



HUMANISTINEN
AMMATTIKORKEAKOULU

OPINNÄYTETYÖ

”Käyn täällä kyllä mieluummin kuin koulussa”

Efektin kulttuuriohjelman museokäynnit
ja mobiiliopasteen mahdollisuudet

Henrika Suna

Kulttuurituotannon koulutusohjelma (60 op)

Arvioitavaksi jättämisaika 11 / 2014

HUMANISTINEN AMMATTIKORKEAKOULU

Kulttuurituotannon koulutusohjelma, kulttuurituottaja (ylempi AMK)

TIIVISTELMÄ

Työn tekijä Henrika Suna	Sivumäärä 51 ja 14 liitesivua
Työn nimi ”Käyn täällä kyllä mieluummin kuin koulussa” - Efektin kulttuuriohjelman museokäynnit ja mobiiliopasteen mahdollisuudet	
Ohjaava(t) opettaja(t) Lehtori Päivi Ruutiainen	
Työn tilaaja ja/tai työelämäohjaaja Päijät-Hämeen Efekti-lastenkulttuurikeskus; Lahden kulttuurikeskus, kulttuuriasiainpäällikkö Matti Karhos	
Tiivistelmä <p>Tämän museomaailmaan sijoittuvan kulttuurituotannon opinnäytetyön tarkoituksena on kehittää koulu- laisten museokäyntejä tasa-arvoisuuden ja -laatuisuuden lähtökohdista. Työ jakautuu kahteen toisiaan tukevaan osaan. Ensimmäinen osa on suunnitelma museokäyntien organisoimisesta Päijät-Hämeen Efekti-lastenkulttuurikeskukseen kuuluvissa kunnissa, joissa Lahden mallin mukainen peruskoulun kult- tuurikasvatusohjelma otetaan vaiheittain käyttöön vuodesta 2014 lähtien. Toinen osa opinnäytetyötä on mobiiliopasteen käyttöönotto ja pilotointi Orimattilan taidemuseossa, mikä on osa museon koululaisille suunnatun palvelutarjonnan kehittämistä.</p> <p>Efekti-lastenkulttuurikeskuksen perustoimintaa on suoraan kouluille ja päiväkodeille tarjotut kulttuurita- pahtumat. Vuodesta 2014 asti Efekti on ollut mukana valtakunnallisessa lastenkulttuurikeskusten ver- kostossa, mikä on antanut sysäyksen toiminnan kehittämiseen ja kaikki Efekti-kunnat kattavan kulttuu- rikasvatusohjelman aloittamiseen. Suunnitelma museokäynneistä on osa tätä suurta tavoitetta.</p> <p>Opinnäytetyön tilaajana kulttuuriohjelman museokäyntien suunnitelman osalta on päijäthämäläinen Efekti-lastenkulttuurikeskus, jota hallinnoi Lahden kulttuurikeskus. Mobiiliopasteen pilotin osalta työ on tehty Orimattilan kaupungille.</p> <p>Työn tavoitteena on luoda hyvin toimiva, tasa-arvoinen ja sisällöltään mielenkiintoinen malli koululais- ten museokäyntien järjestämiseksi Efekti-kuntien peruskouluissa. Toinen työn tavoitteista on kehittää Orimattilan taidemuseon palvelutarjontaa koululaisille mielenkiintoisemmaksi, tasalaatuisemmaksi ja helppokäyttöisemmäksi ja samalla selvittää miten mobiiliopaste soveltuu koululuokkien käyttöön mu- seopalveluiden kehittämisen työkaluna.</p> <p>Tutkimusmenetelminä opinnäytetyössä käytetään kvalitatiiviselle tutkimukselle tyypillisiä havainnointia ja kyselyitä. Mobiiliopasteen käyttökokemuksia kerättiin oppilailta mobiiliopasteeseen integroidun kyse- lyn avulla. Opettajalle annettiin lisäksi erillinen kyselylomake, johon kerättiin tietoa myös kouluille etukä- teen lähetetyn oheismateriaalin vastaanotosta ja käytettävyydestä.</p> <p>Museokäyntien suunnitelma Efekti-lastenkulttuurikeskuksen kulttuuriohjelman on tehty yhdeksään kuntaan Päijät-Hämeessä. Suunnitelma on tehty mukaillen Lahden jo toteuttamaa mallia. Kohteiden valinnassa on pyritty hyödyntämään mahdollisimman pitkälle kuntien omia kohteita ja toissijaisesti ha- ettu palveluita lähikunnista, pääasiassa maakunnan keskuksesta Lahdesta. Efektin tavoittelema, laajal- la alueella ja monessa kunnassa toimiva kulttuurikasvatusohjelma on tässä mittakaavassa Suomessa ensimmäinen laatuaan ja onnistuessaan sillä on suuri merkitys koko lastenkulttuurikentälle.</p> <p>Mobiiliopasteen pilottia varten opinnäytetyössä suunnitellaan ja tehdään pelimäisen opaste 4. - luokkalaisille. Pelin nimi on ”Taidevaras Töppösen jalanjäljissä”. Orimattilan taidemuseossa pidetyn pilotin perusteella mobiiliopaste on koululuokkien käyttöön soveltuva opastusmenetelmä. Mobiiliopas- teet ovat vielä suhteellisen tuore asia suomalaisella museokentällä, joten mobiiliopasteen pilotoinnilla koululaisten käyttöön on uutuusarvoa. Työn tulokset tarjoavat merkittävää ja tarpeellista tietoa museo- kentälle. Mobiiliteknologian hyödyntäminen museoissa on nouseva trendi ja se avaa museoita myös aivan uusille yleisöille. Helppokäyttöinen mobiiliteknologia olisi keskitetysti organisoituna hyvä ratkaisu myös kulttuurikasvatusohjelmien museokäyntien opastusratkaisuksi.</p>	
Asiasanat kulttuurikasvatus, taidekasvatus, museopedagogiikka, mobiilipelit, museot, koululaiset	

HUMAK UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES
Degree Programme in Cultural Management, Master of Culture and Art

ABSTRACT

Author Henrika Suna	Number of Pages 51 + 14 Appendices
Title "I Come Here Rather Than in School"; Museum Visits in Efekti's Culture Program and the Potential of a Mobile Guide	
Supervisor(s) Lector Päivi Ruutinen	
Subscriber and/or Mentor Kid's Culture Center Efekti in Päijät-Häme region; Lahti's Culture Center, Head of Culture Matti Karhos	
Abstract <p>This Master's thesis is divided in two topics that support each other. The first research topic is about integrating pupils' museum visits in Efekti's culture program in Päijät-Häme region. The other topic is finding out how a mobile guide works in a museum with school kids. To sum up the research topic this study is about developing school kids' museum visits.</p> <p>The first topic is made for Efekti Kids' Culture Center that has an ambitious plan for a regionally working kids' culture program in elementary schools. Efekti is operated by Lahti's Culture Center. The second topic is made for Orimattila's Art Museum to develop museum's services for schools and pupils.</p> <p>The main research methods of this qualitative study are questionnaire and observation. A questionnaire for pupils was integrated in the mobile guide. Another questionnaire was made for the class teacher who participated with the pupils in the mobile guide pilot at Orimattila's Art Museum. The mobile guide was built as a game with an art educational target. The pilot with the mobile guide was operated with pupils from 4th grade.</p> <p>The integration of museum visits was planned by the model of the City of Lahti and transformed suitable for areas of dispersed settlement and small towns, altogether for nine towns. There are two different models in this study for arranging museum visits: the first one including only museums and the other one including also other cultural attractions.</p> <p>This research is important for the culture field because it will be the first wide regionally working kids' museum visit program in Finland and it will work as an example for other kids' culture programs. The pilot with the mobile guide is showing us that the mobile guide is useful tool for pupils' museum visits. A mobile guide can be a helpful tool for all kids' culture programs' museum visits because it's affordable also for small museums and it offers equal learning opportunities for pupils.</p>	
Keywords cultural education, art education, museum pedagogy, mobile games, museums, pupils	

SISÄLLYS

1 JOHDANTO	5
1.1 Kehittämiskohteen kuvaus	7
1.2 Tutkimuskysymykset ja -metodit sekä merkitys ammattialalle	10
2 MUSEO KUTSUU – VASTAAKO MOBIILIOPASTE?	13
2.1 Koululaisten kulttuuri- ja taidekasvatus museoissa	16
2.2 Mobiiliteknologia museoissa	18
3 MUSEOKÄYNNIT EFEKTIN KULTTUURIOHJELMASSA	23
3.1 Museokohteiden valinta	25
3.2 Museokäynnit kunnittain	28
4 TAIDEVARAS TÖPPÖSEN JALANJÄLJISSÄ	32
4.1 Seinätön museo -mobiiliopasteen rakentaminen	33
4.2 Mobiiliopasteen pilotti Orimattilan taidemuseossa	38
4.3 Pilotin tulokset ja mobiiliopasteen jatkokehittäminen	39
5 YHTEENVETO JA POHDINTA	44
LÄHTEET	49
LIITTEET	52

Liite 1: Malli 1; Efektin kulttuuriohjelman museokäyntien jakautuminen kouluittain ja museoittain

Liite 2: Malli 2; Efektin kulttuuriohjelman museo- ja kulttuurikohdekäyntien jakautuminen kouluittain ja museoittain (ns. budjettimalli)

Liite 3: Kulttuuriohjelman museoiden esittelyt ja yhteystiedot

Liite 4: Orimattilan taidemuseo – Pieni aikamatka Suomen taiteen historiaan

Liite 5: Matkalla museoon – Ohjeita opettajalle ja oppilaille

Liite 6: Mobiiliopasteen oppilaille suunnatun käyttäjäkyselyn tulokset

Liite 7: Kysely mobiiliopasteesta sekä etukäteismateriaalista opettajalle

1 JOHDANTO

Päijät-Hämeen Efekti-lastenkulttuurikeskus on vuoden 2014 alusta alkaen ollut mukana opetus- ja kulttuuriministeriön tukemassa valtakunnallisessa lastenkulttuurikeskusten verkostossa. Efekti-lastenkulttuurikeskukselle tämä antaa mahdollisuuden toiminnan laajentamiseen ja kehittämiseen, ja yksi keskeisimmistä tavoitteista on ottaa Lahden kaupungin 1.–9.-luokkalaisille tarkoitettu kulttuurikasvatusohjelma käyttöön jokaisessa Efekti-toiminnassa mukana olevassa kymmenessä kunnassa.

Efekti-verkostossa ovat mukana Päijät-Hämeen kunnista Asikkala, Heinola, Hollola, Hämeenkoski, Kärkölä, Lahti, Nastola, Orimattila, Padasjoki ja Sysmä. Kulttuurikasvatusohjelman ylläpito kaikkien kymmenen Efekti-kunnan alueella on suuri projekti, jossa on mukana lukuisa määrä erilaisia toimijoita. Tämän opinnäytetyön tarkoituksena on tehdä suunnitelma siitä, miten museokäynnit järjestetään osana kulttuuriohjelmaa. Kehittämistarve, johon tämä opinnäytetyö pyrkii vastaamaan, on konkreettinen ja ajankohtainen. Koska Efekti on valittu mukaan valtakunnalliseen lastenkulttuurikeskusten verkostoon, on sen toiminnan kehittämiseksi tällä hetkellä paineita ja tahtotila kulttuurikasvatusohjelman laajentamiseksi kaikki Efekti-kunnat kattavaksi on vahva.

Kulttuurikasvatusohjelman museokäyntien integroimisen lisäksi tähän opinnäytetyöhön kuuluu pilottina koululaisten kulttuurikasvatusohjelmaan kuuluvien museokäyntien oheispalveluiden kehittäminen Orimattilan taidemuseossa. Kehit-

täminen tapahtuu taidekasvatuksellisista lähtökohdista ja siinä hyödynnetään Suomen museoliiton lanseeraamaa Seinätön museo -mobiiliopastepalvelua. Mobiiliopasteen käyttökokeilu Orimattilan taidemuseossa kartoittaa mahdollisuuksia mobiilipalveluiden käyttöön muissakin kulttuurikasvatusohjelman museokohteissa. Siten toimintamalli ja pilotti tulevat hyödyntämään laajempaa yleisöä ja kehittävät kulttuurikasvatusohjelman museokäyntejä kokonaisuutena.

YK:n yleissopimuksessa lasten oikeuksista ovat sopimusvaltiot sitoutuneet kunnioittamaan ja edistämään lapsen oikeutta osallistua kaikkeen kulttuuri- ja taide-elämään ja kannustamaan sopivien ja yhtäläisten mahdollisuuksien tarjoamista kulttuuri-, taide-, virkistys- ja vapaa-ajantoimintoihin ("Yleissopimus lapsen oikeuksista". 31 artikla. Unicefin www-sivusto. 2.5.2014). Opetus- ja kulttuuriministeriön ehdotuksessa lastenkulttuuripoliittiseksi ohjelmaksi vuosille 2014–2018 painotetaan mm. lasten mahdollisuuksien lisäämistä osallistua taiteeseen ja kulttuuriin sekä lasten ja nuorten kulttuurikompetenssin vahvistamista. Ehdotuksessa keskeistä on myös taiteen ja kulttuurin saavutettavuuden ja saatavuuden saaminen lasten ja nuorten perusoikeuksiksi ja niiden päätyminen päättäjiä keskeisiin suunnittelu- ja strategia-asiakirjoihin. (Ehdotus lastenkulttuuripoliittiseksi ohjelmaksi 2014, 6.) Efekti-lastenkulttuurikeskuksen toiminta jo nykyisellään edesauttaa ehdotuksessa mainittujen painotusten toteutumista ja kulttuurikasvatusohjelman käyttöönotto kaikissa Efekti-kunnissa parantaa huomattavasti alueen lasten ja nuorten mahdollisuuksia osallistua taiteeseen ja kulttuuriin. Kulttuurikasvatusohjelman avulla taide ja kulttuuri tulevat saamaan vankemman aseman koulujen opetussuunnitelmien käytännön toteutuksissa, ja se takaa kaikille oppilaille tasavertaisen mahdollisuuden kulttuurin kokemiseen.

Tällä opinnäytetyöllä on olennainen merkitys erityisesti lastenkulttuurikeskuksille, koska Efektin asettama tavoite laajasta alueellisesta kulttuurikasvatusohjelmasta voi toimia mallina muille lastenkulttuurin kuntayhteistyöverkostoille. Opinnäytetyön aihealue toteuttaa valtakunnallisen lastenkulttuurikeskusten verkoston strategisia päämääriä. Tämä opinnäytetyö tarjoaa mallin sille, miten kulttuurikasvatusohjelman museokäynnit pystytään järjestämään maantieteellisesti laajalla alueella ja miten toiminta järjestetään harvaan asutuilla seuduilla sekä kunnissa, joissa ei ole omia museokohteita.

Orimattilan taidemuseolle sen palvelutarjonnan kehittäminen koululaisia paremmin palvelevaksi lisää museon merkitystä kasvatuksellisesta näkökulmasta ja samalla se lisää myös koulujen kiinnostusta sekä arvostusta oman paikkakunnan taidemuseota kohtaan. Taidemuseosta tulee olennaisempi osa koululaisten kulttuuri- ja taidekasvatusta.

Oma kiinnostukseni opinnäytetyön aiheeseen kumpuaa työstäni Orimattilan kaupungin kulttuuritoimenjohtajana. Virkani puolesta kuulun Efekttilasten kulttuurikeskuksen ohjausryhmään ja olen siten mukana kehittämässä Efektiiä osana valtakunnallista lastenkulttuurikeskusten verkostoa. Iso osa työstäni Orimattilan kulttuuritoimessa on museotyötä, ja erityisesti taidemuseon kehittäminen on minulle tärkeää, koska Orimattilan taidemuseossa esillä olevat Taidesäätiö Ilmari ja Toini Wall-Hakalan kokoelmat – ja toki myös muutkin museon kokoelmat – ovat valtakunnallisesti arvokkaat ja upeat pienen museon kokoelmiksi ja ansaitisivat laajempaa huomiota. Koululaisten taide- ja kulttuurikasvatus on paras mahdollinen keino kasvattaa uusia kulttuurin kuluttajia ja taiteen arvon ymmärtäviä kansalaisia, joten koen palvelutarjonnan kehittämisen erityisesti koululaisille erittäin tärkeänä ja mielekkäänä tavoitteena. Olen kiinnostunut uuden teknologian hyödyntämisestä museoissa, minkä takia mobiiliopaste valikoitui tässä opinnäytetyössä museopalveluiden kehittämisen työkaluksi.

1.1 Kehittämiskohteen kuvaus

Efekti-lastenkulttuurikeskus on toiminut Päijät-Hämeen alueella vuodesta 2006. Tällä hetkellä toiminnassa mukana on kymmenen kuntaa. Toiminnan alusta asti mukana ovat olleet Asikkala, Hollola, Hämeenkoski, Kärkölä, Lahti, Nastola, Padasjoki ja Sysmä. Uusina kuntina vuoden 2013 alussa mukaan ovat liittyneet Heinola ja Orimattila. Lastenkulttuurikeskuksen toimintaa koordinoi Lahden kaupungin kulttuurikeskus ja toimintaa ohjaa ja sitä koskevat päätökset tekee kuntien edustajista koostuva ohjausryhmä, johon on nimetty yksi henkilö jokai-

sesta mukana olevasta kunnasta. Ohjausryhmä kokoontuu 3–4 kertaa vuodessa ja tarvittaessa useamminkin.

Efektin toimintaverkosto nyky muodossaan koostuu lasten ja nuorten kanssa työskentelevistä ammattilaisista sekä harrastajien, taidelaitosten ja taiteen perusopetusta antavien tahojen joukosta. Lastenkulttuurikeskuksen kautta järjestetään kulttuuritarjontaa suoraan toiminta-alueen päiväkoteihin ja kouluihin. Tämä toiminta on Efektin perustoimintaa, joka on pyörinyt vuodesta 2006 asti. Kulttuurikasvatusohjelman käyttöönotto kaikissa Efekti-kunnissa tulee olemaan Efektin uutta toimintaa. Lastenkulttuurikeskus pyrkii toiminnallaan tukemaan koulujen kulttuuriyhteistyötä. Efektin tavoitteena on lisätä uusia yhteistyösuhteita, hankkeita ja toimijoita alueella ja nostaa esiin päijäthämäläistä lastenkulttuuriosaamista. Efekti pyrkii olemaan laadukkaan sisällön, koulutuksen ja toiminnan ohjelma, jossa erityisasemassa ovat esittävät taiteet, monipuoliset taide-työpajat ja eri taiteenaloja yhdistävät projektit. Efekti-toiminta pyrkii madaltamaan opettajien ja päivähoitohenkilökunnan kynnystä hyödyntää taiteen keinoja omassa työssään. (”Efekti-lastenkulttuurikeskus”. Lahden kaupungin www-sivusto. 1.5.2014.)

Vuonna 2013 Efekti-lastenkulttuurikeskukselle myönnettiin Opetus- ja kulttuuriministeriön Lastenpäivä-palkinto. Perusteluna palkinnon saannille oli se, että Efekti vastaa erinomaisesti lasten tasavertaisen osallistumisen haasteeseen ja on esimerkkinä onnistuneesta taide- ja kulttuuritarjonnan kuntayhteistyön mallista, joka voisi toimia muuallakin Suomessa. (”Lastenpäivä-palkinto Efekti-lastenkulttuuriverkostolle”. Lahden kaupungin www-sivusto. 2.5.2014.)

Vuodesta 2014 Efekti-lastenkulttuurikeskus on ollut mukana valtakunnallisessa lastenkulttuurikeskusten verkostossa, joka tunnetaan myös nimellä Taikalamppu. Valtakunnalliseen verkostoon kuuluu yhteensä viisitoista jäsentä eri puolilta Suomea. Mukana on sekä alueellisesti toimivia lastenkulttuuriverkostoja, kuten Efekti, että paikallisia lasten- ja nuortenkulttuurikeskuksia. Verkoston tavoitteena on lapsilähtöisen ja saavutettavan taidekasvatuksen tuominen mahdollisimman monen lapsen ja nuoren arkeen ja sitä kautta hyvinvoinnin lisääminen taide- ja kulttuuritoiminnan avulla. Tyypillistä verkostoon kuuluville keskuksille on

toimiminen läheisessä yhteistyössä koulujen, varhaiskasvatuksen ja kolmannen sektorin kanssa. (Taikalamppu -lastenkulttuurikeskusten verkoston www-sivusto. 1.5.2014.)

Valtakunnallisen lastenkulttuurikeskusten verkoston tavoitteena on, että lapset ja nuoret pääsevät toteuttamaan itseään taiteellisesti monipuolisten menetelmien kautta. Verkoston toiminta on lapsilähtöistä, ja sen toimintaidea lähtee lasten ja nuorten omien taiteellisten tarpeiden kunnioittamisesta. Sitä kautta kasvaa lapsen tai nuoren rohkeus ilmaista itseään ja etsiä luovia ratkaisuja ongelmiin. Lastenkulttuurikeskusten verkoston ympärille rakentunut moniammatillinen yhteistyöverkosto mahdollistaa uudenlaisten toimintatapojen synnyn. (Taikalamppu -lastenkulttuurikeskusten verkoston www-sivusto. 1.5.2014.) Verkoston strategisista päämääristä yksi on kulttuuripoliittinen vaikuttaminen. Tavoitteena on, että ympäri Suomen syntyy kulttuurikasvatussuunnitelmia osaksi perusopetuksen ja varhaiskasvatuksen opetussuunnitelmia. ("Strategiset päämäärät". Taikalamppu -lastenkulttuurikeskusten verkoston www-sivusto. 1.5.2014.) Näin ollen Efektin suunnittelema alueellinen kulttuurikasvatusohjelma toteuttaa hyvin valtakunnallisen lastenkulttuurikeskusten verkoston strategiaa.

Erilaisia kulttuurikasvatusohjelmia ja kulttuuripolkuja Suomessa on useassa kunnassa. Yhtenäistä virallista nimeä niille ei ole, vaan kaupungeilla ja alueilla on omat nimityksensä omille ohjelmilleen, esimerkiksi Salossa POLKU, Tampereella Taidekaari, Turussa Kulttuuripolku ja Espoossa KULPS!. Yhteistä kaikille kulttuurikasvatusohjelmille on, että ne ovat sosiaalisesti tasavertaisia, saavutettavia ja esteettömiä ja ne mahdollistavat mahdollisimman monen lapsen ja nuoren pääsyn taiteen ja kulttuurin kokijaksi sekä tekijäksi. Tyypillistä on, että kulttuurikasvatusohjelmat tehdään eri hallinnonalojen yhteistyönä ja ne viedään osaksi opetussuunnitelmaa. Paikallisuuden korostaminen ja oman paikkakunnan kulttuuritarjonnan hyödyntäminen on kulttuurikasvatusohjelmille ominaista. (Seirala 2012, 18.)

Orimattilan kaupungissa ei ole ollut aikaisemmin käytössä kulttuurikasvatusohjelmaa, joten museoihin kohdistuvat koululaisvierailut ovat olleet pitkälti opettajien aktiivisuudesta ja koulujen resursseista kiinni. Nykyään koululaisten vierailu

Orimattilan taidemuseossa alkaa lyhyellä museon esittelyllä, jonka museon työntekijä pitää luokalle. Lähes kaikki luokka-asteet tekevät museokäynnillä myös tehtävän, joka liittyy museon peruskokoelmaan. Tehtävä on vaihtoehtoisesti opettajan tai taidemuseon laatima. Taidemuseo on laatinut kaksi vaihtoehtoista tehtävää, joista toinen on helpompi ja lyhempi – sisältäen piirustustehtävän – ja toinen haastavampi keskittyen enemmän tiedolliseen oppimiseen. Lapsille ja nuorille suunnattujen vaihtuvien näyttelyiden lisämateriaaliksi laaditaan useimmiten uusi tehtävä. Orimattilan taidemuseolla ei ole ollut käytössä muuta oheismateriaalia kouluille, esimerkiksi ohjeita museovierailulle valmistautumiseen. Ohjeet on annettu suullisesti museovierailun alussa. Orimattilan taidemuseon palvelutarjonnassa kouluille riittää kehitettävää, minkä takia aihe on valikoitunut tämän opinnäytetyön kehittämistehtäväksi.

Kehittämisessä on huomioitava olemassa olevat resurssit. Orimattilan taidemuseolla on töissä kaksi henkilöä, joista kumpikaan ei työskentele taidemuseon parissa koko työaikaan, joten henkilöstöresurssit ovat niukat. Tämän opinnäytetyön puitteissa tehtävä kehittäminen toteutetaan niillä resursseilla, jotka taidemuseolla on normaalisti käytössä, jolloin sen toteutuminen on realistista ja jatkumo todennäköisempää. Opinnäytetyön kehittämistehtävä tukee taidekasvatuksellisen palvelutarjonnan kehittämistä Orimattilan taidemuseossa ja se keskittyy Taidesäätiö Ilmari ja Toini Wall-Hakalan kokoelmiin, koska taidemuseon koko toiminta perustuu taidesäätiön kokoelman olemassaoloon.

1.2 Tutkimuskysymykset ja -metodit sekä merkitys ammattialalle

Opinnäytetyön keskeisimmät tutkimuskysymykset ovat: miten museokäynnit integroidaan kulttuurikasvatusohjelmaan Efekti-kunnissa ja miten mobiiliopaste toimii taidemuseokäyntien palvelutarjonnan kehittämisessä koululaisille? Lisäksi opinnäytetyössä selvitetään miten taidemuseokäynneistä saadaan pienillä resursseilla koululaisia kiinnostavia ja samaan aikaan opettavaisia? Pilotin avulla haetaan vastausta kysymykseen voiko mobiiliopaste toimia laajemmassa mittakaavassa kaikkia Efektin kulttuuriohjelman museokohteita palvelevana työkalu-

na? Koko opinnäytetyön yhdistävänä tutkimuskysymyksenä on: miten päijätähmälaisten koululaisten museokäyntejä kehitetään tasa-arvoisuuden ja -laatuisuuden näkökulmista?

Opinnäytetyön tarjoama tutkimustieto on tarpeellista siksi, että se mahdollistaa alueellisen kulttuurikasvatusohjelman käyttöönoton Efeki-kunnissa. Merkityksellistä tutkimusaiheessa on pienten ja maantieteellisesti laajoille alueille levittyvien kuntien erityistarpeiden huomioiminen ja museokäyntien organisoiminen näillä alueilla. Opinnäytetyön tutkimusaiheen uutuusarvo on alueellisuudessa. Opinnäytetyössä selvitetään, miten mobiiliopastetta voidaan hyödyntää taidemuseoiden palvelutarjonnan kehittämisessä koululaisille. Efektin kannalta Ori-mattilan taidemuseon palvelutarjonnan kehittämisessä on kyse myös lisäarvosta Efektin toiminnalle, koska mobiiliopasteen avulla voidaan tulevaisuudessa luoda elämyksellisiä ja uudenlaisia palveluita myös muihin museoihin. Todennäköistä on, että digitaalisen median käyttö museomaailmassa yleistyy entisestään, koska museot eivät voi jättäytyä teknologisen kehityksen ulkopuolelle.

Mobiiliopasteet museoissa edustavat tämän päivän teknologiaa. Mielenkiintoiseksi tämän opinnäytetyön kehittämishankkeen tekee erityisesti se, että mobiiliopastetta testataan koululaisryhmälle. Se asettaa toiminnalle myös haasteita teknologian toimivuuden sekä opasteen käytettävyyden kannalta. On jo haaste sinänsä saada kaikki oppilaat ohjatuksi oikealle internet-sivustolle ennen varsinaista mobiiliopasteen käyttöä. Taidemuseossa tehtävän mobiiliopaste-pilotin on tarkoitus antaa vastauksia siihen, onko kehittämissuunta oikea, ja kannattaako sitä jatkaa.

Tämä opinnäytetyö on kehittämistyö, jossa kehitetään konkreettista toimintaa aidossa toimintaympäristössä. Tutkimukselliselta lähestymistavaltaan tämä opinnäytetyö on kvalitatiivinen eli laadullinen tutkimus. Tutkimusongelman muoto on sekä kartoittava että kuvaileva. Tutkimusstrategiana tässä opinnäytetyössä on tapaustutkimus. Tapaustutkimukselle on tyypillistä hankkia tapauskohtaisia ja intensiivistä tietoa yksittäisestä tapauksesta tai vaihtoehtoisesti pienestä joukosta tapauksia, jotka ovat jossakin suhteessa toisiinsa. Aineiston keruussa tapaustutkimuksessa käytetään yleensä useita metodeja kuten haastatteluja ja

havainnointia. Tapaustutkimuksen tavoitteena on tyypillisesti ilmiöiden kuvailu. (Hirsjärvi, Remes, Sajavaara 2008, 130–131.)

Kvalitatiiviselle tutkimukselle tyypillisesti tässä opinnäytetyössä aineisto kootaan luonnollisessa, todellisessa tilanteessa. Tutkittava kohdejoukko on valittu tarkoituksenmukaisesti eikä satunnaisotoksena. Tutkimustapausta käsitellään ainutlaatuisena, ja aineiston tulkinta tapahtuu myös sen mukaisesti. (Hirsjärvi et al. 2008, 160.) Metodina mobiiliopasteen pilotin tulosten keräämisessä ovat kyselyt, haastattelu ja havainnointi. Koululaisille tehtävä kysely on integroitu mobiiliopasteeseen ja sen voi täyttää opasteen käytön yhteydessä. Opettajalle on laadittu oma kyselylomake, jonka opettaja täyttää museossa museovierailun lopussa. Mobiiliopasteen kyselyn tuloksia käsitellen luvussa 4.3.

2 MUSEO KUTSUU – VASTAAKO MOBIILIOPASTE?

Tämän opinnäytetyön tietopohja perustuu kulttuuriperintö- ja taidekasvatuksen käsityksiin, tulkintoihin ja menetelmiin. Olennainen osa tietopohjaa ovat myös jo käytössä olevat toimintamallit niin kulttuurikasvatusohjelmien kuin museopedagogiikan osalta. Tietopohjaa on myös aikaisempi tutkimus mobiiliteknologian hyödyntämisestä museoissa, pelaamalla oppiminen sekä mediakasvatus. Tietoperusta koostuu kirjallisesta lähdemateriaalista, verkkojulkaisuista, aikaisemmista opinnäytetöistä ja pro gradu -tutkielmista sekä kyselyiden ja havainnoinnin avulla saadusta tiedosta.

Osa Efektin museokäynneistä kohdistuu paikallisesta tai alueellisesta historiaa kertoviin museoihin ja osa taidemuseoihin, minkä takia sekä kulttuuriperintökasvatuksen että taidekasvatuksen periaatteiden ymmärtäminen on olennaista kokonaisuuden hahmottamiseksi. Näitä periaatteita tarvitaan myös sen ymmärtämiseksi, miksi kulttuuriperintö- ja taidekasvatusta tarvitaan ja millaiselle arvopohjalle ne perustuvat. Tätä kautta on helpompi ymmärtää myös, miksi kulttuurikasvatusohjelmia tarvitaan ja miksi niiden käyttöönotto on tärkeää pienissäkin kunnissa.

Kulttuuriperintökasvatus koostuu kulttuuriperinnöstä ja opetuksesta, joita kumpaakin yhdistää menneisyyteen kytkeytyminen mutta samalla tulevaisuuteen katsominen. Kulttuuriperintökasvatuksen keskiössä on yksilö sukupolvien ketjussa. Kulttuuriperintökasvatusta yhteiskunnassa toteuttavat lukuisat eri tahot, mutta tavoitteellisinta se on instituutioissa, jotka on luotu kasvatus- ja sivistystyötä varten, kuten kouluissa ja kulttuuriperintöä vaalivissa instituutioissa, esimerkiksi museoissa. Monesti nämä instituutiot toteuttavat kulttuuriperintökasvatusta yhteistyössä, vaikka yhteisen kielen ja tavoitteen löytäminen ei aina ole aivan yksinkertaista. (Venäläinen 2008, 6–7.)

Kulttuuriperinnön käsitteeseen liittyvät vahvasti arvot sekä identiteetti, jotka ovat yhteydessä toisiinsa. Identiteetti koostuu yksilön käsityksestä itsestään osana niin sanottua kansallista muistia eli ihmisen tahdosta nähdä itsensä osana tietyn

kansan historiaa. (Knuutila 2008, 13–14.) Kulttuuriperinnön ajatellaan usein olevan jotakin suurta, merkittävää ja monumentaalista kuten Unescon maailma-perintökohteet. Näiden lisäksi kulttuuriperintöä on lähiympäristömme, jonka kanssa olemme päivittäin tekemisissä, sillä esimerkiksi arkielämässämme käyttämämme esineet ovat ihmisen toiminnan tulosta eli kulttuuria. Kulttuuriperintökasvatuksen tavoitteena onkin opettaa taitoja, joiden avulla omaa ympäristöä opitaan havainnoimaan, ymmärtämään ja arvostamaan. (Tornberg & Venäläinen 2008, 67.) Paikalliskulttuurin tuntemus koulujen opetussuunnitelmissa ja kulttuurikasvatusohjelmissa korostaa paikallisia arvoja sekä identiteetin muodostumista omassa kasvu-ympäristössä.

Kulttuuri-instituutioiden toimintaan on kuulunut aina myös kasvatuksellinen puoli. Tämä ei kuitenkaan ole aina tarkoittanut tavoitteellista opetusta, vaan usein puhutaan in- tai nonformaalista oppimisesta. Oppiminen kulttuuri-instituutioissa muuttuu tavoitteelliseksi ja formaaliksi silloin, kun oppimisen sisällöt nousevat esimerkiksi opetussuunnitelmien sisällöistä. (Tornberg & Venäläinen 2008, 68.) Efekti-lastenkulttuurikeskuksen kulttuurikasvatusohjelman kulttuuri-instituutioihin kohdistuvien vierailujen sisällöt nousevat opetussuunnitelmista, jolloin kulttuuri-instituutioiden tulisi parhaalla mahdollisella tavalla vastata kasvatuksellisella materiaalillaan opetussuunnitelmien sisältöihin. Parhaillaan käynnissä oleva esi- ja perusopetuksen opetussuunnitelman perusteiden uudistaminen eli OPS 2016 tulee vaikuttamaan jossain määrin ainekohtaisiin oppimistavoitteisiin ja on hyvä ottaa huomioon jo tässä vaiheessa. Paikalliset opetussuunnitelmat tullaan laatimaan vuoden 2014 lopussa valmistuvien uusien opetussuunnitelman perusteiden pohjalta. ("Peruste-uudistuksen aikataulu". Opetushallituksen OPS 2016 www-sivusto. 4.5.2014.)

Kulttuuripolut tai kulttuurikasvatusohjelmat on otettu käyttöön oppilaitosten ja kulttuurilaitosten yhteistyönä siitä syystä, että ne antavat mahdollisuuden tasa-arvoiseen ja monipuoliseen kulttuurikasvatukseen. Kulttuuripolku-toiminta tekee opetuksen aikatauluttamisesta ja resursoinnista helpompaa. Oppilaille kuljetukset ja sisäänpääsy kulttuurikohteisiin ovat yleensä maksuttomia, kun vierailut tehdään kulttuurikasvatusohjelman puitteissa. ("Kulttuuripolut". Taikalamppu-lastenkulttuurikeskusten verkoston www-sivusto. 4.5.2014.) Kulttuurikasvatus-

ohjelmien olemassaolon tarpeellisuutta korostaa myös vuosina 2012–2013 tehty tutkimus lapsiperheiden kulttuuri-instituutioissa käymisestä. Lapsettomat käyvät lapsiperheitä enemmän kulttuuritilaisuuksissa kuten teattereissa, taidenäyttelyissä, museoissa ja musiikkitapahtumissa. Esimerkiksi ero taidenäyttelyssä tai -museossa käynneissä on suuri vertailtaessa henkilöitä joilla on lapsia ja joilla ei ole lapsia: aktiivisesti eli vähintään kuusi kertaa vuodessa taidenäyttelyssä tai -museossa käy 19 % lapsettomista (n = 458), kun vastaava luku henkilöillä joilla on lapsia, on vain 9 % (n = 217). Yksinkertaistettuna kulttuuritilaisuuksissa käyminen on lapsettomien kotitalouksien, korkeasti koulutettujen ja hyvätuloisten harrastus. Jopa 70 % lapsiperheistä on sitä mieltä, että kulttuuripalveluihin on vaikea löytää aikaa. (Itkonen, Kangas, Matilainen, Räisänen & Sokka 2014, 38–39, 69–70.) Kulttuurikasvatusohjelmien puitteissa lapset pääsevät koulupäivien aikana tutustumaan nimenomaan niihin kulttuuri-instituutioihin, joihin he eivät vanhempiansa mukana kulkeudu. Vaikka lapsiperheillä ei ole aikaa kulttuuripalveluihin, pidetään niitä silti erittäin tärkeinä, sillä peräti 97 % kyselyyn vastanneista katsoo kulttuuri- ja liikuntapalveluiden lisäävän hyvinvointia ja poistavan sosiaalisia ongelmia (Itkonen et al. 2014, 71).

Mobiiliopasteita on ollut jo muutamia vuosia käytössä museoissa, joten niistä on saatavissa jo jonkinlaista kokemusperäistä tietoa. Esimerkiksi Tekniikan museossa on ollut käynnissä lokakuusta 2013 vuoden 2014 loppuun MobiiliMetkaa Museossa – iloa ja oppia mediavälineiden avulla -hanke, jossa testataan tablettitietokoneita oppimisen välineinä museossa ja kehitetään toimintamalli, joka parantaa museoammattilaisten mediakasvatustaitoja ja antaa valmiuksia tablettitietokoneiden hyödyntämiseen museopalveluissa. Tekniikan museo toteuttaa hanketta yhteistyössä Mediakasvatuskeskus Metkan kanssa ja kohderyhminä hankkeessa ovat 9–12-vuotiaat lapset, isovanhemmat ja museoalan ammattilaiset. ("Mobiilimetkaa museossa". Tekniikan museon www-sivut. 12.9.2014.) Laajemmassa kontekstissa mobiiliteknologian hyödyntämistä museoissa on tutkinut Annina Koskiola pro gradu -tutkielmassaan *Mobile Solutions and the Museum Experience* (Koskiola 2014). Vuonna 2014 valmistui Koskiolan pro gradu -työn lisäksi kaksi suomalaista AMK-opinnäytetyötä mobiiliteknologian hyödyntämisestä museoissa (Numminen 2014 ja Paakkinen 2014). Käsittelen mobiiliteknologian hyödyntämistä museoympäristössä tarkemmin luvussa 2.2.

2.1 Koululaisten kulttuuri- ja taidekasvatus museoissa

Museoiden kasvatuksellinen rooli istuu syvällä museoiden historiassa. Jo Louvren avautuessa vuonna 1793 sen tarkoituksena oli ranskalaisten kasvattaminen uuden tasavallan demokraattiseksi kansalaisiksi, mikä näkyi esimerkiksi ripustuksessa teemojen mukaan sekä näyttelyteksteissä. Myös koulut alkoivat hyödyntää museoiden tarjontaa opetuksessaan jo 1800-luvulla. Suomessa ensimmäiset museolehtorit ovat aloittaneet työnsä 1970-luvulla, mistä lähtien ammatikunnalla on ollut suuri merkitys museoiden ja koulujen yhteistyön kehittämisessä. Kansainvälisesti tarkasteltuna suomalainen museopedagogiikka on ollut melko vaatimatonta ja siihen on herätty suhteellisen myöhään johtuen muun muassa museoiden pienuudesta maassamme. (Kallio 2004, 17.)

Museossa oppiminen on muuttunut yksilökeskeisyydestä sosiaaliseksi prosessiksi. Asiantuntijuus museoissa ei ole enää yksisuuntaista, vaan oppimisessa korostuu kokemusten ja tiedon välittäminen ja vuorovaikutus. (Haapalainen 2004, 116.) Konstruktivistinen oppimiskäsitys on huomioitu viime vuosina entistä vahvemmin museo-opetuksessa. Erilaisten oppijoiden huomioiminen, vuorovaikutukseen rohkaiseminen sekä omien tulkintojen esittäminen ovat osa konstruktivistista museonäyttelyä. (Kallio 2004, 46.) Kun puhutaan koululaisten oppimisesta museossa, korostuvat sosiaalisen tapahtuman piirteet, sillä museoikäntiin liittyy muita ihmisiä, jaettuja kokemuksia sekä vuoropuhelua. Tällöin on tarkasteltava sitä, miten ihminen oppii osana ryhmää. Esimerkiksi taidemuseossa on tarkasteltava kokonaisuutta johon osallistutaan, jolloin taideteosten keskeisyys jää taka-alalle. Museokokemuksesta tulee tilanteessa ohjautuvaa elämyksellisyyttä, jossa olennaista on yhdessä kokeminen. (Haapalainen 2004, 118–119.)

Kokemuksellisen oppimisen rinnalla museoissa tarjotaan nykyään myös seikkailu- ja elämyspedagogiikkaa. Elämysoppiminen kehittää kokonaisvaltaisesti kaikkia persoonallisuuden osa-alueita, sillä siinä opitaan niin pään, käden kuin sydämenkin välityksellä. Toiminnallisuus, elämyksellisyys ja yhteistoiminta ovat ominaisia oppimis- ja opettamistapoja seikkailu- ja elämyspedagogiikassa. Oppimisen näkökulmasta elämyksellisten palveluiden tarkoitus museoissa on vai-

kuttaa ihmisten tunteisiin ja sitä kautta saada heidät reagoimaan asioihin ja tulkitsemaan niitä omasta näkökulmastaan. Elämyksellisten museopalveluiden tarkoituksena on myös aiheuttaa kokijalle mahdollisimman syvä muistijälki. Muistijäljen vahvuuteen vaikuttaa aina oppijan motivaatio; mitä suurempi motivaatio, sitä syvempi muistijälki. (Malmisalo-Lensu & Mäkinen 2007, 314–315.)

Käytännön tasolla koululaisten museokäynnit eivät ole ongelmattomia tai itsestään selviä. Ne aiheuttavat päänsäryä sekä museoille että kouluille. Koulut kokevat museokäynnit hankaliksi järjestää, ja museot sen sijaan ihmettelevät, miksi kouluja ei kiinnosta museot oppimisympäristöinä. Myös museokäynnin sisältö tuottaa päänsäryä molemmille osapuolille: oppivatko oppilaat museossa riittävästi vai tuleeko museokäynnistä pahimmassa tapauksessa pelkkä muodollisuus ilman hyödyllistä sisältöä? Hyvin organisoitu yhteistyö poistaa nämä ongelmat ja parhaimmassa tapauksessa koulujen kasvatuksellinen asiantuntemus ja museoiden asiaosaaminen kohtaavat. (Kallio 2004, 18.) Paikallinen yhteistyö museo-opetuksen suunnittelussa on ensiarvoisen tärkeää, koska Suomessa koulujen opetussuunnitelmat laaditaan paikallisesti. On myös paljon opettajasta kiinni, miten hän tulkitsee opetussuunnitelmaa. Museoiden ja koulujen välinen yhteistyö muuttuu tavoitteelliseksi siinä vaiheessa, kun koulu laatii lukuvuosisuunnitelmansa osaksi suunnitelman museoiden hyödyntämisestä eri oppiaineiden opetuksessa. (Kallio 2004, 74.)

Parhaimmillaan koululaisten museokäynti on kolmivaiheinen: valmistelu, itse museokäynti sekä vierailun purku. Kolmiosainen jaottelu voi tarkoittaa esimerkiksi ennakkotehtäviä, opastusta museossa ja kotitehtäviä. Tällä mallilla varmistetaan museossa oppiminen. Opettajan rooli on merkittävä museokäyntiin valmistautuessa, ja opettajan olisikin hyvä vieraila museossa ennen varsinaista museokäyntiä oppilaiden kanssa. Opettajalla on vastuu museokäynnin liittämisestä johonkin laajempaan opetuskokonaisuuteen, jolloin museokäynnistä ei tule irrallista oppimiskokemusta. Myös museokohteen koko vaikuttaa opettajan rooliin museoissa, sillä suurissa museoissa palveluksiaan voi olla tarjoamassa kokonainen museopedagoginen yksikkö, kun taas pienissä museoissa museon tarjoama resurssi voi olla pelkästään ovien avaaminen museotilaan. (Kallio 2004, 138–142.)

Opinnäytetyön pilotti tehdään taidemuseossa, joten taidekasvatuksen periaatteiden ymmärtäminen on olennaista tietopohjan luomisessa. Taidekasvatuksen tärkeimpänä lähtökohtana voi pitää näkemään oppimista eli sitä, miten nähtyjä asioita, esimerkiksi taideteoksia, voi tarkastella useista erilaisista näkökulmista. Olennaista olisi löytää oivallus siitä, että näinkin, toisella tavalla kuin aikaisemmin, voi nähdä. Laajemmassa kontekstissa taidekasvatuksen tavoitteena on kasvattaa ymmärrystä siitä, että ympäristö on ihmisen toiminnan tulosta ja jokaisella meistä on mahdollisuus vaikuttaa siihen. (Sava 2004, 98.) Erityisesti taidekasvatuksen näkökulmasta museot ovat vertaansa vailla olevia visuaalisia oppimisympäristöjä. Tavoitteena kuvataidekasvatuksessa on tukea kuvallisen ajattelun sekä esteettisen ja eettisen tietoisuuden kehittymistä. Taideteosten kertomat tarinat yleisesti ottaen kiinnostavat oppilaita ja museossa kerätyt elämykset toimivat oppilaiden oman työskentelyn virikkeinä. (Kallio 2004, 47–48.) Taide itsessään kertoo elämästä. Taiteen katsominen aktivoi aisteja ja saa meissä aikaan vahvojakin tuntemuksia. Taide tarjoaa myös vaihtoehtoisia todellisuuksia. Taiteen avulla voimme oppia uutta niin itsestämme kuin ympäröivästä maailmasta, sillä voimme tulkita taidetta erilaisista näkökulmista ja lähtökohdista. (Itkonen 2011, 10–11.)

2.2 Mobiiliteknologia museoissa

Suomalaiset ovat ahkeria internetin käyttäjiä ja tilastojen mukaan internetin käyttö on yleistynyt noin 10 % vuosivauhtia. Peräti 85 % 16–89-vuotiaista suomalaisista käytti internetiä vuonna 2013. Älypuhelin oli vuonna 2013 käytössä 56 %:lla 16–89-vuotiaista suomalaisista ja 16–34-vuotiailla peräti 80–81 %:lla. Älypuhelin käyttö vähentyi huomattavasti mentäessä kohti iäkkäämpiä ikäryhmiä ja 75–89-vuotiasta älypuhelin oli käytössä enää vain viidellä prosentilla. ("Yli neljännes 75–89-vuotiaista käyttää internetiä". Tilastokeskuksen www-sivusto. 18.10.2014.) Näiden lukujen valossa mobiiliteknologian hyödyntäminen museoissa tulisi suunnata erityisesti nuoremmille ikäryhmille, joille älypuhelimet ovat tuttuja ja omasta takaa käytössä.

Annina Koskiola on pro gradu -työssään tutkinut mobiiliteknologian hyödyntämistä suomalaisissa museoissa ja myös sitä, miten yleisö suhtautuu mobiiliteknologiaan museoissa ja miten sen käyttöä tulisi kehittää edelleen (Koskiola 2014, 4). Koskiolan mukaan kansainvälisesti tarkasteltuna Suomen museokenttä tulee mobiiliteknologian hyödyntämisessä pahasti jälkijunassa verrattuna eurooppalaisiin museoihin (Koskiola 2014, 2). Museopalveluiden teknologinen kehittyminen Suomessa ei ole siis kulkenut käsi kädessä internetin käytön yleistymisen kanssa.

Mobiiliopaste museossa on käyttäjälle henkilökohtainen, koska sitä käytetään usein omalla tutulla puhelimella ja käyttäjä voi itse valikoida ja päättää mitä hän opasteen kanssa tekee missäkin järjestyksessä. Museoille asiakkaiden oman, taskussa kannettavan teknologian hyödyntäminen on valtava mahdollisuus, koska se ei vaadi museoilta investointeja laitteisiin vaan ainoastaan sisältöihin. Tämä tarjoaa mahdollisuuden pienillekin museoille mobiiliteknologian käyttöön. Mobiiliteknologian hyödyntäminen tarjoaa henkilökohtaisesti palkitsevan museoelämyksen ja on siihen tarkoitukseen teknologiana ylivoimainen. (Tallon 2008, xviii.) Teknologian tarkoitus museo-opetuksessa on tukea oppimista ja museosisältöjä, minkä takia on hyvä pohtia mitä oppimistilanteisiin voidaan tuoda lisää verkkoa tai multimediaa hyödyntämällä (Haapalainen 2004, 121). Teknologian käyttö ei ole itsetarkoitus vaan oppimisen ja kokemisen apuväline.

Annina Koskiolan tutkielmassa selvitettiin myös mobiiliopasteen hyödyllisyyttä osallistamisen työkaluna. Tutkimuksessa kysyttiin museokävijöiltä, olisivatko he kiinnostuneita äänestämään suosikkiaan näyttelystä tai kommentoimaan esillä olevia näyttelyesineitä, kommunikoidaan muiden museokävijöiden kanssa tai kommunikoidaan museon henkilökunnan kanssa mobiilisovelluksen kautta. Tulokset olivat pääosin positiivisia, sillä 67 % kävijöistä oli kiinnostuneita äänestys- ja kommentointimahdollisuudesta ja 4/5 kävijöistä oli kiinnostuneita kommunikoidaan museon henkilökunnan kanssa. Sen sijaan muiden museovieraiden kanssa kommunikoinnista ei ollut kiinnostunut kuin 1/5 kävijöistä. Erityisesti pidettiin hyödyllisenä mahdollisuutta kysyä museohenkilökunnalta vastauksia kysymyksiin, jotka eivät selvinneet näyttelyä katsomalla. (Koskiola 2014, 47.)

Orimattilan taidemuseon ensimmäinen mobiiliopaste on rakennettu hyödyntäen pelinomaisia elementtejä kuten tarinallisuutta, pisteiden laskua sekä palkitsemista. Pelin ja leikin rooli erilaisten taitojen opettajana on tunnustettu, eivätkä digitaaliset pelit tee poikkeusta tässä asiassa. Erityisesti lapsille suurin hyöty pelaamisesta tulee informaalin eli epämuodollisen oppimisen kautta. (Harviainen, Meriläinen, Tossavainen 2014, 32.) Pelejä pelataan useimmiten viihteen, elämysten ja kokemusten vuoksi, ja ne voi tässä mielessä rinnastaa esimerkiksi kirjoihin ja elokuvaan. Näihin verrattuna pelit voivat kuitenkin tarjota interaktiivisuutensa ansiosta pelaajalle uudenlaisia haasteita sekä niiden kautta onnistumisen kokemuksia. Onnistumisen kautta saadut positiiviset tunteet edistävät henkistä hyvinvointia ja toisaalta taas epäonnistumiset opettavat käsittelemään pettymyksen tunteita. (Harviainen et al. 2014, 34–36.)

Pelillistämisestä on tullut viime vuosina yksi suurimmista markkinoinnin ja teknologian trendeistä, ja sen keinoin pyritään muuttamaan mikä tahansa järjestelmä pelinkaltaiseksi ja sitä kautta hauskaksi ja mielekkääksi. Siten pelillistäminen voidaan määritellä palvelu- tai järjestelmäsuunnitteluksi, jolla pyritään luomaan pelimäisiä psykologisia vaikutuksia. Pelillistäminen pyrkii ohjaamaan johonkin toivottuun toimintaan tai käyttäytymiseen kuten oppimiseen. Pelillistämässä hyödynnetään samoja elementtejä kuin peleissä, kuten tarinallista kerrontaa, tavoitteita ja pisteitä. Erona pelisuunnitteluun on kuitenkin se, että pelillistäminen pyrkii luomaan lisäarvoa jollekin muulle järjestelmälle tai palvelulle tai motivoimaan esimerkiksi silloin, kun on kyse opetuksen pelillistämisestä. (Harviainen et al. 2014, 115–116.)

Tieliikennemuseo Mobilia on vastikään kehittänyt museon ulkopuolella pelattavan On the Road -mobiilipelin, joka on suunnattu erityisesti museon hankalasti tavoittamalle kohderyhmälle eli nuorille mutta myös niille museokävijöille, jotka eivät normaalisti pelaa mobiilipelejä. Pelin tarkoituksena on opettaa tieliikenteen historiaa hauskaasti ja viihdyttävästi. Mobilian pelissä päädyttiin hyödyntämään myös puhelimeen sisälle rakennettuja erilaisia käyttöominaisuuksia kuten ohjausta puhelinta kääntämällä ja auton käynnistämistä puhelinta ravistamalla. Pelin kehittämisessä oli erityisen tärkeää luoda hyvä ja autenttinen tunnelma äänimaailman sekä eri aikakausille tyypillisten näkymien kuten maitolaitureiden

ja nimismiehen kiharoiden avulla. On the Road on kehitetty museoalalle tyypillisesti pienellä budjetilla – mikä taas on pelialalle hyvin epätyypillistä. Monialainen yhteistyö oli Mobilian pelin onnistumisessa avaintekijä. (Kotro 2014.) Pelien rakentaminen ei vaikuttaisi olevan yleisin tapa hyödyntää mobiiliteknologiaa museoissa, sillä suurin osa esimerkiksi Seinätön museo -konseptin kautta luoduista mobiiliopasteista perustuu perinteisempään tekstiin, kuvaan ja ääneen luottavaan opastustyyliin (”Seinätön museo -mobiiliopasteet”. Suomen museoliiton museot.fi www-sivusto). Kohderyhmäajattelu on olennainen tekijä mobiiliopasteen rakentamisessa, mutta epäilemättä myös tekniset haasteet ja raha ohjaajat mobiiliopasteita tietyn tyyppisiksi.

Mobiiliopasteissa suunnistaminen teokselta, esineeltä tai rastilta toiselle voidaan toteuttaa joko QR-koodien (eng. *Quick Response*) eli kännykällä luettavien ruutukoodien, erillisen karttapohjan tai GPS-koordinaattien avulla. Tutkimalla eri museoiden internet-sivuja käy ilmi, että QR-koodeja on hyödynnetty melko useassa museossa. Myös Mari Nummisen (2014) opinnäytetyönään Suomen valokuvataiteen museolle suunnittelemassa mobiiliopasteessa hyödynnettiin QR-koodeja. QR-koodi on kätevä ja helposti näyttelytilaan sulautuva lisäinfon antaja, jota voi hyödyntää esimerkiksi opastusten kieliversioissa. Tosin koodin käytön yleistymistä ja sujuvuutta rajoittaa se, että koodin lukua varten puhelimeen tulee olla ladattuna ilmainen lukuohjelma. Tämän ohjelman lataaminen saattaa jo olla joillekin potentiaalisille mutta tekniikkaa arasteleville käyttäjille liikaa. Museoilta QR-koodin käyttö vaatii runsaasti ohjeistusta ja opastusta kävijöiden suuntaan.

Vaihtoehtona QR-koodille on harvinaisempi NFC-koodi, joka on käytössä esimerkiksi teknologian hyödyntämisen suhteen hyvin edistyksellisessä Lontoon kaupunginmuseossa (”NFC at the Museum of London”. Lontoon kaupunginmuseon www-sivusto. 23.10.2014). Samassa museossa on myös hyödynnetty lisätyn todellisuuden (eng. *augmented reality*) mahdollisuuksia museokäytössä. Lontoon kaupunginmuseo on luonut Streetmuseum™ Londinium -nimisen sovelluksen, jonka avulla voi seikkailla Rooman vallan ajan Lontoossa 2000 vuotta sitten pitkin Lontoon katuja. Vanhat katukuvat pystyy sovelluksen avulla näkemään Lontoon nykyistä modernia ympäristöä vasten. Myös vuosituhansien ta-

kainen äänimaailma on pyritty tuomaan mahdollisimman autenttisenä nykyaikaan. ("Streetmuseum Londinium". Lontoon kaupunginmuseon www-sivusto. 23.10.2014.) Suomalainen museomaailman esimerkki lisätyn todellisuuden hyödyntämisestä on Turun Luostarinmäen käsityöläismuseon lisätyn todellisuuden pelisovellus, jossa historialliset hahmot tuodaan museoympäristöön. Pelaajan tehtävänä on auttaa löytämään varastettu vihkisormus erilaisia tehtäviä tekemällä ja keskustelemalla lisätyn todellisuuden hahmojen kanssa. ("Luostarinmäki Adventure". Turun yliopiston Technology Research Centerin www-sivusto. 10.11.2014.) Lisätyn todellisuuden mahdollisuudet museoiden käytössä ovat vasta alkutekijöissään, mutta tekniikka vaikuttaisi tarjoavan upeita mahdollisuuksia aivan uudenlaisiin museoelämyksiin.

Mobiiliteknologian tulo museomaailmaan elää Suomessa eräänlaista kultakautaan, sillä tällä hetkellä maastamme ei löydy luultavasti yhtäkään museoalan seminaaria, jossa aihetta ei käsiteltäisi tavalla tai toisella. Teknologian vauhdikas kehittyminen on haaste niin museoille kuin palveluiden tarjoajille. Kuinka museot pienillä resursseillaan pysyvät mukana kehityksessä ja millaiseksi palveluntarjoajien käyttöliittymät muovautuvat? Onko museohenkilökunnalla aikaa ja intoa opiskella uutta teknologiaa vuodesta toiseen? Todennäköisesti intoa ja resursseja riittää, mikäli mobiiliteknologian todetaan tuovan todellista lisäarvoa museoiden palvelutarjontaan ja yleisötyöhön.

3 MUSEOKÄYNNIT EFEKTIN KULTTUURIOHJELMASSA

Lahden kaupungin kulttuurikasvatusohjelma, jota on käytetty mallina kulttuurikasvatusohjelman jalkauttamisessa muihin Efekti-kuntiin, on toiminut Lahden kaupungissa viisi vuotta. Kulttuurikasvatusohjelma on laadittu yhteistyössä perusopetuksen ja kulttuurilaitosten kesken. Tavoitteena ohjelmassa on, että jokainen koululainen käy vähintään kerran vuodessa kulttuuritilaisuudessa ja pysyy myös kertomaan kulttuurikokemuksestaan. Kulttuurikasvatusohjelman ansiosta jokainen oppilas saa tasa-arvoisen mahdollisuuden tutustua kaupungin kulttuuritarjontaan. Koska kulttuurikasvatusohjelma on laadittu perusopetuksen kanssa yhteistyössä, toteuttaa se opetussuunnitelmaa. Kulttuurikasvatusohjelma toteutuksessa huomioidaan koulujen resurssit ja erityistarpeet kuten linja-autokuljetukset. Kulttuurikasvatusohjelma huolehtii siitä, että opettajat saavat materiaalia käytettäväksi vierailuun valmistautumisessa, vierailun aikana ja kulttuurikokemuksen käsittelyssä. ("Lahden kaupungin kulttuurikasvatusohjelma". Lahden kaupungin www-sivusto. 1.5.2014.)

Museokäyntien osalta Lahden mallia muokataan kullekin paikkakunnalle sopivaksi. Lähtökohtana on, että kunnat käyttävät maantieteellisesti kouluja lähimpänä sijaitsevien museoiden palveluita. Lahden historiallisen museon sijaan muissa kunnissa vieraillaan kotiseutumuseoissa tai vaihtoehtoisesti muissa paikallisesti merkittävissä kulttuurikohteissa kuten kirkoissa. Taidemuseokäynnit kohdistuvat koulun sijainnista riippuen joko Lahden, Heinolan tai Orimattilan taidemuseoon. Mallina käytettävän Lahden kaupungin peruskoulun kulttuurikasvatusohjelman rakenne on seuraava:

1. luokka: Kirjasto (kirjastoon tutustuminen)
2. luokka: Sinfonia Lahti
3. luokka: Kaupunginteatteri, Hiihtomuseo, Kirjasto (kirjavinkkaus)
4. luokka: Taidemuseo, Radio- ja tv-museo
5. luokka: Historiallinen museo
6. luokka: Sinfonia Lahti
7. luokka: Taidemuseo, Kirjasto (tiedonhaku)
8. luokka: Kulttuurikeskus (Nuorisoteatteri)
9. luokka: Kulttuurikortti (omatoiminen)

Museokäyntejä Lahden kulttuurikasvatusohjelmaan kuuluu yhteensä viisi. Kaksi museokäynneistä kohdistuu taidemuseoon (4. ja 7. luokat), kaksi erikoismuseoihin (3. ja 4. luokat) ja yksi historialliseen museoon. Lahdessa opettajat saavat museoilta valmista materiaalia käytettäväksi vierailuun valmistautumisessa, vierailun aikana ja kulttuurikokemuksen käsittelyssä. ("Lahden kaupungin kulttuurikasvatusohjelma". Lahden kaupungin www-sivusto. 1.5.2014.) Materiaaliin kuuluu mm. yleisiä ohjeita museovierailua varten, näyttelyn esittelyteksti, tehtäviä näyttelystä ja näyttelyalueen pohjapiirros. Materiaalin lisäksi opettajille pidetään vuosittain infotilaisuudet jokaisesta eri museosta. ("Koulut ja päiväkodit". Lahden museoiden www-sivusto. 2.5.2014.) Efektin kulttuuriohjelma on alkanut toimia alueellisesti jo joidenkin kulttuurikäyntien osalta. Esimerkiksi kakkosluokkalaisten Sinfonia Lahden konsertti toteutuu kaikkien Efekti-kuntien osalta syksyllä 2014 ja kuudesluokkalaiset pääsevät Sinfonia Lahden konserttiin keväällä 2015.

Selvittääkseni muiden lastenkulttuurikeskusten museokäyntien organisointia alueellisella tasolla lähetin kolme sähköpostikyselyä kolmeen eri lastenkulttuurikeskukseen: Tampereelle, Hämeenlinnaan ja Jyväskylään. Valitsin nämä kohteet, koska niissä lastenkulttuurikeskukset toimivat ainakin osittain alueellisesti. Sain vastaukset kahdelta paikkakunnalta; Jyväskylän Kulttuurisaitasta sekä Hämeenlinnan ARX:ista. Jyväskylästä sain ainoastaan Jyväskylän kaupungin kouluja koskevia vastauksia Kulttuurisaitan koordinaattorilta Marjo Tiainen-Niemistöltä. Kahdeksassa muussa Kulttuurisaitaan kuuluvassa kunnassa on myös lähes jokaisessa toimiva kulttuurikasvatusohjelma. Jyväskylässä kulttuuriopetussuunnitelma Kompassin museokäynnit kohdistuvat vuosiluokille seuraavasti: 1. lk Keski-Suomen luontomuseo, 2. lk Suomen käsityön museo, 3. lk Alvar Aalto museo, 5. lk Keski-Suomen museo ja 6. lk Jyväskylän taidemuseo. (Tiainen-Niemistö 2014). Jaossa on samankaltaisuutta Lahdessa toimiviin kulttuuriohjelman museokäynteihin verrattuna, vaikka Lahden malli ei tarjoa 1. ja 2. luokkalaisille museokäyntejä lainkaan ja Lahden mallissa taidemuseokäyntejä on ohjelmassa kaksi kappaletta.

Hämeenlinnan ARX:ista kyselyyni vastasi nuoriso- ja lastenkulttuuripalveluiden palvelupäällikkö Noora Herranen. ARX:in kulttuuripolku oli tulossa käyttöön vasta syksyllä 2014, joten kokemuksia sen toimivuudesta ei vielä ollut sähköpostikyselyn lähetyksen aikaan. Kulttuuripolku tulee toimimaan ainakin aluksi vain Hämeenlinnassa, mutta Herrasen (2014) mukaan on kuitenkin toiveita saada se alueelliseksi. ARX:in malli on hieman erilainen, sillä se tarjoaa kouluille kulttuuripolun toteuttamiseen kolme eri tasoa: 1. perustaso, joka kuuluu kaikille, 2. edistynyt taso niille, jotka haluavat vähän enemmän ja 3. tavoitetaso kulttuurin suurkuluttajille. Hämeenlinnan mallissa museovierailuita on vähemmän kuin Lahden tai Jyväskylän malleissa. Perustasolle kuuluu museokäynnit vain 7.- ja 9.-luokkalaisille. Toisen luokan oppilaat tutustuvat kirkkoon ja sen lähiympäristöön, mikä on yhtenäistä tässä opinnäytetyössä esitellyn mallin 2 kanssa, josta kerron tarkemmin seuraavassa luvussa. Hämeenlinnan mallissa ovat peruskoulun lisäksi mukana 3- ja 5-vuotiaat. ("Kulttuuripolku 2014–2015". Lasten ja nuorten kulttuurikeskus ARX:in [www-sivusto](http://www.sivusto). 14.10.2014.)

Sähköpostikyselyillä saaduista vastauksista ei ollut huomattavaa hyötyä Efektin museokäyntien suunnittelemisessa, koska kumpikaan saaduista malleista ei ollut alueellisesti toimiva. Saadut vastaukset toimivat kuitenkin vertailukohtina ja malleina sille, miten eri tavoin kulttuurikasvatusohjelmat on mahdollista toteuttaa. Hämeenlinnan kolmeen eri tasoon jaettu malli on mielenkiintoinen, mutta se herättää myös kysymyksiä koulujen ja luokkien välisen tasa-arvon toteutumisesta. Loppujen lopuksi alueellisten kulttuurikasvatusohjelmien toteutuksen malli on pitkälti kiinni ulkopuolisen rahoituksen määrästä, koska kuljetuskustannukset vievät suurimman osan budjetista. Pitkistä kuljetusmatkoista ja ehkä myös museokäyntien määrästä on tingittävä, mikäli budjetti ei kestä niitä.

3.1 Museokohteiden valinta

Suunnitelmassa mukana olevien Efekti-kuntien kohdalla museokäynnit osuvat peruskoulun vuosiluokille siten, että kolmasluokkalaiset vierailevat erikoismuseossa, neljäsluokkalaiset taidemuseossa, viidesluokkalaiset kotiseutumuseossa

tai kaupunginmuseossa ja seitsemäsluokkalaiset jälleen taidemuseossa. Siten museokäyntejä tulee muissa Efekti-kunnissa yhteensä neljä kappaletta eli yksi vähemmän kuin Lahden mallissa. Laadin museokäyntien jakautumisesta kaksi erilaista mallia, joista ensimmäinen on edellä luetellun mukainen ja toisessa mallissa on hyödynnetty museokohteiden lisäksi muitakin kuntien omia kulttuurikohteita kuten kirkkoja. Nämä muut kulttuurikohteen osuvat pääasiassa kolmansille luokille ja korvaavan erikoismuseossa vierailun. Molemmat mallit museo- ja kulttuurikohteen jakautumisesta on esitelty liitteissä: malli 1 (Liite 1) ja malli 2 (Liite 2).

Kunnille sopivien museokohteiden kartoittaminen alkoi kunkin kunnan koulujen listauksella ja asettamisella kartalle. Useimmista kunnista sai joko internet-sivuilta tai kunnan koulutoimesta valmiin kouluverkoston kartan, jota pystyi hyödyntämään koulujen ja museoiden välisten välimatkojen selvittämisessä. Kartoituksen Efekti-kuntien museoista tein Päijät-Hämeen museomatka -internetsivuston avulla, minne on listattu museokohteiden lisäksi muitakin kuntien mielenkiintoisia kulttuuri- ja luontokohteita. Sivustoa ylläpitää Päijät-Hämeen maakuntamuseo. Koulujen tapaan museot asetettiin kartalle ja vertailtiin niitä koulujen sijainteihin. Kaikista kunnista löytyy oma kotiseutumuseo tai kaupunginmuseo, mutta erikoismuseoihin sekä taidemuseoihin täytyy lähes joka kunnasta matkustaa naapurikuntiin. Lahden lisäksi ainoastaan Orimattila ja Heinola pystyvät tarjoamaan kaikki museokohteet oman kaupungin sisällä. Kuljetusmatkat linja-autoilla muodostuvat näissäkin kunnissa joidenkin koulujen osalta melko pitkiksi kuntien suuresta pinta-alasta johtuen.

Koska suurin kuluerä kulttuurikasvatusohjelman museovierailujen järjestämisessä on linja-autokuljetukset, valitsin museokohteet pääasiassa sen mukaan, mikä kohde sijaitsee mitään koulua lähimpänä. Samalla on kuitenkin otettava huomioon se, että yhdellä kuljetuksella voi viedä useampia luokka-asteita lähemmäksi sijaitseviin museoihin tai muihin kulttuurikasvatusohjelman kohteisiin esim. kirjastoihin. Lisäksi on otettava huomioon yhdysluokat, joita on useimmissa pienissä kyläkouluissa, jolloin yhdistettyinä toimivat 1.–2., 3.–4. ja 5.–6. luokat. Malli 2 on kuljetuskustannuksiltaan edullisempi vaihtoehto, koska siinä on hyödynnetty mallia 1 enemmän kuntien omia, lähellä sijaitsevia kohteita. Lah-

desta katsoen kauimmaisista kunnista, kuten Padasjoelta, matkaa Lahden keskustan kertyy noin 55 km ja aikaa kuluu noin 45 minuuttia suuntaansa (Kuva 1), joten museokäynnit tulevat haukkaamaan myös ajallisesti ison osan kouluajasta. Sen takia museokäyntien huolellinen suunnittelu ja muissa mahdollisissa kulttuurikohteissa vierailu samalla reissulla on ajallisesti ja taloudellisesti järkevää.



Kuva 1. Pitkät etäisyydet tuovat haasteita kulttuuriohjelmaan kuuluvien museokäyntien suunnitteluun. Päijät-Hämeen kunnista ainoastaan Hartola ei kuulu Efektin piiriin. Suunnitelmassa sysmäläiset vierailevat Heinolan museoissa, jolloin pisimmät kuljetusmatkat tulevat padasjoekalaisille koululaisille heidän vieraillessa Lahden taidemuseossa. Kuvan lähde: <http://www.lahtiguide.fi/fi/sivu/p%C3%A4ij%C3%A4t-h%C3%A4meen-kartta>

Koska joka kunnassa ei ole omaa taidemuseota tai erikoismuseota, kohdistuu monen kunnan koululaisten vierailu Lahden museoihin; Lahden taidemuseoon sekä Lahden hiihtomuseoon. Maantieteellisesti Lahti sijaitsee Päijät-Hämeen keskellä ja sillä on ammatillisesti hoidetut museot, joten Lahden hyödyntäminen museovierailuissa on järkevää. Ammatillisesti hoidetut museot pystyvät todennäköisemmin takaamaan oppilaille tasalaatuisen oppimiskokemuksen sekä jonkinlaista oheismateriaalia museovierailun yhteydessä.

Tätä suunnitelmaa ei ole vielä viety käytännön tasolle, mikä tarkoittaa sitä, että valittuihin museokohteisiin ei ole oltu vielä yhteydessä eikä kulttuuriohjelman museovierailuja ole aloitettu. Suunnitelma sisältää siten oletuksen, että kaikki valitut vierailukohteet pystyvät organisoimaan koululaisten museovierailut museoilleen. Todennäköisesti se tarkoittaa myös sitä, että ajankohdat museovierailuille ovat rajallisia, sillä moni museokohde on talvella kokonaan kiinni ja rakennukset lämmittämättömänä. Koulujen tuleekin huomioida aikatauluissaan, että etenkin kotiseutumuseovierailut tulee ajoittaa loppukeväälle tai alkusyksylle. Myös museoiden näyttelytarjonta voi vaikuttaa vierailuajankohtiin.

3.2 Museokäynnit kunnittain

Mallissa 1 on mukana 22 museokohdetta. Asikkalasta museokohteita on neljä: Vääksyn vesimyly- ja sähkövoimalaitosmuseo, Asikkalan kotiseutumuseo, Päijät-Hämeen ilmailumuseo ja Urajärven kartanomuseo. Heinolasta on kulttuurikasvatusohjelmassa mukana kolme museota: Lääninkivalteri Aschanin talo, Heinolan taidemuseo ja Heinolan kaupunginmuseo. Heinolan museoissa tulee vierailemaan koululuokkia myös Asikkalasta ja Sysmästä. Hollolasta on mukana kaksi museota: Heikan Jussin suutarinmökkimuseo sekä Hollolan kotiseutumuseo. Hämeenkoskelta mukana on ainoastaan Hämeenkosken kotiseutumuseo, kuten myös Kärkölästä ja Nastolasta mukana ovat vain paikalliset kotiseutumuseot. Padasjoen museokohteet ovat Padasjoen kotiseutumuseo sekä Enni Idin mökki. Sysmästä mukana ovat Suomen harmonikkamuseo sekä Sysmän kotiseutumuseo. Orimattilalla on tarjota kaikkiaan neljä kohdetta koululuokille: Ori-

mattilan taidemuseo, Orimattilan kotiseutumuseo, Artjärven kotiseutumuseo sekä Pullomuseo. Museoiden ja kulttuurikohteiden lyhyet esittelyt, yhteystiedot sekä tiedot pääsymaksuista löytyvät liitteestä (Liite 3).

Asikkalassa kulttuuriohjelman museokohteiden kirjo on laaja johtuen kunnan omasta monipuolisesta museotarjonnasta sekä kunnan koulujen sijainnista maantieteellisesti. Kalkkisten koulu sijaitsee maantieteellisesti kaukana, noin 30 kilometrin päässä Vääksystä, joten Kalkkisten koulusta tehtävät museovierailut on järkevämpää tehdä Lahden sijasta Heinolan museoihin. Asikkalan kohdalla ainoa ero mallien 1 ja 2 välillä on Kalkkisten koulun 3.-luokkalaisten vierailukohde. Mallissa 1 se on lääninkivalteri Aschanin talo Heinolassa. Tämä vierailukohde on käytännöllinen, koska Kalkkisten koulussa 3. ja 4. luokat toimivat yhdysluokkina, jolloin 3.–4.-luokkalaiset voisivat vierailla samalla retkellä sekä Heinolan taidemuseossa että lääninkivalteri Aschanin talossa. Mallissa 2 kolmasluokkalaisten vierailevat Kalkkisten kirkossa, jonka tarkoituksena on tutustuttaa oppilaat oman lähiseudun kulttuuriympäristöön. Asikkalassa on paljon valinnanvaraa museokohteissa, joten museovierailut voisi toteuttaa kummastakin mallista poikkeavilla tavoilla, esimerkiksi hyödyntämällä näitä malleja enemmän upeaa Urajärven kartanomuseota.

Heinolan kaupungilla on tarjota ammatillisesti hoidettuja museokohteita jokaista kulttuuriohjelman museovierailua varten, joten heinolalaisilla kouluilla ei ole tarvetta hakea museopalveluita naapurikunnista. Heinolan kohteet ovat samat molemmissa malleissa. Heinola on ainoa suunnitelmaan kuuluvista kunnista, jossa ei vierailla lainkaan kotiseutumuseossa, koska Heinolassa on oma kaupunginmuseo. Myös Orimattilassa mallit 1 ja 2 ovat samanlaiset. Vaikka Orimattilassa kaikki museokohteet löytyvät oman kaupungin sisältä, aiheuttavat pitkät välimatkat ja pienet kyläkoulut haasteita vierailuiden järjestämiseen. Viidennen luokan kotiseutumuseovierailut kohdistuvat pääasiassa Orimattilan kotiseutumuseoon, poikkeuksena Vuorenmäen koulu Artjärvellä, jonka viidesluokkalaisten vierailevat Artjärven kotiseutumuseossa.

Hollola sijaitsee aivan Lahden kaupungin kyljessä, joten Lahden museopalveluiden hyödyntäminen on Hollolan kohdalla luontevaa. Hollolan omaan rikkaaseen kulttuuriperintöön kuuluu olennaisesti Hollolan keskiaikainen kirkko, joten kirkko vierailukohteena on otettu huomioon mallissa 2. Mallissa 1 Hollolan 3.-luokkalaiset vierailevat Lahden hiihtomuseossa kun taas mallissa 2 he tutustuvat Hollolan kirkkoon. Kirkkoon tutustumisen voi tosin yhdistää myös 5. luokan kotiseutumuseovierailuun, koska Hollolan kotiseutumuseo sijaitsee lähellä kirkkoa. Herralan koulun ja Nostavan koulun 5.-luokkalaiset vierailevat Hollolan kotiseutumuseon sijasta Heikan Jussin suutarinmökkimuseossa, joka sijaitsee maantieteellisesti lähellä näitä eteläisen Hollolan kouluja. Vaihtoehtoisesti Herralan ja Nostavan koulun 3.-luokkalaiset voisivat vierailla suutarinmökkimuseossa ja 5. luokalla suunnata Hollolan kirkolle ja käydä samalla Hollolan kotiseutumuseossa.

Hämeenkoskella omia museokohteita on hyvin niukasti, ja mukana malleissa onkin ainoastaan Hämeenkosken kotiseutumuseo. Mallissa 1 Hämeenkosken 3.-luokkalaiset vierailevat Lahden hiihtomuseossa, ja mallissa 2 he vierailevat Hämeenkosken kirkossa. Hämeenkosken 7.-luokkalaiset eivät vieraile Lahden taidemuseossa, koska heidän opetuksensa järjestetään Hämeenlinnan Lammilla. Myös Kärkölän kunnan ainoa oma museokohde on Kärkölän kotiseutumuseo, jossa 5.-luokkalaiset vierailevat. Mallissa 1 Kärkölän 3.-luokkalaiset vierailevat Lahden hiihtomuseossa, ja mallissa 2 he käyvät Kärkölän kirkossa. Todennäköisesti malli 1 ei tulisi kuljetuskustannuksiltaan kovin paljoa mallia 2 kalliimmaksi, koska Kärkölässä on yhdysluokallinen Kirkonkylän koulu, jolloin 3.- ja 4.-luokkalaiset voisivat matkustaa samalla linja-autolla Lahteen hiihtomuseoon ja taidemuseoon. Esitetyistä malleista poiketen Kärkölän taidemuseokäynnit voisivat kohdistua Lahden taidemuseon sijaan myös Orimattilan taidemuseoon, koska välimatka kumpaankin kaupunkiin on sama. Tämä järjestely vähentäisi Lahden taidemuseoon kohdistuvaa painetta määrältään runsaasti lisääntyvien koululaisvierailujen järjestämiseksi.

Nastolassa tilanne on samankaltainen kuin Hämeenkoskella ja Kärkölässä, eli kunnan ainoa oma museokohde on Nastolan kotiseutumuseo. Erona Hämeenkoskeen ja Kärkölään on lyhempi välimatka Lahteen, joten Lahden museokoh-

teiden hyödyntäminen Nastolan koulujen museokäyntien kohdalla on toimiva vaihtoehto. Eroavaisuudet mallin 1 ja 2 välillä on kolmannen luokan vierailukohde, joka mallissa 1 on Lahden hiihtomuseo ja mallissa 2 Nastolan kirkko. Näistä malleista poiketen Nastolassa voisi hyödyntää 4. tai 7. luokkien Lahden taide-museokäyntien tilalla paikallista Taidekeskus Taarastia, mikäli se pystyy tarjoamaan kouluille taidekasvatuksellista sisältöä.

Padasjoen kohdalla mallit 1 ja 2 ovat samanlaiset. Padasjoella Kullasvuoren koulun 3. luokan vierailukohde on Enni Idin mökki, joka ei ole virallisesti museo, mutta joka on paikallishistoriaan vahvasti liittyvä, mielenkiintoinen ja autenttinen tutustumiskohde. Toinen paikallinen museokohde on Padasjoen kotiseutumuseo, jossa viidesluokkalaiset vierailevat. Taidemuseopalvelut padasjokelaisten on haettava Lahdesta. Sysmässä mallien 1 ja 2 välillä ei myöskään ole eroavaisuuksia. Sysmän kolmasluokkalaiset vierailevat Suomen harmonikkamuseossa ja viidesluokkalaiset Sysmän kotiseutumuseossa. 4.- ja 7.-luokkalaiset vierailevat Heinolan taidemuseossa Lahden sijaan, koska matka Sysmästä Heinolaan on huomattavasti lyhempi kuin Sysmästä Lahteen.

4 TAIDEVARAS TÖPPÖSEN JALANJÄLJISSÄ

Kulttuurikasvatusohjelman myötä koululaisten museovierailut tulevat lisääntymään, minkä takia museoiden koululaisille suunnattujen palveluiden kehittäminen on ajankohtaista. Palveluiden kehittämisen pilottina opinnäytetyössä kehitetään Orimattilan taidemuseon palvelutarjontaa koululaisten museovierailuja varten. Lähtökohtana kehittämiselle on ajatus siitä, että uuden palvelun tulee olla ensinnäkin mielenkiintoinen koululaisille, toiseksi helppokäyttöinen ja kolmanneksi pienillä resursseilla toteutettavissa oleva ja ylläpidettävä jatkossakin. Tärkeänä lähtökohtana oli myös palveluiden tasalaatuisuuden ja tasa-arvoisuuden varmistaminen, jotta kaikilla museossa vierailevilla luokilla olisi samat lähtökohdat museossa oppimiselle.

Opinnäytetyöprosessin alkuvaiheessa ajatuksena oli hyödyntää museon palvelutarjonnan kehittämisessä Efektin kulttuuritoimijoita, jotka on valittu avoimen haun kautta toteuttamaan erilaisia kulttuurivierailuja Efekti-kuntien kouluihin ja päiväkoteihin. Luovuin kuitenkin ajatuksesta, koska halusin uuden palvelun olevan jatkuvasti toteutettavissa museon omilla resursseilla eli riippumaton ulkopuolisesta toimijasta tai ulkopuolisen avun palkkaamisesta.

Koululaisten palvelutarjonnan konkreettiseksi kehittämistyökaluksi valikoitui Seinätön museo -mobiiliopaste, joka on Suomen museoliiton tarjoama palvelu. Seinätön museo -mobiiliopaste otettiin käyttöön Orimattilan taidemuseossa, koska se on tuotteena valmiiksi kilpailutettu, sen käyttöönottoon kuuluu ilmaiset koulutukset Momeo Oy:n toteuttamina ja sen käytön aloittaminen oli mahdollista tiukassa aikataulussa. Ajattelin myös mobiiliteknologian olevan erityisesti koululaisia kiinnostava uudenlainen lähestymistapa museovierailuihin. Lisäksi mobiiliteknologian hyödyntäminen muissakin Efekti-kuntien pienissä museoissa toimi ajatuksellisena lähtökohtana pilotin toteutuksessa. Mobiiliopastetta käytettäessä oppimiskokemus ei ole niin vahvasti riippuvainen museolla parhaillaan olevasta henkilökunnasta ja sen resurssista opastaa koululaisia. Tekniikka asettaa kuitenkin myös haasteita tasa-arvon toteutumiselle, koska pelin käyttö vaatii mobiililaitteen, jollaista kaikilla ei välttämättä ole käytettävissä.

Tällä hetkellä Seinätön museo -palvelu on käytössä Suomessa noin 30 museossa. Seinätön museo -palvelun käyttöönotto lisää myös Orimattilan taidemuseon näkyvyyttä museokentällä, koska kaikki Seinätön museo -mobiiliopasteet kootaan omalle alisivustolleen Suomen museoliiton kotisivuille. Museoliiton kautta tilattuna palvelu toimii siis myös museon markkinointikeinona. Seinätön museo -mobiiliopasteen hyväksi puoleksi voi katsoa myös sen, että se on helposti muokattavissa ja kehitettävissä edelleen ja sen avulla voi luoda monia erilaisia opasteita museoon. Esimerkiksi vaihtuvien näyttelyiden yhteyteen on mahdollisuus luoda omat opasteet melko pienellä vaivalla. Se antaa uusia mahdollisuuksia näyttelyiden oheismateriaalin tuottamiseen ja siten tiedon jakamiseen. Mobiiliopaste on myös nykyaikainen vaihtoehto ja saattaa teknologiana houkuttaa museoon tulevaisuudessa sellaisiakin kävijöitä, joita museoikäynnit eivät muuten juuri kiinnosta.

4.1 Seinätön museo -mobiiliopasteen rakentaminen

Seinätön museo -mobiiliopaste on Suomen museoliiton ja Momeo Oy:n toteuttama palvelu Suomen museoliiton jäsenmuseoille. Palvelu tarjoaa museoille helpon ja käytännöllisen tavan hyödyntää älypuhelimilla käytettävää sisältöä. Mobiiliopasteet toimivat kaikilla älypuhelimilla ja tableteilla ilman erillisen soveluksen lataamista ja niissä voidaan hyödyntää kuvan ja tekstin lisäksi mm. ääntä, karttoja, videoita ja pelillisiä ominaisuuksia. Omia mobiiliopasteita hallinnoidaan Tarinatallennin-nimisen ylläpitotyökalun avulla. Kaikki tähän mennessä valmistuneet Seinätön museo -mobiiliopasteet löytyvät osoitteesta <http://www.museot.fi/seinatonmuseo>. Mobiilisti opasteisiin voi tutustua osoitteessa [Tarinasoitin.fi/Seinaton](http://www.museot.fi/seinatonmuseo). ("Seinätön museo". Suomen museoliiton www-sivusto. 10.9.2014.) Museoilla on käytössään myös muiden palveluntarjoajien mobiiliopasteita. Yleisimmin opasteilla tarjotaan kävijöille lisäinfoa museon koelmista ja näyttelystä tai luodaan reittejä museon ympäristöön, esimerkiksi patsaskierroksia kaupungille. Myös lukuisilla muilla palveluilla kuin museoilla on käytössään erilaisia mobiiliopasteita.

Orimattilan taidemuseon mobiiliopaste on rakennettu koululaisia varten, ja se keskittyy Taidesäätiö Ilmari ja Toini Wall-Hakalan kokoelmiin tutustumiseen taidemuseon sisätiloissa. Orimattilan taidemuseon perusnäyttely jakautuu kolmeen kokonaisuuteen. Suurin kokonaisuus on Taidesäätiö Ilmari ja Toini Wall-Hakalan kokoelmat, joka sisältää pääosin kotimaista vanhaa taidetta 1800-luvun lopusta 1900-luvun puoleenväliin. Kokoelma antaa loistavan läpileikkauksen suomen taiteen kehityskaaresta em. ajalta, ja mukana on teoksia tunnetuilta suomalaisilta taiteilijoilta kuten Helene Schjerfbeckiltä, Pekka Haloselta, Akseli Gallen-Kallelalta, Albert Edelfeltiltä sekä Magnus ja Ferdinand von Wrightiltä. Kaksi muuta perusnäyttelyn kokonaisuutta liittyvät enemmän Orimattilan paikallishistoriaan. Pentti Papinahon veistoskokoelmat esittelevät Orimattilassa asuneen kuvanveistäjän elämäntyötä ja Orimattilan Erkot -näyttely kertoo Orimattilassa syntyneiden kuuluisien Erkon veljesten elämänvaiheista. Erkoista kertova näyttely on paikallishistorian näyttely, ei siis taidenäyttely, vaikka se sijaitseekin taidemuseossa. Koululuokille näyttelytarjonta antaa monia mahdollisuuksia, sillä museokäynnillä voi keskittyä joko taidekasvatukseen tai paikallishistoriaan.

Valitsin mobiiliopasteeseen tunnettujen taiteilijoiden teoksia Taidesäätiö Ilmari ja Toini Wall-Hakalan kokoelmista. Mukaan opasteeseen valikoituneet teokset edustivat joko tiettyä aikakautta tai ne olivat muuten kokoelman kannalta merkittäviä teoksia. Suurin osa opasteen teoksista edustaa Suomen taiteen kultakautta. Tämä johtuu ensinnäkin siitä, että kultakauden taide on hyvin edustettuna säätiön kokoelmissa sekä toiseksi siitä, että koululuokille lähetetty etukäteistieto kokoelmista kertoo pääasiassa kultakauden taiteesta. Mobiiliopasteen kysymykset liittyvät taide- ja kulttuurihistoriaan. Osa kysymyksistä on hyvin yksinkertaisia ja osa vaatii hieman enemmän päättelykykyä. Ideana on, että vastaukset kysymyksiin löytyvät teoksia ja niiden teostietoja tarkastelemalla. Tavoitteena on saada lapset kiinnittämään huomiota myös teosten yksityiskohtiin ja miettimään, mitä kuvissa tapahtuu sekä miten ja milloin ne on maalattu? Samalla lapsille tulee tutuksi usean taidehistoriallisesti merkittävän taiteilijan nimi sekä maalaustyylit. Tavoitteena on myös opettaa oppilaita lukemaan teostiedot taulu-

jen vieressä olevista infokylteistä sekä painamaan mieleen joidenkin taiteilijoiden, aikakausien ja tyyli-suuntien nimiä.

Tiukasta aikataulusta johtuen rakensin mobiiliopasteen käsikirjoituksen yksin ilman vuoropuhelua opettajien tai muiden tahojen kanssa. Ideaalitulanteessa opasteen suunnitteluun olisi osallistunut monia eri tahoja, mutta tässä tapauksessa oli tärkeintä päästä pilotoimaan mobiiliopaste ja saada siitä käyttökokeuksia. Koin oman osaamiseni ja kokemukseni olevan riittävä pilottiopasteen rakentamiseksi itsenäisesti. Opasteen jatkokehittelyyn on kuitenkin järkevää ottaa mukaan useampia tahoja, jotta siitä saadaan innovatiivisempi ja kohderyhmän paremmin huomioon ottava.

Tulevat käyttäjät huomioiden mobiiliopaste on rakennettu tarinalliseksi peliksi, jossa on monivalintakysymyksiä. Mobiiliopasteen varsinainen tekninen rakentaminen alkoi Suomen museoliiton ja Momeo Oy:n järjestämässä koulutustilaisuudessa, johon osallistuin 22.9.2014. Ennen koulutusta olin laatinut valmiiksi mobiiliopasteen käsikirjoituksen, koonnut kaikki tekstit ja kuvat ja suunnitellut värimaailman valmiiksi. Mobiiliopasteen rakentaminen Tarinatallennin-työkalun avulla oli helppoa ja nopeaa, kiitos ammattimaisten ohjaajien. Mobiiliopasteen rakentaminen jatkui itsenäisesti koulutuksen jälkeen. Kokonaisuudessa mobiiliopasteen valmiiksi saattamiseen pohjatöiden jälkeen kului aikaa noin kaksi työpäivää.

Orimattilan taidemuseon ensimmäisen koululaisille suunnatun mobiiliopasteen nimi on ”Taidevaras Töppösen jalanjäljissä” ja se löytyy internetistä osoitteesta tarinasoitin.fi/orimattilantaidemuseo. Pelimäisessä mobiiliopasteessa autetaan salapoliisi Ilari Wali-Hankalaa selvittämään mitkä taulut – ja miksi juuri kyseiset taulut – taidevaras Töppönen aikoo kähveltää museosta (Kuva 2). Idea taidevarasaiheeseen opasteeseen tuli siitä, että museossa vieraillessaan oppilaat haluavat aina tietää, mikä taulu tai veistos on arvokkain. Usein erityisesti kullattuja veistoksia luullaan arvokkaimmiksi, vaikka ne olisivat kipsiä. Opasteen tarkoitus onkin esitellä kymmenen arvokasta teosta ja saada oppilaat pohtimaan, miksi juuri nämä teokset ovat valikoituneet taidevarkaan ryöstölistalle. Salapoliisi Ilari

Wali-Hankala on säätien kokoelman kerääjän, Ilmari Wall-Hakalan eräänlainen alter ego, joka haluaa saada vihiä taidevarkaan suunnitelmista.

Pelissä on kymmenen monivalintakysymystä. Jos pelaaja osaa vastata kaikkiin kysymyksiin oikein, saa hän pienen palkinnon. Palkitsemistoiminto on rakennettu sisään peliin ja pelaaja saa ilmoituksen palkinnosta näytölleen vastattuaan kaikkiin kysymyksiin oikein. Pelin kysymyksiin voi vastata missä tahansa järjestyksessä.



Kuva 2. Kuvakaappaus mobiiliopasteesta. Taulut löytyvät taidemuseosta "Sijainti" -painikkeen takaa avautuvan sisäkartan avulla.

Teosten löytämisen helpottamiseksi teokset löytyvät opasteessa mukana olevasta taidemuseon sisäkartasta, johon ne on merkitty symbolein. Tarinatallennin-sovellus tarjoaa mahdollisuuden myös QR-koodien (*Quick Response*, eli ruutukoodi) käyttöön, joita museoilla on käytössä melko yleisesti. Esimerkiksi Suomen valokuvataiteen museolle tehtiin vuonna 2014 opinnäytetyönä QR-koodeilla toimiva ääniopastus sekä luettava lisätietopalvelu (Numminen 2014, 7). QR-koodin luku vaatii kuitenkin erikseen puhelimeen ladatun lukusovelluk-

sen, joten se ei tuntunut järkevältä vaihtoehdolta kohderyhmän ollessa koulu-
luokka. QR-koodeja voisi kuitenkin hyödyntää tulevissa mobiiliopasteissa.

Tarinatallentimen avulla mobiiliopasteeseen pystyy lisäämään loppuun myös
käyttäjäkyselyn, mitä testattiin myös pilotin yhteydessä. Kyselyyn pystyy teke-
mään sekä kysymyksiä, joihin vastataan hymy- ja surunaamoin, että avoimia
kysymyksiä, joihin vastaus kirjoitetaan. Taidevaras Töppösen jalanjäljissä -
kyselyyn tuli kymmenen ”hymiökysymystä” ja yksi avoin kysymys.

Mobiiliopasteen rakentamisessa pelin muotoon on monta etua oppimisen kan-
nalta. Peli mahdollistaa tietyn ongelman esittämisen tarinana tai muuten raja-
tussa kontekstissa. Välietapit tekevät pelaamisen entistä kiinnostavammaksi ja
pelin säännöt ohjaavat toimintaa. Peli myös pakottaa aktiivisuuteen ja vuorovai-
kutteisuuteen. Tämän päivän lapset ja nuoret ovat eläneet digitaalisten laittei-
den parissa koko elämänsä, mikä on luonnollisesti vaikuttanut heidän tapaansa
ajatella, oppia, ratkaista ongelmia, etsiä tietoa ja viettää aikaa. Nykylapsille ja -
nuorille digitaalinen kommunikointi on kaikista luontevin tapa kommunikoida.
(Ängeslevä 2013, 3, 12.)

Mobiiliopasteen rakentamisessa on huomioitava myös teosten tekijänoikeusky-
symykset, koska mobiiliopasteet ovat julkisesti nähtävissä internetissä. Vastuu
siitä, että käyttöluva on asianmukaisessa kunnossa, on aina teoksen käyttäjällä,
eli tässä tapauksessa Orimattilan taidemuseolla, joka on ladannut kuvat inter-
nettiin. Mobiiliopasteen käyttäjällä eli museon asiakkaalla ei ole tekijänoikeudel-
lisiä vastuita teosten suhteen. Tekijänoikeus on voimassa tekijän elinajan ja 70
vuotta tekijän kuolinvuoden päättymisestä. Visuaalisen alan taiteilijoiden teki-
jänoikeusyhdistys Kuvasto ry myöntää käyttöluvia edustamiensa kuvataiteilijoi-
den teosten käyttöön eri medioissa. (”Kuvan käyttö: käyttöluvut”. Kuvasto ry:n
www-sivusto. 19.10.2014.) Tekijänoikeudet on luonnollisesti huomioitava myös
muiden taiteellisten ja kirjallisten teosten kohdalla, mikäli niitä käytetään mobiili-
opasteessa. Käyttömaksuilla voi olla vaikutusta myös mobiiliopasteiden sisäl-
töihin, mikäli opasteissa pyritään välttämään tekijänoikeudellisia kuvia taloudel-
lisista syistä.

4.2 Mobiiliopasteen pilotti Orimattilan taidemuseossa

Mobiiliopasteen pilottiin osallistui neljäs vuosiluokka Orimattilan Myllylän koulusta, ja pilotti pidettiin maanantaina 6.10.2014 klo 10.00–11.15. Myllylän koulun 4A-luokalta museossa oli mukana 14 oppilasta sekä opettaja. Pilottiin valikoitui neljäsluokka, koska tulevassa kulttuurikasvatusohjelmassa ensimmäinen taidemuseokäynti on neljännellä luokalla. Myös mobiiliopaste on siten suunniteltu noin neljäsluokkalaisille lapsille. Seuraava kulttuurikasvatusohjelman taidemuseokäynti on vasta seitsemännellä luokalla, joten samaa mobiiliopastetta tuskin voi käyttää molemmille kohderyhmille.

Ennen taidemuseokäyntiä neljännen luokan opettajalle lähetettiin etukäteistiedote taidemuseon kokoelmista ”Orimattilan taidemuseo – Pieni aikamatka Suomen taiteen historiaan” (Liite 2) sekä toimintaohjeet museovierailua varten ”Matkalla museoon – Ohjeita opettajalle ja oppilaille” (Liite 3). Taidemuseolla ei ole ollut aikaisemmin mitään ohjeistusta tai etukäteismateriaalia jaettavana opettajille ennen koululuokkien vierailua, mutta se koettiin tarpeelliseksi nyt, kun koululaisvierailujen määrä lisääntyy huomattavasti kulttuuriohjelman käyttöönoton myötä. Opettajan on hyvä tietää etukäteen, mihin hän on oppilaitaan viemässä ja mikä kohteessa on erityistä. Kaikilla opettajilla ei ole resursseja tai kiinnostusta tutustua museoon omaehtoisesti etukäteen, joten etukäteismateriaali tarjoaa tähän helpon avun.

Oman haasteensa mobiiliopasteen käyttöön koululuokkien kanssa tekee se, että kaikilla oppilailla ei välttämättä ole omia älypuhelimia. Jos ja kun näin on, on mobiiliopastetta käytettävä ryhminä. Muita haasteita ovat tekniikan toimivuus sekä mobiiliopasteen käyttöönotto yhtäaikaisesti koko luokalle. Mobiiliopasteen käyttö alkoi varmistamalla puhelinten määrä. Lähes kaikilla oli omat älypuhelimet ja ne, joilla ei ollut, tekivät parityötä toisen oppilaan kanssa. Seuraavaksi tarkastettiin internetin toimivuus kaikissa puhelimissa ja liitettiin tarvittaessa puhelimet taidemuseon langattomaan verkkoon. Kolmas alustava toimenpide oli verkko-osoitteen kirjoittaminen nettiselaimen, mikä ei näennäisestä yksinkertaisuudestaan huolimatta ollut niin yksinkertaista, sillä kaikki eivät löytäneet puhelimestaan verkkoselainta ja muutamat kirjoittivat verkko-osoitteen hakuko-

neeseen, joka ei osannut ohjata suoraan oikealle sivustolle. Ennen kuin oppilaat pääsivät itsenäisesti käyttämään mobiiliopastetta, kerroin heille lyhyesti sen rakenteesta ja miten sitä käytetään.

Käyttäjäkokemuksia mobiiliopasteesta kerättiin oppilailta mobiiliopasteeseen integroidun kyselyn avulla (Liite 6). Opettajalle laadin oman kyselylomakkeen, jolla kerättiin tietoa myös etukäteismateriaalin toimivuudesta ja tarpeellisuudesta (Liite 7). Lisäksi havainnoin oppilaiden ja opettajan toimintaa koko pilotin ajan ja kyselin opasteen toimivuudesta myös suullisia mielipiteitä sekä oppilailta että opettajalta. Kaikkiin tehtäviin oikein vastanneet oppilaat saivat ”salapoliisi Wali-Hankalan yllätyspalkinnon” eli valita mieleisensä taidepostikortin taidemuseon valikoimasta. Tehtyään mobiiliopasteen loppuun ja täytettyään siihen integroidun kyselyn, saivat oppilaat vielä valokuvata lempiteoksensa puhelimillaan ja ottaa ”taide-selfieitä”. Luokka aikoi käydä kuvatut teokset vielä läpi luokkahuoneessa palattuaan koululle. Pilotin museokäynnissä toteutui siis ideaali kolmi-vaiheinen tutustuminen museoon: valmistelu, itse museokäynti sekä vierailun purku (Kallio 2004, 138).

4.3 Pilotin tulokset ja mobiiliopasteen jatkokehittäminen

Suullisten vastausten mukaan oppilaat pitivät mobiiliopasteen käytöstä lukuun ottamatta yhtä oppilasta, jolla puhelin ei toiminut kunnolla ja opasteen käyttö oli siksi hankalaa. Opaste oli oppilaiden mielestä vaikeustasoltaan sopiva ja helppo käyttää. Lisäksi oppilaat kokivat mobiiliopasteen paljon hauskempana kuin perinteisen paperille täytettävän tehtävämonisteen. Samoihin tuloksiin päästiin myös mobiiliopasteeseen integroidun kyselyn perusteella. Vastauksia mobiilikyselyyn tuli yhteensä kahdeksan, koska osa oppilaista vastasi kyselyyn pareittain ja yksi jätti vastaamatta puhelimen toimimattomuuden vuoksi.

Mobiiliopasteeseen integroituun kyselyyn vastattiin hymynaamojen avulla. Liitteenä olevassa tulosten yhteenvedossa vaihtoehto 1 tarkoittaa parasta vaihtoehtoa eli iloisinta vihreää hymynaamaa ja vaihtoehto 4 huonointa eli surullisinta

punaista hymynaamaa (Kuva 3). Paras painotettu keskiarvo olisi siis numero 1. Kun kaikkien vastausten keskiarvot lasketaan yhteen ja lasketaan niiden keskiarvo, saa Taidevaras Töppösen jalanjäljissä -mobiiliopaste kokonaiskeskiarvoksi 1,52.



Kuva 3. Palautteen anto mobiiliopasteeseen integroidun kyselyn avulla oli helppoa ja nopeaa selkeiden hymynaamasymbolien ansiosta.

Kyselyssä parhaimmat pisteet sai kysymys ”Oliko peliä helppo käyttää?” keskiarvolla 1,13. Mobiiliopasteen helppokäyttöisyys on ratkaisevan tärkeää erityisesti nuorempien koululaisten kanssa, koska monimutkainen käyttöliittymä veisi keskittymiskyvyn useimmilta oppilailta ja turhan paljon aikaa itse tehtävän teolta. Huonoimmat pisteet keskiarvolla 1,88 sai kaksi kysymystä: ”Olivatko kysymykset helppoja (hymynaama) vai vaikeita (surunaama) vai siltä väliä?” sekä ”Löysitkö taideteokset museosta helposti?”. Näidenkin vastausten keskiarvo oli kuitenkin selkeästi lähempänä ykköstä kuin nelosta, joten niitäkään ei koettu keskimäärin vaikeiksi. Kukaan oppilaista ei saanut ensimmäisellä kerralla kaikkia kymmentä kysymystä oikein, mutta monet saivat 9/10, joten kysymykset ei-

vät olleet keskimäärin liian vaikeita. Haastetta joidenkin taideteosten löytämiseen aiheuttivat sisäkartan paikkasymbolit, jotka olivat jostakin teknisestä syystä johtuen liikkuneet pois paikoiltaan. Lisäksi yksi teos puuttui kokonaan näyttelystä, sillä se oli lainassa toisessa museossa. Valitettavasti asia oli unohtunut pelin rakennusvaiheessa. Teokseen liittyvään kysymykseen pystyi kuitenkin vastaamaan päättelämällä myös teosta näkemättä, ja monet saivatkin siihen oikean vastauksen.

Hyvin positiivista palautteessa oli, että suurin osa oppilaista käyttäisi mobiiliopastetta mielellään uudestaan ja suurin osa vierailisi myös taidemuseossa mielellään uudestaan. Näiden vastausten perusteella voi ajatella mobiiliopasteen täyttäneen tavoitteensa koululaisten taidemuseokäyntien kehittämistyökäluna. Museokäynnistä jäi oppilaille positiivinen kuva. Myös palautteet avoimeen kysymykseen, jossa sai antaa kommentteja mobiiliopasteesta tai taidemuseokäynnistä yleensä, olivat pääasiassa positiivisia kuten: *"Oli kivaa moikka!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!"* sekä *"Käyn täällä kyllä mielummin kun koulussa"*.

Luokan opettaja ei käyttänyt itse mobiiliopastetta, sillä hänen puhelimensa oli lainassa eräällä oppilaalla. Opettajan paperisessa kyselylomakkeessa kysyttiin sekä etukäteismateriaalista sekä mobiiliopasteesta. Etukäteen lähetetystä materiaalista opettaja piti ohjeistusta museossa toimimisesta hyvänä ja riittävän yksinkertaisena. Kokoelmia esittelevä etukäteismateriaali sai kritiikkiä siitä, että opettajan mielestä taidesuuntauksista olisi ehkä helpompi puhua käynnin jälkeen. Opettajan mielestä olisi lisäksi hyvä ohjeistaa etukäteen, mitä puhelimen kanssa museolla pitää tehdä, eli miten etsiä langattoman verkon asetukset omasta puhelimesta ja miten avata nettiselain, jotta näihin asioihin ei kuluisi niin paljoa aikaa museolla. Opettajan mielestä mobiiliopasteen vaikeustaso oli oppilaille sopiva ja se oli myös sopivan pituinen. Opettajan mielestä mobiiliopaste sopii koululuokkien käyttöön, mutta olisi toivonut että opastuksessa olisi ehditty enemmän syventyä esimerkiksi johonkuhun taiteilijaan. Mobiiliopasteen helppokäyttöisyys ei opettajan mielestä ollut ihan huippuluokkaa, koska sisäkartaan sijoitetut paikkasymbolit olivat hyppineet väärin kohtiin ja osa jopa rakennuksen ulkopuolelle.

Opettaja antoi myös hyviä ideoita mobiiliopasteen sisältöön. Hänen mielestään nuorempien oppilaiden kanssa keskittyminen yhteen teemaan tai taiteilijaan voisi toimia paremmin. Myös mobiiliopasteen ja ”normaalin” opastuksen yhdistäminen olisi hänen mielestään hyvä idea, koska pelkkää mobiiliopastetta käytettäessä oppilaat keskittyvät liikaa itse välineeseen. Opettajan huomio oli varsin aiheellinen, koska mobiiliopasteita on kritisoitu siitä, että ne ohjaavat näyttelykävijän tuijottamaan näyttöä teosten sijaan ja tekevät kävijästä myös epäsosiaalisen, koska hän keskittyy ympäristön sijaan ainoastaan omaan mobiililaitteeseensa (Tallon 2008, xx–xxi). Opettaja ideoi myös kommentteissaan valokuvaamisen ja kuvanmuokkauksen liittämistä mobiiliopastukseen ja oppilaiden oman virtuaalitaidenäyttelyn luomista.

Kaiken kaikkiaan opettaja oli tyytyväinen kokeiluun ja toisi luokkansa uudestaan mobiiliopastukselle. Hänen mielestään mobiiliteknologian hyödyntäminen teki taidemuseokäynnistä ehdottomasti mielenkiintoisemman mutta teknisesti haastavan, millä hän viittasi alun hankaluuksiin saada kaikki puhelimet oikealle sivustolle internettiin. Hyvä huomio oli myös se, että ryhmän tulee olla riittävän pieni. Pilotissa ollut 14 henkilön ryhmä oli juuri sopivan kokoinen, mutta jos oppilaita olisi ollut parikymmentä, olisi tekniikan kanssa säätämiseen mennyt kohtuuttoman paljon aikaa.

Mobiiliopasteen pilottiin osallistui ainoastaan yksi neljäsluokka opettajineen, joten pilotissa saatuja tuloksia ei voi pitää yleispätevinä eikä saatuja tuloksia voi hyödyntää suoraan muualla kuin Orimattilan taidemuseon mobiiliopasteen kehittämisessä. Sitäkin tarkoitusta varten otos on hyvin pieni, joten tulevienkin luokkien vierailuiden yhteydessä tullaan keräämään mielipiteitä mobiiliopasteen toimivuudesta koululaiskäytössä. Seinätön museo -mobiiliopastetta tullaan hyödyntämään Orimattilan taidemuseossa jatkossakin, ja pilottia varten rakennettua Taidevaras Töppösen jalanjäljissä -opastetta kehitetään ja testataan edelleen orimattilalaisilla koululaisryhmillä. Tavoitteena on rakentaa eri-ikäisille koululaisille soveltuvia opasteita eri teemoista, jotta luokilla on mahdollisuus valita, min-kälaisen opastuksen he haluavat museokäynnilleen. Jotta teknisiä ongelmia olisi jatkossa vähemmän, on mobiiliopasteen verkko-osoite sekä ohjeet verkkoasetusten löytämiseksi syytä lähettää kouluille jo ennen heidän museovierailu-

jansa. Erityisen oleellista tämä on suurempien luokkien kanssa, jotta toiminta museossa olisi sujuvaa ja teknisiä haasteita mahdollisimman vähän. Peliä tehtäessä on myös hyvä miettiä mahdollisimman lyhyt, helposti kirjoitettava ja suoraan opasteeseen johtava verkko-osoite. Museon olisi järkevää hankkia myös muutamia tablettitietokoneita yleisökäyttöön, jotta mobiiliopastetta voisivat käyttää nekin, joilla ei älypuhelin ole mukanaan. Joillakin kouluilla on omia tablettitietokoneita, joten koulut voisivat ottaa ne mukaansa tullessaan museolle.

Mobiiliopasteen kaikkia ominaisuuksia ei ole hyödynnetty pilottia varten tehdystä opastuksesta, joten eri toimintojen kuten ääniopastuksen testaaminen kouluisten käytössä kuuluu myös tulevaisuuden haasteisiin. Annina Koskiolan tekemän tutkimuksen mukaan erityisesti nuoret eivät kuitenkaan ole erityisen kiinnostuneita äänen käytöstä mobiiliopasteissa. Tutkimuksessa mukana olleista alle 20-vuotiaista juuri kukaan ei ollut ääniopasteiden suuri kannattaja ja niitä kuvailtiin jopa ärsyttäväksi ja tylsiksi. (Koskiola 2014, 51.) Ehkäpä ääniopasteetkin kaipaisivat uudistumista ja niiden tuottamiseen voisi löytyä nuoria kiinnostava tapa, esimerkiksi antamalla nuorten itse tuottaa sisältöä sekä äänet opastukseen.

Pilotin avulla saatu hyvin pieni määrä vastauksia käyttäjäkyselyyn ei juurikaan vaikuta mobiiliopasteen jatkokehittämiseen. Eniten kehitysehdotuksia tuli opettajalta, osin senkin takia, että hänelle laadittu kyselylomake oli erilainen kuin oppilaiden. Jotta oppilaiden mielipiteillä voitaisiin todella vaikuttaa opasteen sisältöihin, tulisi kysymyksiä muokata enemmän kehittämiseen painottuviksi ja käyttää enemmän avoimia kysymyksiä. Hyvä vaihtoehto olisi rakentaa opaste siten, että oppilaiden mielipide huomioitaisiin jo suunnitteluvaiheessa.

5 YHTEENVETO JA POHDINTA

Kulttuurikasvatusohjelmien käyttöönotto kunnissa on mittava ponnistus, jossa on soviteltava yhteen monia erilaisia tekijöitä. Jo yhden kunnan sisällä tehtävä työ on suuri ja tarkkaa suunnittelua vaativaa – saati sitten useamman kunnan alueella toimivassa ohjelmassa. Lastenkulttuurikeskus Efekti Päijät-Hämeessä on kuitenkin työtä pelkäämättä aloittanut valmistelemaan kymmenen Efekti-kunnan alueella toimivaa kulttuuriohjelmaa peruskouluille. Muutamia koko Efekti-alueen kattavia vierailuja kulttuurilaitoksiin on jo järjestetty onnistuneesti, ja vähitellen Lahden mallin mukainen kulttuuriohjelma on tarkoitus saada toimimaan kokonaisuudessaan. Tämän opinnäytetyön suunnitelma kulttuuriohjelman museokäyntien organisoinnista tukee Efektin suuren tavoitteet toteutumista.

Koululaisten museokäyntien lisääntyminen aiheuttaa paineita museotoiminnalle erityisesti niissä museoissa, joissa vierailut lisääntyvät runsaasti. Museoiden on pystyttävä tarjoamaan koululaisille opettavaisia ja mielenkiintoisia sisältöjä, jotta museokäynneistä on todellista hyötyä. Tähän haasteeseen vastaamista lähdettiin kokeilemaan Orimattilan taidemuseossa, jossa otettiin ensimmäistä kertaa käyttöön mobiiliteknologiaa ja kehitettiin pelimäinen mobiiliopaste alakoululaisille. Mobiiliopasteen pilottiversio sekä itse pilotti toteutettiin tiiviissä aikataulussa tämän opinnäytetyöprosessin aikana. Kiitos Suomen museoliiton Seinätön museo -konseptin, mobiiliopasteen toteutus onnistui tiukassa aikataulussa aiemman kokemuksen puutteesta huolimatta.

Tämän opinnäytetyön kokonaistavoitteena oli kehittää koululaisten museokäyn- tejä kulttuurikasvatusohjelman puitteissa. Sekä Efektin museokäyntien suunnitelma että mobiiliopasteen pilotointi vastaavat tähän kehittämistarpeeseen omilla tavoillaan. Koska Efekti-kuntien museovierailuiden järjestäminen on tämän opinnäytetyön myötä vasta suunnitelmatasolla, jää nähtäväksi kuinka museokäynnit käytännössä toteutuvat ja kuinka paljon tehtyä suunnitelmaa on muutettava. Tarkoituksena on aloittaa kulttuuriohjelman museokäynnit keväällä 2015 4.- ja 7.-luokkalaisten taidemuseokäynneistä, koska taidemuseokäynnit ovat suhteellisen helposti toteutettavissa alueen kolmeen ympäri vuoden avoinna

olevaan taidemuseoon. Osa suunnitelmassa mukana olevista museoista on yksityisiä museoita, joten näiden museoiden kohdalla toiminnan jatkuvuus ei ole taattua ja on paljon kiinni museota ylläpitävän henkilön tai henkilöiden halusta ja jaksamisesta. Myöskin yhdistysten ylläpitämien museoiden toiminta on usein muutaman henkilön panoksesta kiinni. Vallitsevassa huonossa taloudellisessa tilanteessa eivät tosin kaupunkien tai valtionkaan ylläpitämät museot ole turvas-
sa lakkauttamispäätöksiltä. Taloudellinen tilanne vaikuttaa myös museoiden re-
sursseihin järjestää vaihtuvia näyttelyitä ja tuottaa muita sisältöjä, kuten erilaisia
työpajoja tai opastuskierroksia, mikä vaikuttaa myös kouluille tarjottaviin sisäl-
töihin.

Kulttuurikasvatusohjelman museokäyntien jalkauttamisen haasteita museoiden
hallinnollisen erilaisuuden lisäksi ovat myös opettajien ja koulujen suhtautumi-
nen kulttuuriohjelmaan sekä sen sisällyttäminen paikallisilla tasoilla opetus-
suunnitelmiin. Myös Efektin hyvän kuntayhteistyömallin järkkyminen voi hanka-
loittaa toimintaa. Huonossa taloustilanteessa kuntien mukanaolo lastenkulttuuri-
keskuksen toiminnassa ei ole taattua, ja pahimmillaan toiminta voi kariutua jois-
sakin kunnissa yhden viranhaltijan päätöksellä. Lisäksi valtion rahoituksen saa-
minen Efektin toimintaan jatkossakin vaikuttaa siihen, voidaanko kulttuurikasva-
tusohjelmaa toteuttaa suunnitellussa mittakaavassa. Tärkeintä onnistumisessa
on kuitenkin koulujen ja kulttuuritoimijoiden yhteinen tahtotila.

Mobiiliopaste on edullinen ja muuntautumiskykyinen vaihtoehto oppimissisältö-
jen tuottamiseen, joten sen laajamittaista käyttöönottoa olisi hyvä miettiä kult-
tuuriohjelmaan kuuluvissa museoissa. Kantavana voimana voisi toimia esimer-
kiksi maakuntamuseo, joka voisi tukea pieniä yksityisiä ja yhdistysten ylläpitä-
miä museoita taloudellisesti mobiiliopasteen käyttökulujen kattamiseksi. Mobi-
liopasteen käyttö maakunnan laajuisesti ei palvelisi pelkästään kouluja, sillä tuo-
tettua materiaalia voisi hyödyntää myös matkailussa. Ensimmäisessä vaiheessa
mobiiliopasteet voisivat sisältää van perustiedot kohteista, ja myöhemmin niitä
voisi täydentää yksityiskohtaisemmilla tiedoilla. Päijät-Hämeen maakuntamuseo
on parhaillaan uudistamassa Päijät-Hämeen museomatka -internetsivustoa, jo-
ten tehdyn työn hyödyntäminen myös mobiilisovelluksessa olisi järkevää.

Opinnäytetyössä testattu koululaisille suunnattu pelimäinen mobiiliopaste ”Taidetasarvas Töppösen jalanjäljissä” toimi pilotin perusteella hyvin koululaisten käytössä. Mielestäni koululaisten mobiiliopasteen tulisi olla kuitenkin pelimäisempi, jotta se koukuttaisi nuoret käyttäjät paremmin. Pelimäisiä ominaisuuksia opasteeseen oli hankala saada enempää niillä vaihtoehdoilla, joita palvelua rakentamassa oli käytössä. Tosin yhdistelemällä mobiiliopastetta sekä reaali maailman mahdollisuuksia kyseiselläkin alustalla pystyisi rakentamaan erilaisia vaihtoehtoja pelimäisempään toteutukseen. Olennaista kehittämistyössä on erilaisten käyttäjien yhteistyö, johon Orimattilan taidemuseossa tullaan panostamaan tulevia opasteita rakennettaessa. Yhteistyönä tehty kehittämistyö ei toteutunut pilotiversion puitteissa kiireisestä aikataulusta johtuen. Orimattilan taidemuseossa tullaan lähiaikoina rakentamaan uusia mobiiliopasteita eri kohderyhmille. Tavoitteena on rakentaa myös kaupungin keskusta-alueella sijaitseville patsaille ja muistomerkeille patsaskierros, jollaista kaupungin kulttuuritoimelta on toivottu useasti. Mobiiliopaste on sen toteuttamiseksi sovelias tekniikka, vaikka se tosin jättää opasteen ulkopuolelle ne käyttäjät, joilla ei älypuhelin tai tablettitietokone ole käytössä. Seinätön museo -mobiiliopasteen palveluntarjoajan ja ylläpitäjän Momeo Oy:n mukaan tulevaisuudessa mobiiliopasteiden opasteista pystyy saamaan myös tulosteversion, jota voi jakaa esimerkiksi iäkkäille ihmisille, joille älypuhelimien käyttö ei ole luontevaa.

Efektin kulttuuriohjelman olennaisimpana lähtökohtana on tarjota tasapuolisesti laadukkaita kulttuurikokemuksia alueen peruskoululaisille. Tämä on myös yksi suurimmista haasteista kulttuuriohjelman museokäyntien suunnittelussa. On selvää, etteivät kaikki alueen koululaiset voi käydä tismalleen samoissa museoissa, mikä tekee museoiden keskinäisen vertailun haastavaksi. Ammatillisesti hoidetuilla museoilla on resursseja tarjota mielekkäitä oppimiskokemuksia oppilaille, mutta yhtä lailla hienoja kokemuksia ja elämyksiä voi tarjota myös yhdistyksen hoitama pieni kotiseutumuseo. Oppilaille museon ammatillisuudella ei todennäköisesti ole mitään merkitystä, sillä oppilaita kiinnostaa itse kokemus, jonka museovierailu tarjoaa. Tärkeää on myös huomioida mahdollisuus tutustua omaan kotiseutuun ja lähiympäristöön, jolloin kuljettaminen toisen kunnan museoihin ei välttämättä ole paras ratkaisu. Tässä opinnäytetyössä esitetyissä vaihtoehdoissa olen pyrkinyt mahdollisimman tasa-arvoiseen lähestymistapaan

museokäyntien suunnittelussa, mutta pidän myös todennäköisenä sitä, että suunnitelmat tulevat muovautumaan ja muuttumaan ehkä radikaalistikin vuosien kuluessa ja kulttuuriohjelman jalkauduttua kunnolla alueen kuntiin. Kuntakentällä myllerrystä tulevaisuudessa aiheuttavat kuntaliitokset tuskin vaikuttavat merkittävästi kulttuuriohjelman museokäynteihin, koska monet paikallismuseot toimivat jo nyt vapaaehtois pohjalla. Pienten kuntien ja kaupunkien museoiden ylläpitämiin museoihin kuntaliitokset saattavat vaikuttaa, mikäli museoita säästösyistä suljetaan.

Mobiiliopasteiden tulevaisuus yleisesti ottaen museokentällä vaikuttaa valoisalta ja todennäköisesti lähivuosien tekninen kehitys tulee olemaan nopeaa. Oletettavasti muutaman vuoden päästä tämän opinnäytetyön pilotissa ilmenneet tekniset vaikeudet ovat historiaa ja mobiiliteknologian hyödyntäminen koululaisten opetuksessa ja museoiden opastuksissa on arkipäivää. Orimattilan taidemuseon tehtyä Seinätön museo -sopimuksen syyskuussa 2014 tulee museo todennäköisesti käyttämään tätä palvelua niin kauan, kun palvelu pysyy ajan hermoilla ja tarjoaa riittävästi erilaisia mahdollisuuksia opasteiden luomiseen. Seinätön museo -palvelua käyttäville yli 35 museolle on luotu oma Facebook-ryhmä, jossa käyttäjät saavat vertaistukea sekä ideoita toisiltaan. Käyttäjille on suunnitella lisäksi jatkokoulutusta vuoden 2015 alussa. Suuri saman alan käyttäjistä koostuva ryhmä luo luonnollisestikin paineita palvelun tarjoajalle, joten oletettavasti Seinätön museo -mobiiliopasteet tulevat pysymään hyvin mukana mobiiliteknologian trendeissä. Esimerkiksi lisätyn todellisuuden mahdollisuudet museoalalla ovat vasta tekemässä tuloaan, ja teknologiana se vaikuttaisi olevan erityisen hyvin museoalalle sopiva, koska se mahdollistaa esimerkiksi historian tuomisen nykypäivään elävästi ja kokemuksellisesti. Mobiiliteknologia pienentää kynnystä ottaa museoiden palvelut käyttöön, koska niiden ansiosta museoiden ei tarvitse olla enää pelkästään paikkaan sidottuja, vaan niiden palveluita voi hyödyntää esimerkiksi kotisohvalta käsin. Siten mobiiliteknologia on myös erinomainen museopalveluiden markkinointikanava uudenaikaisille yleisöille.

Itselleni opinnäytetyön tekeminen antoi tilaisuuden konkreettiseen uuden oppimiseen ja mahdollisuuden pohtia syvällisesti keinoja koululaisten museopalveluiden kehittämiseksi. Kulttuurikasvatusohjelman jalkautuminen Efekti-kuntiin

tuotavaa lisäarvoa kuntien ja koulujen väliseen yhteistyöhön. Museoiden näkökulmasta lisääntyvä kävijämäärä sekä mahdollisuus määrätietoiseen museopedagogiikan kehittämiseen yhteistyössä koulujen kanssa ovat hienoja mahdollisuuksia. Ilman tämän opinnäytetyön antamaa sysäystä Orimattilan taidemuseolla olisi tuskin vielä käytössä mobiiliteknologiaa, eikä mobiiliteknologian käyttämättömyyttä kulttuurikasvatusohjelman muissa museokohteissa olisi luultavasti edes mietitty. Itselleni uuden teknologian omaksuminen ja pilotointi lyhyen ajan sisällä antoi rohkeutta uuden kokeilemiseen ja herätteli lisäksi miettimään, mitä kaikkea muuta museon palvelut voisivat olla?

Opinnäytetyön aikana tapahtui konkreettista ja hyödyllistä toiminnan kehittämistä, joka tulee jatkumaan kulttuurikasvatusohjelman museokäyntien jalkautuessa kaikkiin Efekti-kuntiin. Efektin kulttuuriohjelman museokäyntien suunnitelma oli tilaustyö Efekti-lastenkulttuurikeskukselle, ja se esiteltiin opinnäytetyön valmistuttua Efektin johtoryhmälle. Orimattilan taidemuseolle mobiiliopasteen käyttöönotto on iso askel kohti monipuolisempaa ja kiinnostavampaa palveluntarjontaa koululaisille ja pienillä resursseilla toimivalle museolle ihanteellinen ratkaisu. Vuoropuhelu opinnäytetyön kahden aiheen välillä oli luontevaa: ilman Efektin kulttuuriohjelmia taidemuseolla ei olisi ollut niin suurta painetta kehittää koululaisille suunnattuja palveluitaan – ja toisaalta tehty kehittämistyö taidemuseolla voi palvella muitakin Efektin museokohteita. Opinnäytetyön aikana tehty kehittämistyö osoitti sen, että suuriakin muutoksia ja toimivia asioita voi saada aikaiseksi hyvin lyhyessä ja tiukassa aikataulussa, kun motiivi on kohdallaan. Tämä opinnäytetyö antaa sekä Efektille että Orimattilan taidemuseolle hyvän alkusysäyksen toiminnan määrätietoiseen kehittämiseen lastenkulttuurin saralla, ja työn tuloksia voi hyödyntää laajasti muissa lastenkulttuurikeskuksissa sekä museoissa.

LÄHTEET

- Ehdotus lastenkulttuuripoliittiseksi ohjelmaksi. Opetus- ja kulttuuriministeriön työryhmämuistioita ja selvityksiä 2014:6. Opetus- ja kulttuuriministeriö. Kulttuuri-, liikunta- ja nuorisopolitiikan osasto.
<<http://www.minedu.fi/export/sites/default/OPM/Julkaisut/2014/liitteet/tr6.pdf?lang=fi>>. Viitattu 1.5.2014.
- Haapalainen, Riikka 2004. Kävijästä käyttäjäksi – museopedagogian digitaalinen ulottuvuus. Teoksessa: Levanto, Marjatta & Pettersson, Susanna (toim.) 2004. *Valistus / museopedagogiikka / oppiminen. Taidemuseo kohtaa yleisönsä*. Hämeenlinna: Karisto Oy.
- Harviainen, J. Tuomas; Meriläinen, Mikko & Tossavainen, Tommi (toim.) 2014. *Pelikasvattajan käsikirja*. Tampere: Tammerprint Oy. 2. painos.
- Herranen, Noora 16.6.2014. Kysymyksiä kulttuurikasvatusohjelmasta. henrika.suna@orimattila.fi. 6.5.2014. Viitattu 14.10.2014.
- Hirsjärvi, Sirkka; Remes, Pirkko & Sajavaara, Paula 2008. *Tutki ja kirjoita*. 13.-14., osin uudistettu painos. Keuruu: Otavan Kirjapaino Oy.
- Itkonen, Hannu; Kangas, Anita; Matilainen, Pertti; Räisänen, Petteri & Sokka, Sakarias 2014. *Hyvinvointia myös kulttuuri- ja liikuntapalveluista*. Kunnallisalan kehittämissäätiön Tutkimusjulkaisu-sarjan julkaisu nro 77. Sastamala: Vammalan kirjapaino Oy.
- Itkonen, Satu 2011. *Taidekuvan äärellä. Katso, koe ja jaa*. Keuruu: Otavan Kirjapaino Oy.
- Kallio, Kalle (toim.) 2004. *Museo oppimisympäristönä*. Suomen museoliiton julkaisuja 54. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy.
- Koskiola, Annina 2014. Mobile Solutions and the Museum Experience. Department of Art History, Stockholm University. Curating Art. International Master's Programme in Curating Art. <<http://su.diva-portal.org/smash/get/diva2:729950/FULLTEXT01.pdf>>. Viitattu 27.9.2014.
- Kotro, Petra 2014. On the Road – Museon matka mobiilipelien ihmeelliseen maailmaan. *Kuriositeettikabi.net* -verkkolehti 2/2014.
<<http://kuriositeettikabi.net/02-2014/kotro.html>>. Viitattu 18.10.2014.
- Kuvasto ry:n www-sivusto. ”Kuvan käyttö: käyttöluvut”.
<<http://www.kuvasto.fi/index.php?cat=108&lang=fi&mstr=1>>. Viitattu 19.10.2014.
- Lahden kaupungin www-sivusto. ”Efekti-lastenkulttuurikeskus”.
<<http://www.lahti.fi/www/cms.nsf/pages/33E2D6ED30CE2707C225780D00412DB3>>. Viitattu 1.5.2014.
- Lahden kaupungin www-sivusto. ”Lahden kaupungin kulttuurikasvatusohjelma”.
<<http://www.lahti.fi/www/cms.nsf/pages/AC3CAF5A1459B7EAC225780D00415149>>. Viitattu 1.5.2014.
- Lahden kaupungin www-sivusto. ”Lastenpäivä-palkinto Efekti-lastenkulttuurikeskukselle”.

- <<http://www.lahti.fi/www/cms.nsf/pages/48B9AD746F8C4F5FC2257C2B00305E7B>>. Viitattu 2.5.2014.
- Lahden museoiden www-sivut. ”Koulut ja päiväkodit”.
<<http://www.lahdenmuseot.fi/museot/fi/kouluille-ja-paivakodeille/>>. Viitattu 2.5.2014.
- Lasten ja nuorten kulttuurikeskus ARX:in www-sivusto. ”Kulttuuripolku 2014-2015”. <http://arx.hameenlinna.fi/wp-content/uploads/2014/03/Kulttuuripolku_aluekierroksille.pdf>. Viitattu 14.10.2014.
- Lontoon kaupunginmuseon www-sivusto. ”NFC at the Museum of London”.
<<http://www.museumoflondon.org.uk/explore-online/museum-london-apps/nfc/>>. Viitattu 23.10.2014.
- Lontoon kaupunginmuseon www-sivusto. ”Streetmuseum Londinium”.
<<http://www.museumoflondon.org.uk/Resources/app/Streetmuseum-Londinium/home.html>>. Viitattu 23.10.2014.
- Malmisalo-Lensu, Anne-Maija & Mäkinen, Minna 2007. Museo oppimisen paikana. Teoksessa: Kinanen, Pauliina (toim.). *Museologia tänään*. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy. s. 295-318.
- Numminen, Mari 2014. QR-koodit museossa: Suomen valokuvataiteen museon palvelun kehittäminen. Opinnäytetyö. Humanistinen ammattikorkeakoulu. Kulttuurituotannon koulutusohjelma.
<<https://www.theseus.fi/handle/10024/71545>>. Viitattu 28.8.2014.
- Opetushallituksen OPS 2016 www-sivusto. ”Perusteudistuksen aikataulu”.
<<http://www.oph.fi/ops2016/aikataulu>>. Viitattu 4.5.2014.
- Paakkinen, Joel 2014. Opastusjärjestelmä automuseoon. Opinnäytetyö. Oulun ammattikorkeakoulu. Hyvinvointitekniikan koulutusohjelma.
<<https://www.theseus.fi/handle/10024/71992>>. Viitattu 28.9.2014.
- Sava, Inkeri 2004. *Katsomme – näemmekö? Luovuudesta, taiteesta ja visuaalisesta kulttuurista*. Jyväskylä: PS-kustannus.
- Seirala, Viivi 2012. Eläköön taidekasvatus! Kuntaliiton verkkojulkaisu.
<http://www.kunnat.net/fi/asiantuntijapalvelut/opeku/kulti/kulttuuri/kunnalliset/astenkulttuuri/Documents/elakoontaidekasvatus_ebook.pdf>. Viitattu 2.5.2014.
- Suomen museoliiton www-sivusto. ”Seinätön museo”.
<<http://www.museoliitto.fi/seinatonmuseo>>. Viitattu 10.9.2014.
- Suomen museoliiton museot.fi www-sivusto. ”Seinätön museo - mobiiliopasteet”.
<<http://www.museot.fi/seinatonmuseo>>. Viitattu 21.10.2014.
- Taikalamppu -lastenkulttuurikeskusten verkoston www-sivut.
<<http://www.taikalamppu.fi/index.php/fi/taikalamppu-verkosto>>. Viitattu 1.5.2014.
- Taikalamppu -lastenkulttuurikeskusten verkoston www-sivut. ”Kulttuuripolut”.
<<http://www.taikalamppu.fi/index.php/fi/kulttuuripolut>>. Viitattu 4.5.2014.

- Taikalamppu -lastenkulttuurikeskusten verkoston www-sivut. ”Strategiset päämäärät”. <<http://www.taikalamppu.fi/index.php/fi/taikalamppu-verkosto/taikalampun-strategia/strategiset-paeaemaeeraet>>. Viitattu 1.5.2014.
- Tallon, Loïc 2008. Introduction: Mobile, digital and personal. Teoksessa: *Digital Technologies and the Museum Experience; Handheld Guides and Other Media*. Tallon, Loïc & Walker, Kevin (toim.). Plymouth: AltaMira Press. s. xiii-xxv. <http://books.google.fi/books/about/Digital_Technologies_and_the_Museum_Expe.html?id=0mWWjLymuBAC&redir_esc=y>. Viitattu 13.10.2014.
- Tekniikan museon www-sivusto. ”Mobiilimetkaa museossa”. <<http://www.tekniikanmuseo.fi/hankkeet.html#MobiiliMetkaa%20Museossa>>. Viitattu 12.9.2014.
- Tiainen-Niemistö, Marjo 7.5.2014. Kysymyksiä kulttuurikasvatusohjelmasta. henrika.suna@orimattila.fi. 6.5.2014. (Viitattu 14.10.2014)
- Tilastokeskuksen www-sivusto. ”Yli neljännes 75–89-vuotiaista käyttää internetiä”. <http://www.tilastokeskus.fi/til/sutivi/2013/sutivi_2013_2013-11-07_tie_001_fi.html>. Viitattu 18.10.2014.
- Tornberg, Leena & Venäläinen, Päivi 2008. Kulttuuriperinnön opetuksesta ja kehityksestä. Teoksessa: Venäläinen, Päivi 2008 (toim.). *Kulttuuriperintö ja oppiminen*. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy. s. 66-74.
- Turun yliopiston Technology Research Centerin www-sivusto. ”Luostarinmäki Adventure”. <<http://trc.utu.fi/ar/project/luostarinmaki-adventure/>>. Viitattu 10.11.2014.
- Unicefin www-sivusto. ”Yleissopimus lapsen oikeuksista”. <<https://www.unicef.fi/lapsen-oikeudet/sopimus-kokonaisuudessaan/>> . Viitattu 2.5.2014.
- Ängeslevä, Sonja 2013. Oppimispelit, pelimäiset rakenteet ja kaupalliset pelit opetuksessa. <http://www.mediakasvatus.fi/sites/default/files/tiedostot/Pelit_ja_oppiminen_2013.pdf>. Viitattu 12.9.2014.

LIITTEET

Liite 1: Malli 1; Efektin kulttuuriohjelman museokäyntien jakautuminen kouluittain ja museoittain

Liite 2: Malli 2; Efektin kulttuuriohjelman museo- ja kulttuurikohdekäyntien jakautuminen kouluittain ja museoittain (ns. budjettimalli)

Liite 3: Kulttuuriohjelman museoiden esittelyt ja yhteystiedot

Liite 4: Orimattilan taidemuseo – Pieni aikamatka Suomen taiteen historiaan

Liite 5: Matkalla museoon – Ohjeita opettajalle ja oppilaille

Liite 6: Mobiiliopasteen oppilaille suunnatun käyttäjäkyselyn tulokset

Liite 7: Kysely mobiiliopasteesta sekä etukäteismateriaalista opettajalle

Efektin kulttuuriohjelman museoiden ja muiden kulttuurikohteiden esittelyt, yhteystiedot ja pääsymaksut

HUOM! Avoinnaolotiedoissa sekä yhteystiedoissa on huomioitu vain koulujen lukukausia koskevat tiedot – ei siis kesäaukioloaikoja tai kesäajan yhteystietoja. Suurin osa pienistä museoista on yleisölle avoinna vain kesäisin, joten koululaisten vierailuista on sovittava erikseen.

Asikkalan kotiseutumuseo

Asikkalan kotiseutumuseo kuuluu Asikkalan kirkonkylän arvokkaaseen kulttuurimaisemaan. Talmuseoalue sijaitsee kirkonmäellä vanhan pappilan pihapiirissä. Lisäksi kirkon vieressä oleva vanha viljamakasiini toimii esinemuseona.

Pääsymaksu: 2 € / aikuinen, lapset ilmaiseksi.

Haravamäentie 16
17320 ASIKKALA

Tiedustelut: Asikkalan kotiseutuyhdistys, Ilkka Murto puh. 040 838 1368, murto.perttula(a)gmail.com tai 040 755 1309 (museon aukioloaikoina)

Päijät-Hämeen ilmailumuseo

Museossa on esillä n. 15 Suomen puolustusvoimilta 1920-luvulla poistettua lentokonetta sekä eri lentokoneiden osia. Museo sijaitsee Lahti-Vesivehmaan lentopaikalla.

Pääsymaksu: avausmaksu aukioloaikojen ulkopuolella ryhmille 20€ + 4€/hlö

Lentotie 89
17130 VESIVEHMAA

Tiedustelut: Lahden Ilmasilta ry; lahdenilmasilta(at)gmail.com, p. 044 536 6903, 040 502 6113

Urajärven kartanomuseo

Lähes 250 vuotta aateliselle von Heideman -suvulle kuulunut Urajärven kartano on yksi Suomen vanhimmista kartanomuseoista. Empiretyylisessä päärakennuksessa on nähtävissä kartanon museoksi testamentanneiden Lilly ja Hugo von Heidemanin koti 1900-luvun alusta. Alueella on lisäksi mm. viehättävä Hugo-herran polku.

Pääsymaksut: lapset 7-17 v. 2,50 €, aikuiset 5,00 €

Museo on avoinna ennakkotilauksesta ryhmille 15.5.-31.5. arkisin klo 10-17 ja 1.-12.9. arkisin klo 9-16.

Kartanontie
17150 URAJÄRVI

Tiedustelut: Museovirasto, p. 040 128 6351

Vääksyn vesimylly- ja sähkövoimalaitosmuseo

1930-luvulta peräisin olevassa museossa pääsee tutustumaan vesivoiman käyttöön viljan jauhatuksessa ja sähkövirran tuottamisessa. Museossa voi myös itse kokeilla käsikivillä jauhamista.

Museo sijaitsee Vääksyn kanavalla Asikkalassa.

Tiedustelut: Asikkalan kunta; Asikkalan matkailuinfo p. (03) 888 6680, matkailuinfo(at)asikkala.fi

Lääninkivalteri Aschanin talo

Talo valmistui 1780-luvun alussa Kymenkartanon läänin lääninkivalterin eli poliisimestarin perheen kodiksi ja se edustaa Heinolalle aikanaan tyyppillistä 1700-luvun talotyyppiä. Rakennuksen sisäpuoli on säilynyt lähes kokonaan 1700-luvun asussa. Myös puutarha on suunniteltu ajalle tyyppillisesti.

Pääsymaksut: aikuiset 4 €, opiskelijat 3 €. Opastus tilauksesta: virka-aikaan 25€, iltaisin ja viikonloppuisin 50€.

Avoinna: 15.5.-15.9.2014, ti, to-su klo 12-16, ke klo 12-20, ma suljettu

Kauppakatu 3
18100 HEINOLA

Tiedustelut: Heinolan kaupunki/museot; (03) 849 3651, museo(at)heinola.fi

Heinolan taidemuseo

Heinolan taidemuseo sijaitsee entisessä kauppiaan talossa. Pysyvästi museossa on esillä Kokoelma Spranger, joka esittelee eurooppalaista posliinia 1700-1900-luvuilta, sekä museolle talletettu Ministeri P. J. Hynnisen taidesäätiön kirjasto. Vaihtuvissa näyttelyissä esillä on pääasiassa suomalaista kuvataidetta. Viereisessä rakennuksessa toimii Galleria Lambert.

Pääsymaksut: 4 / 3 / - €. Opastukset tilauksesta, puh. (03) 849 3651, virka-aikaan 25€, iltaisin ja viikonloppuisin 50€.

Avoinna: ti, to - su klo 12 – 16, ke klo 12 – 20, ma suljettu

Kauppakatu 4
18100 HEINOLA

Tiedustelut: Heinolan kaupunki/museot; p. (044) 769 4216

Heinolan kaupunginmuseo

Kauppiaan talossa sijaitseva museo esittelee paikkakunnan historiaa 1700-luvun lopulta 1930-luvulle ja se on tullut tunnetuksi suurista eri tyylikausia esittelevistä näyttelyistään.

Pääsymaksut: 4 / 3 / - €. Opastukset tilauksesta, puh. (03) 849 3651, virka-aikaan 25€, iltaisin ja viikonloppuisin 50€.

Avoinna: ti, to - su klo 12 – 16, ke klo 12 – 20, ma suljettu

Kauppakatu 14
18100 HEINOLA

Tiedustelut: Heinolan kaupunki/museot; p. (044) 769 4215

Hollolan kotiseutumuseo

Museo sijaitsee Hollolan keskiaikaisen kirkon lähetyvillä. Talomuseoalueella on yhteensä 16 eri rakennusta ja esinemuseossa on nähtävillä näyttely Hollolan alueen arkeologisten kaivausten tutkimustuloksista.

Pääsymaksut: alle 18-vuotiaat ilmaiseksi

Rälssitie 6
HOLLOLA KK

Tiedustelut: Hollolan kotiseutuyhdistys; museoalueen opas Irja-Elisa Salmi 041 440 5450 (ryhmien tilaukset) Hollolan Kotiseutuyhdistyksen pj. Kirsti-Liisa Virta puh. 044 2819031, kotiseutuyhdistyksen sihteeri Aira Hartikainen 0400 715213.

Heikan Jussin suutarinmökkimuseo

Hollolan Herralan kylässä sijaitseva museo antaa kuvan kyläsuutarin työtilasta ja asunnosta. Museo on lahjakkaan suutari Juho Mäkäraisen (1892 - 1967) perintö kyläläisille.

Pääsymaksut:

Herralantie 633
HOLLOLA

Tiedustelut: Herralan kotiseutuyhdistys; Marja-Liisa Vilkko (03) 784 0838, 050 351 6139, Kau-no Malinen (03) 784 0703, 040 563 5177. Yhteydenotot hallinnollisista asioista Risto Pilvinen 0500 807 252, pilvinen(at)pp.phnet.fi

Hämeenkosken kotiseutumuseo

Hämeenkosken kirkon alapuolella sijaitsevan museon viljamakasiinissa on muun muassa Hämeenkosken kirkoista, käsityöläisistä ja kyläkaupoista kertovat osastot. Erikoisuutena museoalueen pihapiirissä on vuonna 1972 Kosken sotaveteraanien rakentama korsu.

Museoon ei ole pääsymaksua.

Keskustie 36
16800 HÄMEENKOSKI

Tiedustelut: Hämeenkosken kunta; Kirsi Nyström, 044 748 8907 kirsi.nystrom(at)hameenkoski.fi; (03) 787 7812 tai Osuuskunta Hämeenkosken Ratas, 050 329 4869.

Kärkölän kotiseutumuseo

Museo sijaitsee Huovilan puiston alueella, Kärkölän Kirkonkylän läheisyydessä. Päärakennuksen lisäksi alueella on aittoja, riihi, paja, mallassauna ja syytinkimökki sekä esinemuseona toimiva viljamakasiini.

Pääsymaksut: 5 €

Museontie
KÄRKÖLÄN KK

Tiedustelut: Kärkölä-Seura pj. Ilkka Kari 040 7268 540, (03) 765 1041

Nastolan kotiseutumuseo

Nastolan kirkon lähellä sijaitsevan museon viljamakasiinissa eri osastot kertovat metsästyksestä, kalastuksesta ja maatalan töistä. Alueelle siirretyssä asuintalossa voi tutustua 1800-luvun arkipäivään, mm. ruoan- ja sahdinvalmistukseen.

Pääsymaksut:

Anttilantie 7
15560 NASTOLA

Tiedustelut: Nastolan kunta (03) 885 111, Osuuskunta Nastolan MoniTaito, Marja-Liisa Rantalainen
puh. (03) 781 9535, 050 537 5308.

Artjärven kotiseutumuseo

Museo on Päijät-Hämeen alueen vanhin kotiseutumuseo. Talonpoikaisrakennusten lisäksi alueella on kartanonherran työhuoneena toiminut piilopirtti, johon paikallinen maalari Martti Koivisto on tehnyt seinämaalauksia, sekä kartanonrouva Alinen hartaushuoneena ollut pärepaviljonki. Piilopirtissä on nykyisin esillä kouluesineistöä.

Pääsymaksut:

Ratulantie 312
RATULA, ARTJÄRVI

Tiedustelut: Artjärven kotiseutuyhdistys, pj. Raimo Autio puh. 0400 609 180

Orimattilan kotiseutumuseo

Kirkon lähellä sijaitseva museo esittelee alueen yhdeksässä rakennuksessa paikallista historiaa pääosin 1800-luvulta. Alueella on mm. kivenhakkaajan mökki sekä vesimylly, jotka kertovat entisajan yleisistä elinkeinoista Orimattilassa.

Pääsymaksut: orimattilalaiset koululaisryhmät ilmaiseksi

Pappilantie 4
16300 ORIMATTILA

Tiedustelut: Orimattilan kaupunki/kulttuuritoimi; 040-569 6672, 044-781 3567, henrika.suna(a)orimattila.fi

Orimattilan taidemuseo

Museossa on esillä Taidesäätö Ilmari ja Toini Wall-Hakalan kokoelmat, Pentti Papinahon kokoelmat sekä veljesten J.H., Eero ja Rudolf Elias Erkon elämänvaiheita esittelevä Orimattilan Erkot -näyttely.

Pääsymaksut: orimattilalaiset koululaisryhmät ilmaiseksi

Lahdentie 65
16300 ORIMATTILA

Tiedustelut: Orimattilan kaupunki/kulttuuritoimi; 044-781 3567, 040-569 6672; henrika.suna(a)orimattila.fi

Orimattilan Pullomuseo

Museossa on nähtävänä monipuolinen kokoelma Suomen historiaan liittyvää lasi- ja juoma-historiaa.

Pääsymaksut: lapset 7-15-v. 1,5 €, aikuiset 3 €

Puistotie 12
16300 ORIMATTILA

Tiedustelut: 050 518 8061 Panu Hakama, panu.hakama(at)gmail.com (yksityinen museo)

Padasjoen kotiseutumuseo

Pitäjänmakasiiniin perustetussa museossa on esillä ruuanvalmistukseen, käsitöihin, metsästykseen, kalastukseen, koulunkäyntiin, eläinten hoitoon ja maanviljelykseen liittyvää esineistöä. Ammasteista on edustettuna räätäli, puuseppä, käsinkaavaaja (valuri) ja suutari.

Pääsymaksut: lapset 1 €, aikuiset 3 €

Kuusikuja
Padasjoen kk

Tiedustelut: Padasjoki-Seura ry, pj. Ville Skinnari, puh. 040 504 8187

Sysmän kotiseutumuseo

Museoalue koostuu 1854-55 rakennetusta pitäjänmakasiinista, kolmesta aitasta ja venekatoksesta. Kokoelmiin kuuluu esineitä esihistorialliselta ajalta asti. Kansanomaisen maanviljelys- ja kotitalousesineistön lisäksi esillä on kouluihin ja kartanokulttuuriin liittyvää materiaalia. Museossa on myös kosketeltava käyttökokoelma.

Pääsymaksut: 2 €

Suopellontie 25
19700 SYSMÄ

Tiedustelut: Sysmä Seura; Veikko Hyöky p. 050 3629973 tai veikko.hyoky(at)dnainternet.net

Suomen harmonikkamuseo

Museossa on esillä lähes kaksisataa harmonikkaa. Vuonna 2001 museon liitettiin yli 50 soittimesta koostuva huuliharppuosasto. Museovieraat saavat soittaa museossa itsekkin harmonikkaa.

Pääsymaksut: alle 12v. lapset aikuisen seurassa ilmaiseksi, aikuiset 5 €

Uotintie 4
19700 SYSMÄ

Tiedustelut: Suomen Harmonikkamuseoyhdistys ry; p. 03 7170 363, museon perustaja ja johtaja Tauno Ylönen p. 050 565 1219

Lahden taidemuseo

Lahden keskustassa sijaitsevassa taidemuseossa järjestetään vaihtuvia kansainvälisiä ja kotimaisia näyttelyitä, joissa on esillä vanhaa ja uutta taidetta sekä graafista muotoilua. Samassa rakennuksessa toimii julistemuseo. Lahden taidemuseo toimii Päijät-Hämeen aluetaidemu-seona.

Pääsymaksut: koululaisryhmät 1 €/hlö. Opastukset: koululais- ja opiskelijaryhmät 30 €, avoinnaoloajan ulkopuolella 40 €.

Vesijärvenkatu 11 A
15111 LAHTI

Tiedustelut: Lahden kaupunki/taidemuseo; (03) 814 4547 tai 044 7161 848, taidemu-seo(a)lahti.fi

Lahden hiihtomuseo

Museo sijaitsee Lahden Urheilukeskuksessa hyppymäkien juurella. Näyttelyissä voi tutustua suksen ja hiihdon historiaan sekä suomalaisten tähtihetkiin Salpausselällä ja maailmanmestaruuskisoissa Lahdessa. Museossa on paljon toiminnallisia osioita, kuten mäkihyppysimulaattori.

Pääsymaksut: koululaisryhmät 1 €/hlö, Opastukset: koululais- ja opiskelijaryhmät 30 €, avoinnaoloajan ulkopuolella 40 €.

Urheilukeskus
Salpausselänkatu 8
15111 LAHTI

Tiedustelut: 050 398 5523 (asiakaspalvelu), hiihtomuseo(at)lahti.fi

Muut kulttuurikohteet:Enni Idin mökki

Padasjokelaisen naivistitaiteilija Enni Idin (1904-1992) mökki Seitniemellä on värikylläinen kokonaistaideteos. Mökki on maalattu katosta lattiaan taiteilijan lempiaiheilla: kukka- ja kasviornamenteilla ja kissoilla.

Pääsymaksut:

Kellosalmentie 579
PADASJOKI

Tiedustelut: Kellosalmi-Seitniemi-Virmailan kyläyhdistys, Pirjo Rinne p. 040 595 3445

Hollolan kirkko

Vuosien 1495-1510 välillä rakennettu Hollolan Pyhän Marian kirkko sekä C.L. Engelin suunnitelmien mukaan 1829-1831 rakennettu kellotapuli hallitsevat Hollolan kirkonkylän maisemaa. Kirkko on tunnettu erityisesti sen rikkaasti koristellusta länsipäädystä ja hyvin säilyneistä puuveistoksista.

Rantatie 917
Hollola kk

Tiedustelut: opastusten varaukset kirkkoherranvirastosta klo 9-15 p. 03 524 6611

Hämeenkosken kirkko

Hämeenkosken tiilestä muurattu hallikirkko on rakennettu vuosina 1867-1870 arkkitehtien E.B. Lohrmann ja Jean Wik intendentinkonttorissa 1849 laatimien piirustusten mukaan.

Toijalantie 11
HÄMEENKOSKI

Tiedustelut: Hämeenkosken kappeliseurakunta: hameenkoski.seurakunta(at)evl.fi

Kärkölen kirkko

Arkkitehti Ludvig Isak Linqvistin suunnittelema uusgoottilainen tiilikirkko on rakennettu vuosina 1887-1889.

Kirkkotie 7
KÄRKÖLÄ

Tiedustelut: Kärkölen seurakunta 050-3725 030 ma-pe klo 9-13
tai karkolan.seurakunta@evl.fi

Nastolan kirkko

Puinen, tasavartinen ristikirkko on rakennettu vuosina 1802-1804. Rakennusmestarina oli tunnettu ruoveteläinen kirkonrakentaja Matias (Matts) Åkergren.

Kukkastie 18
NASTOLA

Tiedustelut: kirkon esittelyiden varaus Nastolan seurakunnan keskukselta p. 020 787 1220

Kalkkisten kirkko

Kalkkisten kyläkirkko on rakennettu rukoushuoneeksi 1909-1910 ja vihitty kirkoksi 1961. Kirkon suunnitteli paikallinen rakennusmestari Kalle Nyman.

Haikealantie 5
Kalkkisten kirkonkylä

Tiedustelut: Asikkalan seurakunta, p. 03 8766 200

Tietojen keräämisessä ensisijaisena lähteenä on käytetty Päijät-Hämeen museomatka - sivustoa <http://www.lahdenmuseot.fi/ph-museomatka/fi>

Orimattilan taidemuseo

Pieni aikamatka Suomen taiteen historiaan

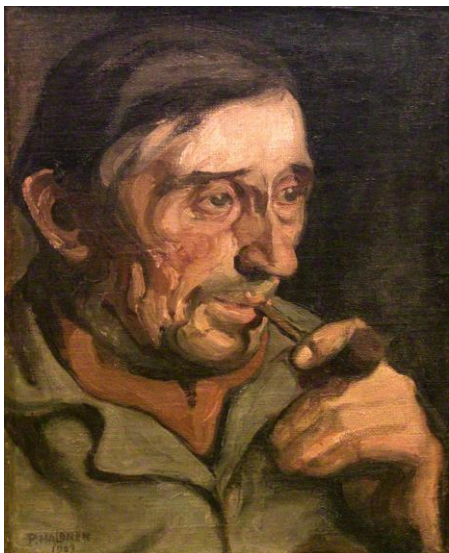
Orimattilan taidemuseon arvokkaat kokoelmat tarjoavat hyvän läpileikkauksen Suomen taiteen historiasta. Esillä olevat **Taidesäätiö Ilmari ja Toini Wall-Hakalan kokoelmat** sisältävät pääasiassa kotimaista taidetta 1700-luvun lopusta 1900-luvun puoliväliin. Kokoelmat painottuvat 1800- ja 1900-lukujen vaihteen taiteeseen, eli niin sanottuun kultakauteen. Kultakauden tunnetuimpia taiteilijoita löytyy kokoelmista runsaasti, mm. Helene Schjerfbeck, Akseli Gallen-Kallela, Albert Edelfelt, Hugo Simberg, Maria Wiik ja Pekka Halonen. Taidesäätiön kokoelmien lisäksi Orimattilan taidemuseossa on esillä **Pentti Papinahon veistuskokoelmat** sekä **Orimattilan Erkot** -näyttely. Lisäksi museossa järjestetään noin neljä vaihtuvaa näyttelyä vuosittain.

Orimattilassa on kansallisesti arvokas taidekokoelma - mutta miksi juuri Orimattilassa?

Ilmari Wall-Hakala, joka keräsi Orimattilassa esillä olevan taidekokoelman, päätti testamentissaan, että kokoelma jäisi kaiken kansan nähtäväksi juuri Orimattilaan, koska hänen isänsä oli kotoisin Hakalan tilalta Orimattilan Mallusjoelta. Ilmari halusi myös kuoltuaan tulla haudatuksi Orimattilan hautausmaalle, joten hän varmastikin tunsu vahvaa kotiseuturakkautta paikkakuntaa kohtaan – olihan hänellä kesämökkikin Orimattilassa. *Ks. Ilmari ja Toini Wall-Hakalan valokuvat mahapiirongin päällä keltaisessa salongissa, joka on sisustettu heidän entisen kotinsa kaltaiseksi.*

Mikä ihmeen kultakausi?

Suomen kuvataiteen kultakaudeksi kutsutaan vuosien 1890–1910 välistä aikaa. Tuona aikana luotiin Suomen taiteelle ominainen, kansallinen ilme. Samalla suomalainen taide saavutti korkean kansainvälisen tason ja se tuli tunnetuksi maailmalla. Kultakauden taiteilijat kuvasivat teoksissaan suomalaista luontoa, ihmisiä ja maan historiaa ja siten opettivat ihmiset näkemään oman maansa kauneuden ja ainutlaatuisuuden. Kultakauden taide toimikin vahvana vaikuttajana Suomen itenäistymispyrkimyksissä. *Ks. esim. teokset Pekka Halonen: Maisema Myllykylästä, Piipunpolttaja ja talonpoikaisnaisen pää.*



Pekka Halonen, Piipunpolttaja, 1903, öljy kankaalle

Kansallisromanttinen taide

Kansakuntien ja niiden omaleimaisen kulttuurin ainutlaatuisuutta korostava taidesuuntaus vallitsi Euroopassa 1800-luvun lopussa. Suomessa suuntaus näkyi vahvasti kultakauden aikana ja sillä oli myös sosiaalinen tilaus Venäjän sortotoimenpiteiden voimistuessa. Tyypillistä suomalaiselle kansallisromantiikalle olivat jylhät, voimaa kuvastavat maisemat, arvokas, monumentaalinen kansankuvaus ja Kalevala-taide, josta erityisesti **Akseli Gallen-Kallela** tunnetaan. *Ks. esim. teokset Berndt Lindholm: Torpan piha porsaineen, Venny Soldan-Brofeldt: Heränneitä kirkossa ja Fredrik Ahlstedt: Eukko ja lehmä järven rannalla. Etsikää museosta lisää teoksia, joissa kuvataan Suomen luontoa ja suomalaisia ihmisiä.*

Mitä oli ennen kultakautta?

Orimattilan taidemuseon vanhimmat teokset edustavat romantiikan ja realismin aikakautta sekä porvarillista biedermeieriä, jotka kaikki vaikuttivat pitkään suomalaiseen kuvataiteeseen. Romantiikan ajan hämyisää tunnelmaa pääsee aistimaan parhaiten **Aleksander Lauréuksen** (1783–1823) teosten äärellä: *ks. Tyttö kynttilän valossa ja ratsastajia soihdun valossa*. Lauréuksen teokset kuuluvat taidemuseon vanhimpiin teoksiin. Biedermeier-taiteilijoista Suomessa tunnetaan parhaiten von Wrightin veljekset, jotka olivat äärettömän taitavia lintujen ja luonnon yksityiskohtien kuvaajia. Biedermeier ajan maalaustaiteelle tyypillistä olikin erittäin yksityiskohtainen pikkutarkkuus aiheen kuvaamisessa. *Ks. Ferdinand von Wright: Kyyhkysiä aidalla, Magnus von Wright: Hedelmäasetelma sekä Johan Erik Lindh: Nuoren miehen muotokuva. Mitä muita hyvin pikkutarkasti maalattuja tauluja museosta löytyy?*



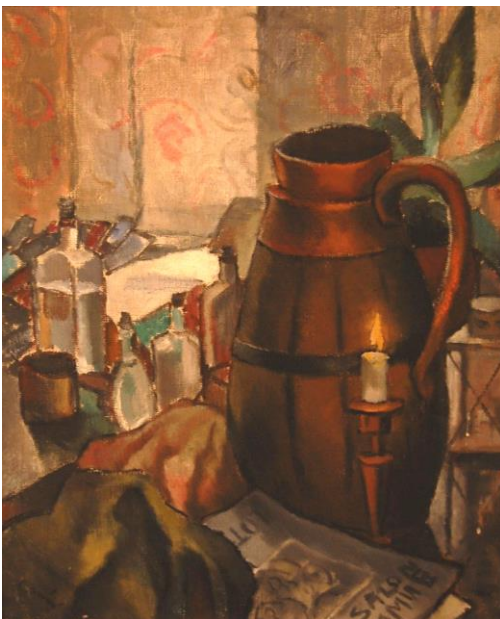
Ferdinand von Wright: Tiklejä ohdakkeissa, öljy kankaalle

Kultakauden jälkeen ”ruma” taide astuu kuvaan

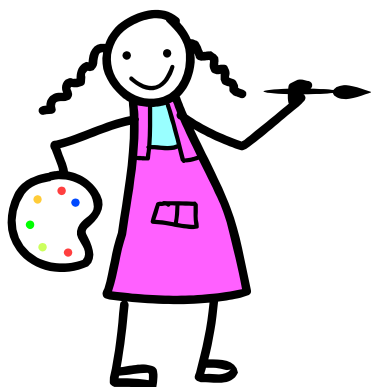
Naturalismin, eli todellisuuden uskottavan kuvaamisen jälkeen taidemaailma koki suuren muutoksen. Uudet taidesuuntaukset, kuten impressionismi, ekspressionismi ja kubismi horjuttivat Suomen taidemaailmassa pitkään valloilla olleita käsityksiä siitä, mikä on oikeaa, kaunista ja hyväksyttävää taidetta. Ekspressionismi oli naturalismille ja realismille vastakkainen suuntaus, joka pyrki kuvaamaan ihmisen sisäistä todellisuutta ulkoisen sijaan. Suomessa ekspressionismia edusti Marskuun ryhmäksi nimetty taideliike, johon kuuluivat mm. **Tyko Sallinen, Alvar Cawén, Marcus Collin ja Eero Nelimarkka**. Ryhmäläisiä yhdisti tumma ja maanläheinen värimaailma ja kansalliset aiheet. Monet kokivat uuden taidesuuntauksen sopimattomana, rajuna ja jopa rumana. *Ks. Alvar Cawén: Asetelma ateljeesta ja Istuva poika, Eero Nelimarkka: kasvisasetelma ja Marcus Collin: Hautajaissaatto Porvoon sillalla. Miten nämä teokset eroavat ajallisesti varhaisemmista taideteoksista, esim. kultakauden maalaustaiteesta? Löydätkö eroja värien käytössä tai maalaustyylistä? Ovatko nämä teokset mielestäsi rumpia ja jos ovat, niin miksi?*

Naiset taiteilijoina

Naisen asema taiteen kentällä oli pitkään hyvin hankala, koska naisen tehtäväksi katsottiin ensisijaisesti kodista huolehtiminen. Kultakauden naistaidemaalareiden taide onkin saavuttanut täyden arvostuksensa vasta myöhemmin. Orimattilan taidemuseon kokoelmissa naistaiteilijat ovat hyvin edustettuina ja monet kokoelmien upeimmista töistä on naisten tekemiä, kuten **Helene Schjerfbeckin** Sokea nainen, **Maria Wiikin** Kutova vanhus sekä **Dora Wahlroosin** Kylpyyn menevä nainen. *Löydättekö jotain eroa naisten ja miesten tekemästä taiteesta, esim. aiheista, värimaailmasta tai maalaustyylistä? Mistä mahdolliset erot voivat johtua?*



Alvar Cawén: Asetelma ateljeesta, öljy kankaalle



Matkalla museoon – ohjeita opettajalle ja oppilaille

- Tutustukaa ennen museokäyntiä museon kokoelmista kertovaan esitteeseen **“Orimattilan taidemuseo – aikamatka Suomen taiteen historiaan”**. Tietoja taidemuseosta ja vaihtuvista näyttelyistä löytyy myös Orimattilan kaupungin Internet-sivuilta www.orimattila.fi/taidemuseo sekä taidemuseon Facebook-sivuilta www.facebook.com/orimattilantaidemuseo
- Taidemuseossa oppilaiden on mahdollista tehdä tehtäviä kokoelmiin liittyen. Uusimpana mahdollisuutena on **Seinätön museo -mobiiliopaste**, joka mahdollistaa kokoelmiin liittyvän pelin pelaamisen älypuhelimella. Mikäli luokka haluaa käyttää mobiiliopastetta, tulee oppilaiden ottaa omat älypuhelimet tai tablettitietokoneet mukaan museolle. Peliä voi pelata pareittain tai pienissä ryhmissä, mikäli kaikilla oppilaille ei ole omia älypuhelimia. Toinen vaihtoehto on perinteinen tehtäväpaperi. Tehtäviä on neljä erilaista: helppo (ala-aste) ja haastavampi (ylä-aste) sekä erikseen tehtävät Orimattilan Erkot-näyttelystä sekä Pentti Papinahon veistoskokoelmasta.
- Mikäli luokka täyttää museossa tehtäväpaperia, on huolehdittava että paperille kirjoitetaan ainoastaan museon pyöreiden pöytien ääressä tai lattialla. Näyttely-loosien väleillä olevat seinät ovat siirrettävää mallia, joten ne heiluvat jos niihin koskee. **Seiniin koskemista on vältettävä**, jotta taulut eivät ala heilua ja tipu alas seiniltä.
- Kaikki museon taideteokset ovat ainutlaatuisia ja korvaamattoman arvokkaita. Siksi teosten lähetyksillä – erityisesti patsaiden – tulee **liikkua rauhallisesti**. Taideteoksiin **ei saa koskea** lainkaan, koska sormista irtoava rasva pilaa teoksen. Taidemuseossa olevat antiikkihuonekalut ovat myös museoesineitä, joten niihinkään ei sovi koskea saati sitten istahtaa.
- Museossa ei tarvitse olla hiljaa, vaikka niin usein kuvitellaan. **Museossa saa, ja on hyväkin keskustella ja kertoa omia ajatuksiaan ääneen**. Jokainen kokee taiteen omalla tavallaan, joten taiteesta on mahdotonta sanoa väärää mielipidettä. Kaikki näkemykset, kokemukset, tuntemukset ja mielipiteet ovat oikeita ja niiden jakaminen muiden kanssa tekee katsomiskokemuksen mielenkiintoisemmaksi.
- Taideteoksista saa ottaa valokuvia, mutta kuvat on otettava **ilman salamaa**.
- Orimattilalaisilla koululaisryhmillä on **aina ilmainen sisäänpääsy** Orimattilan taidemuseoon. Vierailut voidaan järjestää myös museon aukioloaikojen ulkopuolelle.

Yhteystiedot ja aukioloajat:

Orimattilan taidemuseo, kulttuuritalon 2. krs, Lahdentie 65, 16300 Orimattila, p. 044 781 3567

Avoinna: ti-pe klo 12-16, la 10-14, su 11-15

Aukioloaikojen ulkopuolella tiedustelut kulttuuritoimenjohtajalta p. 040 569 6672 tai

henrika.suna@orimattila.fi

Kävijäkysely 4. luokan oppilaille 6.10.2014 Taidevaras Töppösen jalanjäljissä - mobiiliopaste					
	Vaihto- ehto 1 ☺	Vaih- toehto 2	Vaih- toehto 3	Vaihto- ehto 4 ☹	Pain. keskiar- vo
Oliko peliä kiva pelata?	6	2	0	0	1.25
Olivatko kysymykset helppoja (hymynaama) vai vaikeita (surunaama) vai siltä väliltä?	1	7	0	0	1.88
Oliko peliä helppo käyttää?	7	1	0	0	1.13
Oliko peli sopivan pituinen?	5	3	0	0	1.38
Opitko pelin avulla uusia asioita?	3	5	0	0	1.63
Löysitkö taideteokset museosta helposti?	3	4	0	1	1.88
Mitä mieltä olet pelin ulkonäöstä?	5	3	0	0	1.38
Millainen oli vierailusi taidemuseossa koko- naisuudessaan?	6	1	0	1	1.5
Haluaisitko käyttää mobiiliopastetta uudes- taan vielä joku toinen kerta?	5	1	2	0	1.63
Olisiko mukavaa vierailla Orimattilan taidemu- seossa uudestaan joku toinen päivä?	6	1	0	1	1.5
Voit kirjoittaa tähän kommentteja pelistä tai museokäynnistä.					
Kivaaaaaa!!!!!!					
Oli kivaa moikka!!!!!!					
Tarkistakaa että kaikki teokset ovat paikal- laan,niin etteivät ne ole"piilossa":)					
Oli kivaa.					
Käyn täällä kyllä mielummin kun koulussa					

Seinätön museo -mobiiliopasteen pilotti Orimattilan taidemuseossa 6.10.2014

Kysely opettajalle

Opettajan nimi: _____

1. Kävittekö luokan kanssa etukäteen lähetetyn materiaalin läpi?
 Kyllä Ei Osittain
2. Oliko etukäteen lähetetty materiaali mielestäsi hyödyllistä? Miksi oli tai ei ollut?

3. Miten muuttaisit etukäteen lähetetyn materiaalin sisältöä, jotta siitä olisi enemmän hyötyä?

4. Oliko ”Taidevaras Töppösen jalanjäljissä” -mobiiliopastus mielestäsi vaikeustasoltaan sopiva oppilaille?
 Taso oli sopiva Opaste oli liian vaikea Opaste oli liian helppo
5. Oliko mobiiliopasteen pituus mielestäsi
 Sopiva Liian pitkä Liian lyhyt
6. Sopiiiko mobiiliopaste mielestäsi koululuokkien käyttöön? Miksi sopii tai miksi ei sovi?

7. Oliko mobiiliopaste teknisesti riittävän helppokäyttöinen?
 Kyllä Ei Siltä väliltä
8. Oliko mobiiliopasteen taide- ja kulttuurikasvatuksellinen sisältö mielestäsi riittävä? Miten muuttaisit sitä?

9. Toisitko luokkasi tämän kokemuksen perusteella uudestaan mobiiliopastukselle taidemuseoon?
 Kyllä En Ehkä
10. Haluaisitko osallistua mobiiliopasteen kehittämiseen koululaisten käyttöön yhteistyössä taidemuseon kanssa?
 Kyllä En Mahdollisesti
11. Toiko mobiiliopaste taidemuseokäyntiin lisäarvoa, tekikö se käynnistä kiinnostavamman tai opettavaisemman?

12. Muita kommentteja: _____
