilppula (2017). Mänttä-Vilppulan kaupunki, kuvataiteilijat samanaikaisopettajina perusopetuksessa. Haettu 5.1.2017 osoitteesta <http://www.manttavilppula.fi/kaupunkipalvelut/taidetuubi2/>

Opetushallitus (2016). Perusopetuksen opetussuunnitelman perusteet. Haettu 10.10.2016 osoitteesta http://www.oph.fi/download/163777_perusopetuksen_opetussuunnitelman_perusteet_2014.pdf

Puurula A. (2001). Kohti kokonaisvaltaista, kulttuurista taidekasvatusta: Lapsi luovuuden lähteillä. Teoksessa Karppinen S., Puurula A., Ruokonen I. (toim.) *Taiteen ja leikin lumous. 4 -8 vuotiaiden lasten taito- ja taidekasvatus*. Helsinki: Oy Finn Lectura Ab.

Ruusuvuori, J., Nikander, P., Hyvärinen, M. (2010). *Haastattelun analyysi*. Tampere: Osuuskunta Vastapaino.

Suomen Kulttuurirahasto (2016) Yli 50 kulttuurilaitosta valittu tuottamaan elämyksiä taidetestaajille. Haettu 11.2.2017 osoitteesta <http://skr.fi/fi/ajankohtaista/yli-50-kulttuurilaitosta-valittu-tuottamaan-el%C3%A4myksi%C3%A4-taidetestaajille>

Serlachius (n.d.). Gustaf-museo ja Koskelanlampi. Haettu 18.9.2016 osoitteesta <http://www.serlachius.fi/storage/pages/291/786x380c/gustafil-mastai.jpg>

Serlachius-museot (n.d.a). Gustaf Adolf Serlachiuksen tarina. Haettu 23.10.2016 osoitteesta <http://www.serlachius.fi/fi/historia/gustaf-adolf-serlachiuksen-tarina/>

Serlachius-museot (n.d.b). Gösta Serlachiuksen tarina. Haettu 23.10.2016 osoitteesta <http://www.serlachius.fi/fi/historia/gosta-serlachiuksen-tarina/>

Serlachius-museot (n.d.c). Museoiden historia. Haettu 23.10.2016 osoitteesta <http://www.serlachius.fi/fi/historia/museoiden-historia/>

Serlachius-museot (n.d.d). Gustaf-museo. Haettu 24.10.2016 osoitteesta <http://www.serlachius.fi/fi/museomme/gustaf/>

Serlachius-museot (n.d.e). Taidekokoelmat. Haettu 23.10.2016 osoitteesta <http://www.serlachius.fi/fi/kokoelmat/taidekokoelma/>

Serlachius-museot (n.d.f). Ehdolla vuoden eurooppalaiseksi museoksi. Haettu 15.12.2016 osoitteesta <http://www.serlachius.fi/fi/ajankohtaista/299-serlachius-museot-ehdolla-vuoden-eurooppalaiseksi-museoksi-/>

Serlachius-museot. Paviljonki(n.d.g). Haettu 3.11.2016 osoitteesta <http://www.serlachius.fi/fi/museomme/gostan-paviljonki/>

Serlachius-museot (n.d.h). Eräs Laituritanssit –teoksen versio. Haettu 6.9.2016 osoitteesta <http://www.serlachius.fi/storage/pages/424/786x380c/Koskelanlampi.JPG>

Vangoyourself (n.d.). Dance on a jetty. Haettu 7.8.2016 osoitteesta <http://vangoyourself.com/vango/dance-on-the-jetty-hugo-simberg-1873-1917-vangod-by-louise-laura-emma-emma-breshna-sofie-emilie-johanne-asta/?src=feed>

Venäläinen, P. & Tornberg, L. (2008). Museopedagogiikka. Teoksessa P. Venäläinen (toim.) *Kulttuuriperintö ja oppiminen*. Suomen museoliiton julkaisuja 58. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy.

KYSELY OHJAAJILLE JA OPETTAJILLE

Kysymykset mukana olleille ohjaajille ja opettajille:

1. Kuinka monena vuonna olet ollut ohjaajana / opettajana mukana Koskelanlammen ympärijuoksu –tapahtuman taidesarjassa?

1 -3
4 – 6
7 – 9
10 -12

2. Mikä aikaisemmista taidesarjan tapahtumista on jäänyt mieleesi parhaiten?

2015 Avaruusalus	2009 Pussijuoksu
2014 Kilometritolppien tuunaus	2008 Meidän leikki
2013 Kirjainten taidetta	2007 Roskamarssi
2012 Metsäinen ympäristötaide	2006 Karnevaalihenkinen taide-marssi
2011 Vene-teoksen toteuttaminen	2005 Karnevaalikulkue
2010 Vaara- maalaus katuun	2004 Karnevaalikulkue
	2003 Taiteellinen kilpaviesti

Kerro miksi?

3. Mikä vuoden tapahtuma on ollut ryhmällesi mieluisin?

2003	2004	2005	2006	2007	2008
2009	2010	2011	2012	2013	2014
2015					

Miksi?

6. Onko taidesarjaan käytetty aika mielestäsi riittävä?

Kyllä ei

7. Jos ei, niin mikä olisi mielestäsi sopiva aika?

15 min. 30 min. 45 min. 1h 1,5h

8. Anna arvosana taidesarjalle tapahtuman osana asteikolla 1 – 10

9. Mitä muuta toivoisit tapahtuman taidesarjalta?

10. Mikä on mennyt hienosti, mitä voisi vielä kehittää?

Kiitos vastauksista!

HAASTATTELUJEN KYSYMYSRUNKO

Aikaisemmat taidesarjat:

- osallistujamäärät
- taidesarjan aiheet
- koska ilmoittautuminen alkaa, lähetetäänkö kouluille ennakkotietoa
- onko kouluilta mukana ohjaaja mukana/vastuu
- paljonko aikaa tehtävälle/joukkue, onko joskus sarja tehty ns. yksilötehtävänä
- mitä materiaalihankintoja tehdään, mitä niissä huomioidaan
- valitaanko taidesarjalle voittajajoukkue, palkitaanko voittaja
- sään tms vaikutus tapahtumaan

Tehtävät tapahtumassa:

- koska suunnittelu alkaa, ketkä osallistuvat suunnitteluun
- onko valmista ohjelmarunkoa
- mitä lupia tapahtumaa varten on hankittava
- muut käytännön järjestelyt
- sidosryhmät
- kuinka paljon tapahtuma on vuosien varrella muuttunut
- miten kevään 2016 tapahtuma sujui

Taidesarjatehtävän suunnittelu:

- suunnittelussa huomioitavat seikat
- taidetehtävän aihe
- etukäteistiedottaminen kouluille, yhteistyö
- eri ikäisten kiinnostusten kohteiden huomioiminen
- eri ikäisten taitotasot
- aikataulut
- varasuunnitelma
- luvat
- kehittäisitkö taidesarjaa jotenkin