

KEMI-TORNION AMMATTIKORKEAKOULU

Oppimispelin kuvittaminen ja toteutus

Puheterapeutti Anneli Nevalan toimeksianto
Salla Nevala

Kulttuurialan opinnäytetyö
Kuvataiteen koulutusohjelma
Kuvataiteilija (AMK)

TORNIO 2011

TIIVISTELMÄ

Nevala, Salla 2011. Oppimispelin kuvittaminen ja toteutus

Opinnäytetyö. Kemi-Tornion ammattikorkeakoulu. Kulttuuriala. Kuvataiteen koulutusohjelma. Työn kokonaissivumäärä 38. Liitteet 1 - 7.

Opinnäytetyöni on lasten puheterapiaan käytettävän oppimispelin kuvittaminen. Pelin tilaaja on puheterapeutti Anneli Nevala. Pelin teemana on sivulauseen muodostaminen ja looginen ajattelu. Tutkin työssäni, miten tietylle kohderyhmälle suunnatussa tilaustyössä voi käyttää omaa taiteellisuuttaan ja luovuuttaan, eli miten oma näkemys ja persoona kohtaavat tilaajan toiveet.

Pelissä on 22 kuvakorttia, joissa kussakin on kolme kuvaa. Iso kuva esittää tilannetta, ja pienet kuvat oikeaa ja väärää syytä tilanteeseen. Peliin kuuluu myös säilytyskotelo ja peliohjeet. Olen käyttänyt kuvien teossa Photoshop-ohjelmaa. Kuvissa on yhdistetty valokuvaa ja tietokoneella tehtyä jälkeä. Peli painetaan myöhemmin yhteistyössä tilaajan kanssa.

Tutkimukseni lähteenä käytin pääasiassa kuvittamiseen liittyvää kirjallisuutta, Internetiä ja tilaajan asiantuntemusta. Mielestäni onnistuin työssäni yhdistämään oman persoonani ja tilaajan toiveet. Opin myös työskentelemään erilaisilla tekniikoilla.

Asiasanat: kuvittaminen, tilaustyö, oppimispeli, lapset, puheterapia, Photoshop

ABSTRACT

Nevala, Salla 2011. Illustration and implementation of a learning-game.

Bachelor's Thesis. Kemi-Tornio University of Applied Sciences. Business and Culture. Degree Program of Visual Arts. Pages 38. Appendices 1-7.

My Bachelor's Thesis is to illustrate a learning-game for children. The game is meant to be used in speech therapy and it is assigned by a speech therapist Anneli Nevala. The theme of the game is logical thinking and creating subordinate clauses. In my work I research how is it possible to use one's own creativity when the work is directed to some specific group of people. I also research how one's own personality and vision meet with the wishes of the assignor.

The game that I made contains 22 picture-cards with three pictures in each of them. The big picture presents some situation, and two small pictures present the right and the wrong reasons of the situation. The game contains also a box for the cards and playing rules. I have made the pictures with Photoshop. The pictures are a combination of photographed pictures and drawings with a computer. The game will be printed later together with the assignor.

My main sources with the research were literature about illustrating, the Internet and the assignor as an expert. I think I managed to think about the wishes of the assignor and show my own personality in the pictures at the same time. I also learned a lot about different techniques.

Key words: illustrating, customization, learning game, children, speech therapy, Photoshop

SISÄLLYS

TIIVISTELMÄ

ABSTRACT

1 JOHDANTO.....	5
2 OPPIMISPELIT	7
2.1. Lasten kielihäiriöt	7
2.3 Oppimispelit puheterapiassa.....	11
2.4 Kuvittaminen lapsille	12
3.1 Lähtökohdat.....	16
3.2 Ideointi	16
3.3 Oppimispelin suunnittelu	17
4 Oppimispelin toteutus	20
4.1 Kuvamateriaalin luominen	20
4.2 Korttien kääntöpuoli ja kotelo	23
4.3 Värimaailma	24
4.4 Valmis peli	25
5 JOHTOPÄÄTELMÄT JA POHDINTA	28
LÄHTEET.....	31
LIITTEET	32

1 JOHDANTO

Opinnäytetyönäni kuvitin ja suunnittelin visuaalisesti lapsille suunnatun korttipelin puheterapiakäyttöön. Pelin minulta tilasi äitini, puheterapeutti Anneli Nevala. Pelin teemaksi muodostui sivulauseen muodostaminen ja looginen ajattelu, koska aiheesta ei ole juurikaan tehty oppimateriaalia ja tällaiselle pelille on paljon kysyntää. Tilaaja antoi minulle ideoita peliä varten ja valmiit tekstit, mutta muuten sain suunnitella pelin oman mieleni mukaan. Pelin kuvituksen, käytettävyyden ja ulkoasun suhteen tilaajan toivomuksena oli selkeys, helppokäyttöisyys ja pelin soveltuvuus lapsille.

Teokseni käsittää 22 kuvakorttia ja säilytyskotelon. Kussakin A5-kokoisessa kortissa on yksi iso kuva ja kaksi pienempää. Iso kuva esittää arkipäiväistä tilannetta, ja pienemmät kuvat esittävät oikeaa ja väärää syytä tilanteeseen. Pelaajan tulee valita kahdesta syytä oikea. Jos hän valitsee oikein, hän saa kortin itselleen ja vuoro siirtyy seuraavalle. Jos hän vastaa väärin, hän ei saa korttia. Se, jolla on pelin loputtua eniten kortteja hallussaan, on voittaja. Teos on toteutettu tietokoneella lähinnä Photoshopilla ja se on taitettu julkaisuvalmiiksi InDesignilla. Siinä on yhdistetty muokattua valokuvaa ja tietokoneella piirtämistä. Teos painetaan myöhemmin yhteistyössä tilaajan kanssa ja nyt se on tallennettu PDF-muotoon.

Opinnäytetyössäni tutkin, miten on mahdollista hyödyntää luovuuttaan ja taiteellista ilmaisuaan tämältyyppisessä tilaustyössä ja onko mahdollista noudattaa samalla tilaajan toiveita ja kehittyä itse taiteilijana. Tutkin asiaa etsimällä tietoa teokseni motiivina olevasta ilmiöstä eli lasten puhehäiriöistä ja keinoista, joita voisin hyödyntää lapsille kuvittamisessa. Käytännön tietoa hankin tarkastelemalla lapsille suunnattuja kuvituksia, jotka valitsin sen perusteella, että ne miellyttivät omaa silmääni ja olivat mahdollisimman erin tyylisiä keskenään. Pyrin pitämään kuvituksessa mukana oman persoonallisen ilmaisuni muistaen koko ajan pelin käyttötarkoituksen ja tilaajan toiveet. Tahdoin tuoda uusia ulottuvuuksia minulle ominaiseen tekotapaan, ja löytää uusia keinoja ilmaista asioita. Tärkeänä koin tiiviin vuoropuhelun ja yhteistyön tilaajan kanssa, ja häneltä sain paljon tietoa ja apua.

Lasten opettamisessa käytetään paljon leikkejä ja pelejä, koska leikkiminen on luontevaa lapsille. Tehtäessä peliä lapsille, jotka eivät välttämättä osaa vielä lukea, on kuvilla suuri merkitys. Kuvien tulee kertoa lapselle asia selkeästi ja ymmärrettävästi ja olla lisäksi kiinnostava, jotta lapsen mielenkiinto säilyy. On eri asia kuvittaa lapselle kuin aikuiselle, ja huomioitavana on erilaisia asioita. Opinnäytetyössäni pyrin selvittämään, mitä nämä huomioitavat asiat ovat ja minkälaista kuvitusta lapsille pitäisi tehdä. Halusin, että pelistäni tulee käyttökelpoinen, ja että se kiinnostaa niin lapsia kuin aikuisia.

2 OPPIMISPELIT

2.1. Lasten kielihäiriöt

Vuorovaikutuksen ja kielen kehitys on sosiaalisen yhteistyön tulosta. Kehittyvä lapsi ja hänen lähellään olevat ihmiset ovat tässä yhteistyössä keskenään yhtä tärkeitä vaikuttajia. Ihmisten väliselle vuorovaikutukselle on tyypillistä, että täydellistä yhteistä ymmärrystä on vaikea saavuttaa ja väärinymmärryksiä tapahtuu, koska jokainen tulkitsee asioita oman taustansa, kokemustensa ja tilanteiden luomien edellytysten kautta. Onnistuneessa viestinnässä on olennaista, että käytetään sellaista yhteistä keinoa, jota molemmat osapuolet ymmärtävät ja osaavat käyttää. Kaiken vuorovaikutuksen perustana on se, että molemmat vuorovaikutuksen osapuolet ovat tilanteessa aidosti ja vastavuoroisesti läsnä toisilleen ja kiinnostuneita toisistaan. Läsnaolon merkitys korostuu erityisesti silloin, kun kumppanina on henkilö, jonka kokemusmaailma rajoittuu tähän hetkeen. Esimerkiksi vuorovaikutuksessa lapsen kanssa tulee vastapuolen mennä lapsen tasolle ja ymmärtää lapsen ajatusmaailmaa.

On tärkeää, että esimerkiksi puherajoitteiseen ihmiseen suhtaudutaan aitona viestintäkumppanina, jonka viesteillä on väliä. Viestinnän, kielen ja puheen kehityksessä on paljon yksilöllisiä eroja. Vaikka lapsi oppisi puhumaan, oppiminen ei aina tapahdu samaa vauhtia kuin muilla. Lapsen kielen kehitys voi edetä verkkaisesti tai olla poikkeavaa. Olipa kielellinen kehitys syystä tai toisesta viiveistä, on tärkeää, että lapsi voi ilmaista itseään niillä keinoilla, jotka toimivat hyvin. Aikuisten tehtävänä on tukea lasta, ymmärtää ja vahvistaa lapsen ilmaisuja. Näin toimiessaan he motivoivat lasta ja antavat hänelle mallin kielen käyttöön. Monet kieli- ja kommunikointihäiriöiset tarvitsevat yksilöllistä kuntoutusta puheterapian muodossa. Puheterapeuttinen kuntoutus ei kuitenkaan koskaan voi keskittyä yksin kommunikointihäiriöisen ihmisen kuntoutukseen, vaan kuntoutuksessa on huomioitava myös kuntoutujan lähiyhteisö. Kuntoutuksen tulee tukea kommunikointia ja sen kehitystä kuntoutujan jokapäiväisessä kommunikointiympäristössä.

Puhuminen ja puheen ymmärtäminen ovat useiden osatekijöiden tuloksia, ja siksi ne ovat

herkkiä häiriöille. Puheilmaisuus tai puheen ymmärtäminen voivat olla syystä tai toisesta puutteellisia tai puuttua kokonaan, joko väliaikaisesti tai pysyvästi. Puheen kehitys saattaa estyä tai häiriintyä monistakin syistä ja sen voi myös menettää sairauden tai vammautumisen seurauksena. Useimmiten vaikeat puheen ja kielen kehityksen häiriöt näyttävät liittyvän jonkinlaiseen aivojen toiminnan poikkeavuuteen. Häiriöstä riippumatta on kuitenkin tärkeää, että ihmiseen suhtaudutaan kaikissa tilanteissa aitona kommunikointikumppanina. Tavallisimmat synnynnäiset puheen, kielen ja kommunikoinnin häiriöt ovat puheen tai kielen viivästyminen, äännevirheet, puheen sujumuuden häiriöt kuten änkytys ja sokellus, erityiset kielihäiriöt ja kirjoittamisvaikeudet. Sairaudet ja vammat, joiden yhteydessä esiintyy puheen, kielen ja kommunikoinnin häiriöitä ovat kehitysvammat, suun alueen rakenteelliset poikkeavuudet kuten halkiot tai suusyöpä, autismi, Aspergerin oireyhtymä sekä aistivammat (erityisesti kuulovamma).

Puhetta tukevaa tai korvaavaa kommunikointia tarvitsevat ihmiset ja heidän kommunikointivaikeuksiensa syyt ovat hyvin erilaisia ja yksilöllisiä, kuten myös heidän kehitysmahdollisuutensa. Aina häiriön taustalla olevaa vauriota ei pystytä tunnistamaan, ja vaikka vaurio tunnistettaisiinkin, sitä ei aina pystytä korjaamaan. Sen aiheuttamaa haittaa voidaan kuitenkin usein lieventää kuntoutuksella. Kuntoutus suunnitellaan ja toteutetaan aina yksilöllisesti oireen, sen aiheuttaman haitan ja kuntoutujan henkilökohtaisten ominaisuuksien mukaan. Kun arvioidaan ihmisten vuorovaikutusosaamista, yksi keskeinen käsite on dialogisuus. Esimerkiksi asiakastyössä sillä tarkoitetaan pyrkimystä yhteisen ymmärryksen rakentumiseen ja taitoa edesauttaa vuorovaikutuksen kulkua siihen suuntaan. Dialogisuuden yksi tärkeä osa on vastavuoroisuus: jokainen pääsee luomaan tilannetta ja vaikuttamaan yhteisiin askeliin. Yhteiset kokemukset ja elämykset ovat vuorovaikutuksen ja yhteisen ymmärryksen perusta. Kommunikoinnin kuntoutuksen yleisiä tavoitteita voivat olla häiriöiden ennaltaehkäiseminen, kehityksen tukeminen ja vahvistaminen, häiriöiden korjaaminen, olemassa olevien taitojen ylläpitäminen tai ennakoitavissa olevan taantumisen hidastaminen. Häiriöiden korjaamisen ja niiden aiheuttamien haittojen vähentämisen edellytyksenä on, että kuntoutuja on ainakin jossain määrin tietoinen vaikeuksistaan ja

halukas niiden korjaamiseen.¹

¹ Papunet 2011.

2.2 Oppimispelit

Leikkiminen on lapselle ominaista ja se on tapa oppia uusia asioita ja kokeilla kykyään ja rajojaan. Leikkimällä ja käyttämällä mielikuvitusta lapsi laajentaa ymmärtämystään ja oppii sosiaalisuutta. Pelaaminen on toimintaa, jota tehdään rentoutumistarkoituksessa ja vapaaehtoisesti. Pelit tarjoavat ympäristön omien kykyjen kehittämiseen, ja niiden avulla voi kokeilla asioita, joita ei muuten voisi kokea. Oppiminen on aktiivinen toiminto; oppilaan tulee itse aktiivisesti prosessoida oppimaansa. Pelit vaativat aktiivista toimintaa, joka siten tukee oppilaan aktiivista oppimisprosessia. Pelit tarjoavat mielekkäitä haasteita kiinnostavassa ympäristössä.

Motivoiminen ja innostaminen ovat tärkeitä asioita opetuksessa, mutta usein ne voivat olla vaikeita toteuttaa, koska varsinkaan nuoret eivät aina ymmärrä kaikkien opittavien asioiden mielekkyyttä ja tärkeyttä omassa elämässään. Tällöin heidän voi olla vaikea sisäistää asiaa. Pelien kykyä luoda motivoiva ja kiinnostava ympäristö voidaan käyttää avuksi myös oppimistarkoituksessa. Silloin pelaaminen ei tapahdu enää yksinomaan viihdetarkoituksessa, vaan sillä tavoitellaan myös välitöntä hyötyä.

Oppimispelit ovat pelejä, jotka on suunniteltu opettamaan jotain tietoa tai taitoa. Niitä voidaan käyttää sekä kotona että kouluissa, mutta niiden pääasiallinen tarkoitus on tukea opetusta. Näissä peleissä ongelmanratkaisu etenee tyypillisesti lineaarisesti. Muista peleistä erottava tekijä niissä on opettava sisältö, joka yleensä on hyvin selkeästi mukana pelissä. Oppimispelin täytyy olla huolellisesti suunniteltu, jotta siinä säilyisivät pelin hyvät ominaisuudet, kuten viihdyttävyyys. Parhaimmillaan oppimispelit tarjoavat hauskan tavan oppia ja saavat oppilaan viihtymään kauemmin opittavan asian parissa ja oppimaan innokkaammin uutta. Viihtyminen tukee myös uusien asioiden siirtymistä lyhytkestoisesta muistista pitkäkestoiseen, jolloin opitut asiat säilyvät muistissa kauemmin.

Ensimmäiset oppimispelit olivat tyypiltään harjaannuttamispelejä, joissa harjoitellaan toiston kautta samaa asiaa yhä uudelleen ja uudelleen. Oppimispelit tulivat kunnolla mukaan yleiseen opetukseen vasta 1990-luvulla. Kuitenkin digitaalisia oppimispeliejä on

ollut jossain muodossa olemassa jo 1950-luvulta lähtien, joskin varsinaisia oppimispeleiksi kutsuttavia pelejä käytettiin ensimmäisiä kertoja kouluissa vasta 1970-luvulla. Lähestymistapa, jossa opitaan leikkimällä, tuli tunnetuksi Suomessa 1990-luvulla, kun *Lego Logo*-oppimisympäristö kehitettiin. Kohderyhmänä olivat ala-asteikäiset oppilaat, joille haluttiin opettaa ongelmanratkaisua ja loogista ajattelua.²

2.3 Oppimispelit puheterapiassa

Puheterapeutin asiakkaat ovat usein lapsia, joilla on ongelmia kielenkehityksen kanssa. Heillä saattaa olla vaikeuksia puheen ymmärtämisessä, sen tuottamisessa tai näissä molemmissa. Puheterapiassa tehdään harjoituksia, joiden tarkoitus on edistää lapsen kielenkehitystä. Pienet, alle kouluikäiset lapset eivät vielä kykene systemaattiseen harjoitteluun. He eivät välttämättä tiedosta omia vaikeuksiaan eivätkä jaksakaan keskittyä pitkiä aikoja. Sen vuoksi harjoitukset puetaan yleensä pelien tai leikkien muotoon. Oppimispelit ovat lapsille mieluisia ja niiden avulla terapeutti voi harjoituttaa kulloinkin haluamaansa asiaa, esimerkiksi kielen rakenteita, artikulaatiota ja syy-seuraus-suhteen ymmärtämistä. Leikissä lapsi harjoittelee ja kokeilee uusia asioita ja taitoja turvallisissa rajoissa. Hän etsii ratkaisua ongelmiinsa omalla kielellään. Lapsen yksilölliset valmiudet ja oppimiskyky huomioiden voidaan vähitellen siirtyä suurempiin, ohjaaviin terapiamuotoihin.

Pieni lapsi tarvitsee äidinkieltensä oppimiseen vuorovaikutusta toisen ihmisen kanssa. Tavallisesti tuo toinen ihminen on tietysti äiti, joka vastaa vauvan hymyihin ja jokelteluihin vahvistaen näin lapsen kommunikaatioaloitteita. *Jaettu tarkkaavuus* tarkoittaa tilannetta, jossa molempien kommunikaatio-osapuolten tarkkaavaisuus on suuntautunut samaan asiaan. Heillä on yhteinen huomion kohde ja he voivat jakaa kokemuksiaan siitä. Jotta aikuinen pystyy opettamaan lapselle kieltä, hänellä tulee olla lapsen kanssa jaetun tarkkaavuuden tila ja keinoja vuorovaikutukseen.

Puheterapiassa lapsen kanssa pyritään aina jaettuun tarkkaavuuteen. Usein kielellisesti

² Pelitieto 2009.

viivästyneillä lapsilla on vaikeuksia keskittymisessä ja erilaisten pelien avulla lapsen mielenkiinto saadaan kohdistettua yhteiseen asiaan ja pysymään siinä pelin loppuun asti. Pelatessa myös vuorovaikutus korostuu: kumpikin odottaa vuoroaan, antaa tilaa toiselle ja seuraa sekä omaa että toisen suoritusta. Pelin aikana kielellistetään sen tapahtumia ja keskustellaan siitä. Lapset haluavat yleensä kiihkeästi olla voittajia pelissä. Jos pelissä edetään sääntöjen mukaan, lapsi ei olekaan aina ensimmäinen ja joutuu opettelemaan pettymyksen sietämistä. Tutun aikuisen kanssa sitä on helpompaa harjoitella kuin toisten lasten kanssa.

Logopedia on tieteenalana melko nuori. Valmista materiaalia erilaisten kielellisten ongelmien hoitamiseen ei aina ole saatavilla. Terapiassa käytetäänkin paljon ihan tavallisia kaupasta saatavia pelejä, joiden ideaa muutetaan tarpeen mukaan. On olemassa oppimispelejä, jotka on alun perin tehty englanninkielisiksi eivätkä niiden kieliopilliset harjoitukset sovi suomenkieleen. Lisäksi terapeutit tekevät paljon pelejä ja kuvastoja itse. Ne ovat yleensä vaatimattomasti toteutettuja eivätkä kestä käytössä pitkään. Tarvetta on laadukkaasti kuvitetuille peleille, joiden sisältö on puheterapeutin itsensä suunnittelemaa.³

2.4 Kuvittaminen lapsille

Kuvituskuva on käyttökuvaa. Kuvitus on tarkoitettu annetun tekstin havainnollistamiseen tai koristamiseen. Se voi olla piirros, maalaus, valokuva, animaatio tai jonkin muun kuvataiteen alueen teos kuvan muodossa. Kuvitukselle on ominaista, että kuvituksen kohteena oleva asia on tärkeämpi kuin itse kuva ja tavallisesti sen tehtävä on koristella, visuaalisesti täydentää ja havainnollistaa jotakin tekstiä. Kuvitus voi olla äärimmäisen pelkistettyä opetus- ja havainnekuva tai hyvinkin yksityiskohtaista ja selvittävää. Kuvituksen lähtökohtana on tavallisesti teksti. Kuvituskuva voi joskus olla myös kertova kuva ilman tekstiä.⁴

³ Nevala 2011.

⁴ Wikipedia 2011.

Kuvituksen tehtäväksi on määritelty tarkkaavuuden suuntaaminen, ymmärtämisen helpottaminen ja muistisuoristusten parantaminen. Se, mitä ihminen näkee, vaikuttaa suuresti hänen tarkkaavaisuuteensa. Kiinnostavuus on kriteeri, joka ohjaa katsetta. Kiinnostavuuteen puolestaan vaikuttavat sekä sisällölliset että ulkoiset tekijät. Sisällöllistä kiinnostavuutta pitävät yllä kuvan juoni ja se, mitä kuvassa tai sen katsomisprosessissa tapahtuu. Ulkoiseen kiinnostavuuteen vaikuttavat muodolliset tekijät, kuten kirkkaat värit, sommittelu ja huomioarvo. Joidenkin kuvan asioiden painottamista voi käyttää huomion suuntautumisen ohjaamiseen. Kuvan ymmärtämiseen vaikuttaa kuvaustyyli, värillisyyden ja kolmiulotteisuuden vaikutelma, mutta kuvan tehokkuus riippuu oppimistavoitteistakin.

Monet seikat vaikuttavat siihen, miten kiinnostava kuva on. Kuvan koolla on merkitystä huomioarvoon: mitä suurempi kuva, sitä kiinnostavampi se on. Tämä voi johtua siitä, että suuremmassa kuvassa erottuu enemmän yksityiskohtia kuin pienemmässä. Myös väreillä on merkitystä. Punaisella värillä on suuri huomioarvo, ja siksi sitä varmaan käytetäänkin paljon varoitustauluissa ja liikennemerkkeissä. Esteettisyys on myös ihmisen huomiota suuntaava asia, koska miellyttäviä kohteita katsotaan mieluummin kuin epämiellyttäviä. Se, minkä kukin kokee miellyttäväksi ja epämiellyttäväksi, vaikuttaa asiaan. Ihminen kuvassa, erityisesti ihmisen kasvot, on huomionarvoinen. Kasvoista luetaan mielialoja ja reaktioita.

Suunniteltaessa kuvaa lapselle, tulee ottaa huomioon lapsen kehitysaste. Lapsen kokemuksen ja tiedon puute voi aiheuttaa vaikeuksia kuvan tulkitsemisessa, ja eri-ikäiset pystyvät tulkitsemaan ja arvostamaan kuvaa eri tavalla. Havaintokykyyn vaikuttavat muun muassa lapsen kehitysaste, kokemus, motivaatio, sukupuoli ja kulttuuri. Kuvien käyttö auttaa erityisesti vähemmän lahjakkaiden ja nuorempien lasten oppimista. Dokumentteja tarvitaan ajattelun rakentamiseen, ymmärtämiseen ja mielikuvituksen raaka-aineeksi. Havainnollistaminen kuvin on sitä tärkeämpää, mitä pienemmästä lapsesta on kyse. Kuvat ikään kuin sitovat sanoja todellisuuteen. Kuvan avulla lapsi voi oppia tunnistamaan ”jonkin joksikin” tai tunnistaa oppimansa. Opitun tunnistaminen auttaa sisäistämään uutta tietoa vanhaan tietotaustaan.

Kuvat ohjaavat lapsen huomion opittavaan ja esteettinen elämys motivoi katsojaa. Lapsi tarvitsee kuvia mielikuvituksensa raaka-aineeksi ja avuksi sisällön ymmärtämiseen. Jotkin kuvion osat ovat olennaisempia vihjeitä kuin toiset, esimerkiksi Muumipapan hattu auttaa erottamaan hänet muista muumeista.

Lapsille suunnatuissa kuvissa taiteilijan on yritettävä asettua lapsen asemaan ja nähtävä asiat lapsen näkökulmasta. Lapset havaitsivat mieluummin yksityiskohtia kuin kokonaisuuksia. Tutkimuksen mukaan lapset katselevat sekä ikäviä että mukavia kuva-aiheita pidempään kuin neutraaleja. Näin ollen kuvan tunnelma on merkityksellinen lapsen mielenkiinnon kannalta. Myös värilliset kuvat miellyttävät lapsen silmää enemmän kuin mustavalkoiset. Selkeä esitystapa ja elementtien järjestys ovat tärkeitä lapselle, joka pyrkii selvittämään, mitä kuva esittää. Realistiset värivalokuvat eivät aina ole kaikkein tunnistettavimpia, vaan varjostettu viivapiirros tai realistinen maalaus on todettu tehokkaammaksi.⁵ Huonosti laadittu kuva voi häiritä oppimista motivoidessaan oppilasta ajattelemaan jotain aiheen kannalta epäolennaista.

Kuvan käyttö erilaisten tehtävien yhteydessä on hyvin hyödyllistä, koska se virittää yhteyden tekstin ja kuvan välille. Kuvat voivat motivoida lasta ja lisätä kiinnostusta aiheeseen. Mahdollisimman esteettisen kuva-aineiston tarjoaminen voi rikastaa lapsen persoonallisuutta ja kuvien esteettisen aspektin merkitys on elämysten tuottaminen. Useimmiten kuvitustyö aloitetaan tekstistä käsin, eikä niin, että kuvien pohjalta kirjoitettaisiin teksti. Taiteilijan on siis kuvittaessaan löydettävä esitystapa, joka parhaiten välittää annetun sisällön. Parhaiten palveleva kuvituskuva voi olla symbolinen, mutta myös suoraan tekstiä toistava tai tekstiä laajasti rikastava, itsenäisesti kertova tarina. Esimerkiksi lapsille suunnatussa satukirjassa kuvien ei tarvitse dokumentoida tekstiä tarkkaan, vaan kuvituksen tarkoitus on olla tekstin tukena ja rikastuttaa sitä. Sen sijaan opetuskuvassa kuva voi toistaa suoraan tekstiä ja selventää opittavaa asiaa. Kuvan ei tarvitse pystyä selvittämään kerralla koko aiheisältöä, joka on mahdollisesti monimutkainen, vaan se on täyttänyt tehtävänsä silloin, kun se auttaa ihmistä muistamaan käsiteltävän sisällön.

Värille voidaan antaa symbolinen merkitys, joka pysyy samana koko viestinnän ajan:

⁵ Hatva 1993.

sama väri ilmaisee esimerkiksi samaa ominaisuutta kaikissa kuvissa tai ilmaisee yhteenkuuluvuutta tai eroja asioiden välillä. On todettu, että katse kiinnittyy todennäköisimmin ensin yksityiskohtiin, joissa on paljon informaatiota. Opetuskuvassa tätä asiaa voi käyttää hyödyksi herättämään mielenkiintoa ja ohjaamaan katsetta olennaisiin asioihin.⁶

⁶ Hatva 1987.

3 TILAUKSESSA OPPIMISPELI

3.1 Lähtökohdat

Lähdin valitsemaan opinnäytetyöni aihetta miettimällä, minkälaisesta projektista olisi itselleni eniten hyötyä ammatillisesti, ja miten oppisin parhaiten kuvataiteilijan ammatissa vaadittavia asioita. Alusta asti minulle oli selvää, että haluaisin tehdä tilaustyön, koska haluan oppia noudattamaan toisen ihmisen toivetta käyttämällä kuitenkin omaa luovuuttani. Ajatuksissani päällimmäisenä oli kuvitustyö, koska kuvittaminen kiinnostaa paljon ja haluan kehittyä siinä. Halusin myös että voin käyttää tietokonetta opinnäytetyössäni, jotta oppisin ammattini kannalta tärkeimpien ohjelmien, kuten Photoshopin, käytön paremmin.

Tilaaaja Anneli Nevala toimii lasten puheterapeuttina, ja hän oli jo aiemmin kysynyt minulta, voisinko suunnitella hänelle pelin opetuskäyttöön. Oppimismateriaali on yleensä melko kallista, ja hänen mukaansa pelille olisi varmasti paljon kysyntää puheterapeuttien keskuudessa. Jos pelistä tulisi hyvä, voisin harkita sen sarjatuotantoa ja myymistä eteenpäin. Tilaaaja ajatteli, että voisin suunnitella pelin valmistumiseni jälkeen ja tienata sillä, mutta sitten keksimme, että voisin tehdä pelin opinnäytetyönä. Se oli juuri sellainen aihe mitä hainkin, ja siitä olisi hyötyä opintojeni kannalta.

3.2 Ideointi

Yhdessä muutaman kollegansa kanssa puheterapeutti Nevala mietti ideoita ja aiheita peliä koskien. Sopivimmaksi aiheeksi pelille katsottiin sivulauseen muodostaminen ja looginen ajattelu. Aiheesta ei ole juurikaan tehty oppimateriaalia, ja pelille olisi paljon käyttöä. Pelin tuli olla perinteinen toisen ihmisen kanssa pelattava peli, eikä esimerkiksi yksin pelattava tietokonepeli, koska puhuminen on vuorovaikutteista, eikä sitä opi yksin opettelemalla. Peli on suunnattu kielihäiriöisille lapsille kuntoutuskäyttöön ja se on tarkoitettu kapean osa-alueen harjoittamiseen.

Tilaaaja lähetti minulle ideansa pelin mallista. Pelissä olisi pelilauta, jossa edetään nopalla ja nappuloilla perinteiseen tapaan. Aina kun pysähdytään, otetaan tehtäväkortti, jossa on yksi iso ja kaksi pienempää kuvaa. Iso kuva esittää jotain tilannetta, kuten ”Pentti laitto saappaat jalkaansa, koska...”, ja pienemmät kuvat esittävät oikeaa ja väärää vastausta: ”...satoi vettä” ja ”...hänellä oli pipo”. Jos vastaa oikein tehtäväkorttiin, saa pyörittää uudestaan noppaa. Puheterapeutin kehittelemiä syy- ja seurauslauseita yllämainitun esimerkin mukaan oli 25 kappaletta.

3.3 Oppimispelin suunnittelu

Kun minulla oli valmis idea pelille suoraan tilaajalta, aloin suunnittelemaan omaa osuuttani, eli pelin ulkoasua ja kuvitusta. Mietin mahdollisimman helposti ja yksinkertaisesti pelattavaa peliä, ja totesin, että peli toimisi myös pelkkänä korttipelinä niin, että pelaajat nostavat vuorotellen kortin pakasta, ja jos osaa vastata oikein, saa kortin itselleen ja vuoro siirtyy seuraavalle. Se, jolla on lopussa eniten kortteja hallussaan, on voittaja. Karsin siis ideasta kaiken mitä siitä pystyi karsimaan, kuten nopan, pelilaudan ja nappulat, jolloin peli olisi helpommin toteutettavissa käytännössä. Ehdotin yksinkertaista mallia tilaajalle ja hän hyväksyi sen.

Koska peli on suunnattu lapsille, ajattelin, että sen tulisi olla kaikin puolin mahdollisimman yksinkertainen ja helppokäyttöinen. Koska kortteihin tulisi kolme kuvaa kuhunkin, olisi korttien hyvä olla niin isoja, että kuvat näkyisivät selkeinä eivätkä olisi liian pieniä. Lasten olisi myös helppo käsitellä isokokoisia kortteja. Päädyin siis A5-kokoon. Pohdin erilaisia säilytysratkaisuja pelille, ja kärkikolmikkoon nousivat perinteinen pahvikotelo, pieni kangas- tai muovipussi ja muovinen rengas, johon pujotettaisiin kulmasta rei'itetyt kortit. Tilaajan toive oli, että säilytysratkaisu olisi sellainen, että kortit ovat helppoa ja nopeaa ottaa esiin ja kerätä pois pelitilanteessa. Muovirengas suljettiin pois laskuista, koska korttien pujottaminen siihen pelaamisen jälkeen voisi olla lapsille vaikeaa ja aikaa vievää, ja pieni rengas voi mennä helposti hukkaan. Punnitsin kotelon ja pussin mahdollisuuksia, ja päädyin koteloon, koska se on

helpompi ja halvempi valmistaa ja käyttää, ja kortit pysyisivät siinä mahdollisesti siistimpinä ja ehjempinä.

Kuvituksen suunnittelun avuksi ja inspiraation saamiseksi lainasin kirjastosta erilaisia pienille lapsille suunnattuja kirjoja. Valitsin 5-6 kirjaa sen perusteella, että ne miellyttivät silmääni, ja olivat mahdollisimman erilaisia keskenään. Kirjat olivat muun muassa Karen Wallacen ”Lassi, laulava lammas”, Gunilla Wolden Teemu-kirjat, Jaakko Hämeen-Anttilan ja Heli Hiedan ”Tuhat ja yksi yötä”, Oiva Toikan ”Aasinsilta ja niin edelleen...” sekä Oili Tannisen ”Nunnu”. Kirjoitin listan asioista, jotka kirjoissa kiinnostivat. Listasta löytyi 3D-mallinnus; valokuvan ja piirroksen yhdistäminen; valokuvat niin, ettei niitä tunnista valokuvaksi; yksinkertaistaminen; maalatut pinnat, joissa käytetty tekniikka näkyy selvästi; eri tekniikoiden yhdistäminen sekä kollaasimainen työskentely ja kollaasin palasten repiminen tai leikkaaminen paperista. Halusin kokeilla opinnäytetyössäni minulle uusia tapoja tehdä, jotta voisin laajentaa osaamistani. Eniten kokoamistani ideoista alkoi kiehtoa valokuvan ja piirroksen yhdistäminen, sekä kollaasimaisuus. Tilaajan puolelta ainoa toivomus kuvituksen suhteen oli, että kuvamaailma olisi selkeä, miellyttävä ja lasta kiinnostava.

Suunniteltavanani oli 25 korttia, joissa kussakin on 3 kuvaa, eli yhteensä 75 kuvaa. Korteissa on myös tekstillä kerrottu, mitä kuvat esittävät, joten niiden ei tarvitse dokumentoida tarkasti koko asiaa, vaan ne voivat olla tekstin tukena. Hahmottelin paperille miltä kukin kuva voisi näyttää, ja miten asiat sijoittuisivat kuvaan. Suunnittelin, mitkä osat kuvasta olisivat valokuvaa ja mitkä piirrosta tai maalausta. Päädyin siihen, että tärkeimmät kuvassa esiintyvät elementit ja tavarat ovat yksityiskohtaisia ja selkeitä, valokuvattuja. Esimerkiksi kuvassa, joka esittää syntymäpäiviä, kakku ja lahjat olisivat valokuvia. Taustat pitäisin melko huomaamattomia ja ne voisivat olla joko himmennettyä ja huomaamatonta valokuvaa tai muuta pintaa, vesiväreillä tehtyä haaleaa pintaa, pelkkiä ääriiviivoja tai paperista leikattua kollaasia. Kuvissa esiintyvät hahmot olisivat piirrettyjä, mutta niiden vaatteet ovat valokuvatut. Esimerkiksi jos hahmolla on päällään pitsimekko, se on toteutettu leikkaamalla mekon muotoinen palanen valokuvasta joka esittää pitsiä. (Liite 1) On tärkeää, että kuvat ovat selkeitä myös pienikokoisina, mutta halusin niihin silti yksityiskohtia, jotta ne olisivat kiinnostavampia. Pidän myös itse pikkutarkasta ja

yksityiskohtaisesta tekemisestä, ja näin kuviin tulisi enemmän tekijän omaa persoonaa mukaan. Eri tekniikoilla toteutetut pinnat yhdistäisin toisiinsa piirrettyin ääriveroin, jotta kuvista tulisi yhtenäisiä. Suunnitteluvaiheessa jätin kolme kortista pois, koska niiden aiheet poikkesivat ratkaisevasti muista korteista ja niiden tilanteet olivat hankalasti ilmaistavissa.

4 OPPIMISPELIN TOTEUTUS

4.1 Kuvamateriaalin luominen

Hahmoteltuani kuvat paperille, tein listan asioista ja tavaroista, jotka pitäisi valokuvata kuvia varten. Listasta tuli melko pitkä. Lainasin koulusta järjestelmäkameran, ja aloin kuvaamaan. Otin valokuvia pääasiassa omassa kodissani ja vanhempieni kodissa, koska kuvissa esiintyvät asiat ja tavarat ovat suurin osa hyvin arkipäiväisiä ja kuuluvat kodin perusvarustukseen. Joitakin asioita kuvasin myös muualla, esimerkiksi ystäväni koiran kuvasin ystäväni luona. Otin valokuvat kameras automaattisilla perusasetuksilla ja tarkoitukseni oli muokata niitä reilusti Photoshopissa. Tässä tapauksessa oikeaoppisilla asetuksilla kuvaaminen oli toisarvoista, koska kuvia ei ollut tarkoitus käyttää sellaisenaan, vaan vahvasti muokattuina. Yritin kuitenkin saada mahdollisimman selkeitä ja tarkkoja valokuvia, jotta niitä olisi helppo käyttää kuvissa. Tärkeintä oli, että kuvatut esineet ja asiat olivat selkeitä. Myös kuvakulmaan piti kiinnittää huomiota, jotta valokuvat istuvat piirrettyihin kuviin. Otin kuvia myös materiaaleista ja kankaista, kuten puusta, pitsistä ja villatakin neulotusta pinnasta. Muokkasin tietokoneella kuvista pois kaiken ylimääräisen ja tallensin ne eri kansioihin Opinnäytetyö- kansion sisään sen mukaan mitä ne esittivät. Näin niitä oli helppo selata ja ne oli helppo löytää tietokoneelta.

Valitsin kuvien tekemiseen työkaluksi Photoshopin, koska hallitsin sen käytön jo entuudestaan melko hyvin. Lisäksi Photoshopilla on helppo työskennellä valokuvien kanssa, piirtää sekä yhdistellä erilaisia tekniikoita. Loin kaikista kuvista viivahahmotelmat, joiden päälle aloin kokoamaan kuvia uusille tasoille. Halusin kuvista neliön malliset, koska neliöitä myös mahtuu sopivasti kolme yhdelle suorakulmion muotoiselle kortille ja teksteille jää tilaa. Aloitin kuvien kasaamisen tärkeimmistä elementeistä, eli valokuvatuista esineistä ja asioista. En tahtonut että valokuvien ja muun kuvan ero on liian suuri, vaan muokkasin valokuvia niin, että niihin tuli piirrosmaisuutta. Piirrosmaisuutta sai aikaan muokkaamalla kuvan kontrastia, sekä käyttämällä Gradient Map -työkalua. Joissakin kuvissa käytin valokuvaa myös pintojen kuvaamisessa. Esimerkiksi kuvassa esiintyvän puulattian pinta on muokattua valokuvaa oikeasta puupinnasta. (Liite 3) Työstin kuvia mieleni mukaan kovin paljon suunnittelematta, ja

jossain vaiheessa huomasin, että olin ottanut mukaan liikaa yksityiskohtia ja kuvat olivat sekavia. Karsin kuvista elementtejä ja jätin vain kuvan viestin kannalta tärkeimmät. Vähensin myös taustojen näkyvyyttä, mutten halunnut niitä poistaa kokonaan kuvista., joten tein taustoista mahdollisimman vaaleat ja neutraalit. Tausta ja elementit ovat yhtä merkittäviä tekijöitä kuvassa. Tyhjä tila on tärkeä, jotta muut asiat tulisivat esiin.⁷

Sommitelussa ei ole oikeaa ja väärää, mutta sommitelun kiinnostavuus voi vaihdella. Erilaiset sommitelmat ovat toimivia eri yhteyksissä.⁸ Kuvien sommitelussa pyrin selkeyteen ja siihen, että vain kaikki olennainen olisi kuvassa. Esimerkiksi kuvassa, jossa tytöllä on hampaassa reikä, on kuva rajattu lähikuvaksi tytön kasvoihin ja suuhun. Sen sijaan kuvassa jossa lapsi ojentaa toiselle esineen, rajasin kuvaan lasten vartalot vyötäröstä ylöspäin, koska vartaloiden alaosat jalkoineen eivät olleet kuvan kannalta merkittäviä ja kokokuva olisi saattanut viedä katsojan huomion muualle kuin kuvassa lasten rinnan kohdalla tapahtuvaan toimintaan. Olisin halunnut enemmän leikkiä kuvakulmilla ja sommitelulla, mutta kuvien aiheet, käyttötarkoitus ja pieni koko rajoittivat. Sommitelussa mentiin selkeyden, informatiivisuuden ja ymmärrettävyyden ehdoilla, jolloin sommitelut saattavat olla hiukan tylsiä. Yritin kuitenkin lisätä kuvien kiinnostavuutta muilla keinoin, kuten väri- ja pintakuviointivalinnoilla.

Taiteellisessa, ilmaisullisessa viivassa näkyy tekijän käsiala. Se on persoonallinen kuten käsin kirjoitettu teksti.⁹ Minua kiehtoi valokuvan ja piirroksen yhdistäminen, ja pyörittelin kuvia kauan mielessäni pohtien, miten yhdistäminen tapahtuisi. Valokuvien muokkaaminen vähemmän valokuvamaisiksi ei riittänyt sulauttamaan niitä muuhun kuvaan, joten otin käyttöön piirretyn viivan. Tekemällä kaikille kuvan asioille yhtenäiset ääriviivat, sain kuviin haluamaani piirrosmaisuutta, ja viivan ja valokuvan yhdistelmä oli mielestäni kiehtova. Valokuvamaisuutta kuvista vähensi se, että valitsin viivaksi luonnosmaisesta hahmottelevan viivan, enkä selkeää tasapaksua ääriviivaa. Epätarkka viiva toi myös ilmettä ja persoonaa kuviin, eivätkö ne näyttäneet niin muovisilta. Viivalla pystyin myös korvaamaan ja ilmaisemaan asioita mitkä oli vaikea ilmaista valokuvilla, ja

⁷ Uiah, 2011.

⁸ Uiah, 2011.

⁹ Uiah, 2011.

tein viivalla kuviin volyymia, tekstuuria, muotoja ja rytmiä. Kuvista tuli viivan myötä hieman sarjakuvamaisia, mistä pidin kovasti.

Koska peli on suunnattu lapsille, valitsin korttien hahmoksi lapsia. Loin neljä hahmoa, kaksi tyttöä ja kaksi poikaa, jotta molemmille sukupuolille olisi samastumisen kohde. Kaikki lapset ovat saman mallin ympärille tehtyjä, ja niillä on samanlaiset kasvopiirteet, ne ovat samanpituisia ja kokoisia. Ajattelin, että tämä toisi peliin yhtenäistä ilmettä. Erottavat tekijät lapsilla ovat vaatteet, silmien väri, hiukset ja ihon väri. Yksi lapsista on punatukkainen ja pisamainen, yhdellä on vaalea iho ja musta tukka, yksi on vaaleahiuksinen, ja viimeisellä on musta tukka ja vähän tummempi iho. Jälkikäteen ajattelin, että olisin voinut tehdä yhden lapsista selväsi etnisen näköiseksi, kuten tummaihoiseksi, mutta se ei tullut mieleeni hahmoja luodessani. Hahmojen kasvojen luonti oli vaikeinta koko projektissa, mutta onnistuin mielestäni luomaan jokaiselle hahmolle oman ilmeen ja persoonan. Tein kasvoista sympaattiset sen mukaan, mikä näytti omaan silmääni sympaattiselta. Isot silmät, pienehköt kasvot ja nykerönenä näyttivät minusta helposti lähestyttäviltä. Jaoin lapset seikkailemaan kortteihin niin, että jokaiselle hahmolle tuli suurin piirtein yhtä monta korttia.

Pyrin kuvaamaan tapahtumat kuvissa niin kuin ne oikeastikin tapahtuisivat ja vahvistamaan lauseiden viestiä kuvituksella. Suurin osa lauseissa tapahtuvista asioista oli helppo ilmaista kuvassa, mutta jotkut asiat olivat vaikeita. Esimerkiksi lause ”X ei halunnut pestä hampaitaan” on vaikea kuvata paperilla. Näihin tapauksiin käytin sarjakuvista tuttuja puhekuplia ja muita tuttuja symboleja. (Liite 2) Kysyin tilaajalta kommenttia asiaan, ja hän sanoi, että asiat ilmaistaan yleensä näin muussakin opetusmateriaalissa joten ratkaisuni oli luonnollinen ja hyväksyttävä.

Valitsin korttien kooksi A5-koon, koska sitä pienemmässä kuvien yksityiskohdat eivät olisi näkyneet selkeästi. Hahmottelin erilaisia kuvien järjestyksiä paperille, ja parhaimmaksi ja käytännöllisimmäksi osoittautui pystysuunnassa pidettävä kortti. Pääkuvan paikka olisi ylhäällä, ja pienet kuvat tulevat se alapuolelle. Pääkuvan teksti tuli ylhäälle kuvan päälle ja pikkukuvien tekstit pikkukuvien alle kortin alaosaan. Sommittelin kuvat ja tekstit korttiin niin, että niiden ympärille jäi jonkin verran tilaa, ettei kortti näyttäisi liian tukkoiselta. Tässä avainsanoja olivat selkeys ja harmonisuus.

Typografia tulee suunnitella vastaanottajien mukaan julkaisun omaa tyyliä noudattaen. Typografia ja kuva ovat vuorovaikutuksessa keskenään ja tukevat toisiaan.¹⁰ Tässä työssä katsoin tekstin tärkeimmäksi ominaisuudeksi selkeyden ja yksinkertaisuuden, jotta teksti olisi helposti luettavissa ja liitettävissä kuvaan. Päädyin yksinkertaisiin isoihin kirjaimiin, koska peli on suunnattu lapsille. Fontiksi valitsin Arialin sen yksinkertaisuuden takia. Selkeä, yksinkertainen ja iso teksti sopii mielestäni lasten oppimateriaaleihin ulkonäkönsäkin puolesta ja lukemaan oppineen lapsen on helppo itse lukea tällaista tekstiä.

4.2 Korttien kääntöpuoli ja kotelo

Halusin, että kortit ovat tunnistettavissa ja erotettavissa muiden pelien korteista kääntöpuolensa avulla. Halusin myös että korteista erottaa kumpi on kääntöpuoli ja kumpi oikea puoli. En halunnut yhtä isoa kuvaa tai tekstiä kääntöpuoliin, koska halusin, että kortit ovat kääntöpuolelta samannäköisiä mistä suunnasta tahansa katsottuna. Tein korttien tapahtumakuvissa esiintyvistä punaisista esineistä, kuten saksista, kammasta, saappaista ja kumiankasta, pieniä kuvia ja yhdistin ne tekstuuriksi, jossa esineiden kuvat toistuvat ja luovat taustakuvamaisen pinnan. Lisäväriä punaisten esineiden joukkoon lisäsin yhdessä tapahtumakuvassa esiintyvällä vaaleanruskealla koiralla, jolla on punainen kaulapanta. Taustan tein neutraalin harmaaksi jotta punaiset esineet pääsevät oikeuksiinsa. Valitsin harmaan ja punaisen sen takia, että ne esiintyivät paljon myös korteissa. Pidin taustapuolen värit kuitenkin muutamassa, koska korttien etupuoli on tärkeämpi kuin tausta, enkä halunnut taustan vievän liikaa huomiota etupuolelta. (Liite 6)

Käytin kotelon suunnittelemisessa apuna muita lapsille suunnattuja pelejä, ja havaitsin, että monissa niistä kotelon kuvitukseksi oli valittu kuvia itse pelistä, kuten peliin kuuluvista korteista. Huomasin vasta myöhäisessä vaiheessa, että tarvitsen pelilleni jonkin nimen. Kysyin ehdotuksia tilaajalta, ja hänen ehdottamansa ”Koska saappaat ovat

¹⁰ Loiri & Juholin 1998.

punaiset” oli minusta hauska, kuvaava ja omaperäinen nimi pelille. Loin punaisten saappaiden kuvista ja pelin nimestä ympyränmuotoisen logon. (Liite 5) Halusin että pelin nimi tulee selvästi esille pakkauksesta. Tein logosta yksinkertaisen, ja siinä on käytetty väreinä vain harmaata, punaista ja mustaa. Keskellä logoa on kuva punaisista saappaista ja kuvaa reunustaa pelin nimi puoliympyrän muodossa. Lisäksi logossa lukee ”sivulausepeli”, jotta kaikki tietävät millaisesta pelistä on kyse. Fontiksi valitsin AR HERMANN -fontin, koska se oli leikkisä ja iloinen fontti, mutta kuitenkin niin selkeä että pelin nimestä saa selvää. Kaunis fontti on myös osa logoa. Tein logosta yksinkertaisen ja tunnistettavan siitäkin syystä, että jos joskus teen lisää pelejä samaan sarjaan, voin käyttää niissä yhtenäistä logoa. Pakkauksen väriksi valitsin saman punaisen kuin korteissa värikkään, pirteän ja yhtenäisen ilmeen takia. Pakkauksen suunnittelin vain piirtämällä siitä mallin Photoshopilla, toteutus jää myöhempään vaiheeseen yhdessä korttien painamisen kanssa.(Liite 7)

Pelin ohjeet ajattelin ensin painaa omalle kortilleen, mutta sitten ajattelin, että kortti voi mennä helposti hukkaan ja on ehkä hieman turha. Päätin siis painaa peliohjeet pakkaukseen yhdelle sivulle. Pelin ohjeet ovat hyvin yksinkertaiset ja lyhyet, joten ne eivät vie paljon tilaa pakkauksesta ja peliä voi osata pelata myös ilman ohjeita.

4.3 Värimaailma

Suurimmassa osassa opinnäytetyötä varten tutkimistani lasten kirjoista oli hyvin värikäs kuvitus. Pääosassa olivat kirkkaat ja puhtaat värit ja värejä oli laitettu sekaisin väriopin säännöistä välittämättä. Samassa kuvassa saattoi olla sulassa sovussa lämpimiä, kylmiä, puhtaita ja murrettuja sävyjä, eikä värien keskinäistä harmoniaa ollut juuri mietitty. Kirjassa, joka itseäni kiehtoi eniten, eli Oili Tannisen Nunu-kirjassa, kuvitus oli hyvin persoonallinen. Väreinä oli käytetty mustan lisäksi vain paria kirkasta väriä. Kuvat oli koostettu leikatuista ja revityistä paperin paloista, ja ne oli yhdistetty kollaasimaisesti. Kuvat olivat hyvin yksinkertaisia, mutta ne olivat mielenkiintoisia ja kauniita. Mietin kuitenkin, vetoavatko kuvat välttämättä samalla lailla lapsiin kuin aikuisiin. Halusin

omiinkin kuviini kollaasia, mutta halusin tehdä niistä lasten kannalta kiinnostavampia ja värikkäämpiä. Halusin myös luoda väreillä kuviin positiivista ja aurinkoista tunnelmaa.

Koska olennaisinta korteissa ovat hahmot ja hahmojen tekemiset, halusin tuoda niitä esille värien avulla. Ajattelin, että kuvissa olisi hyvä olla yhtenäinen huomioväri, jota olisi käytetty kuvan tärkeimmässä elementissä, johon huomio kohdistuisi ensimmäisenä. Itse pidän puhtaasta punaisesta ja päätin ottaa sen kortteja yhdistäväksi väriksi. (Liite 4) Merkittävin ihmisen aistimista väreistä on punainen. Silmän kaikista verkkokalvon tappisoluista noin 2/3 on herkkiä punaiselle valolle. Punainen on varsinaisista väreistä se, johon pienetkin lapset reagoivat ensimmäisenä johtuen punaisen värin pitkästä aallonpituudesta ja lapsen värisilmän kehityksestä. Eräissä kielissä sanojen ”punainen” ja ”kaunis” kantaosa on sama. Arkeologisten kaivausten mukaan punaisella värillä on ollut joillekin menneille kansoille ylikuonnollinen, maaginen ja elämän voimaa palauttava vaikutus.¹¹ Kuvien taustoille tein ensin monimutkaisia ratkaisuja, kuten tiilikuviota ja kuviollisia tapetteja. Kuitenkin sitä mukaan kun kortit valmistuivat, taustat yksinkertaistuivat, ja lopulta ne olivat vain vaalean harmaat. Totesin, että jos taustalla on pientäkään väriä tai kuviointia, se vie huomiota muulta kovalta ja tekee kuvasta sekavan näköisen. En halunnut valkoista taustaa, koska se vaikutti liian kovalta värejä vasten. Muuten käytin korteissa kirkkaita värejä, kuten sinistä, keltaista ja vihreää niiden pirteyden takia ja siksi, että ne ovat lapsia kiinnostavia värejä.

4.4 Valmis peli

Kaikkien kuvien valmistuttua tein Indesignilla 26-sivuisen dokumentin korttien taittamista ja PDF-muotoon laittamista varten. Valitsin dokumentin kooksi A5-koon. Suunnittelin dokumentin A-master-sivulle kortin pohjan. Kortin pohjaväriksi valikoitui neutraali vaalea, mutta ei kuitenkaan puhtaasti valkoinen kovan vaikutelman välttämiseksi. Pohjan päälle loin yhden ison ja kaksi pientä tumman harmaata neliötä. Neliöiden päälle tein Rectangle Frame Tool -työkalulla paikat, joihin kuvat voi lisätä. Kuvien paikat tein hieman harmaita neliöitä pienemmiksi, jotta neliöistä muodostuisi kuville ohuet reunat.

¹¹ Huttunen, 2004.

Tämän jälkeen siirsin A-masteriin luodun pohjan kaikille dokumentin sivuille. Ensimmäiseen dokumentin sivuun asemoin paikat teksteille apuviivoja apuna käyttäen, ja kopioin tekstipaikat joka sivulle. Testasin tekstipaikan kokoa korttien lauseiden pisimmällä lauseella, jotta kaikki lauseet varmasti mahtuisivat paikoilleen.

Seuraavaksi valmistelin kortit Photoshopissa julkaisukuntoon ja tuotavaksi InDesigniin. Ensin yhdistin kaikki kuvan tasot Flatten Image -komennolla. Sen jälkeen muutin kuvien koon oikeaksi, eli hiukan pienemmiksi kuin tumman harmaat laatikot InDesignissa. Sitten muutin kuvien väriprofiilin RGB:stä CMYK -muotoon Convert to Profile -komennolla. Koska minulla ei vielä ollut tiedossa painopaikkaa pelille, valitsin profiiliksi Euroscale Coated v2 -profiilin. Se on päällystetyn paperin yleisprofiili ja hyvä vaihtoehto silloin kun ei ole tiedossa mitä profiilia paino käyttää.¹² Jätin kuvat PSD -muotoon, koska PSD -muotoisissa kuvissa on ainutlaatuisia ominaisuuksia verrattuna muihin muotoihin ja ne sopivat hyvin yhteen InDesignin kanssa.¹³ Valmistelun jälkeen menin InDesigniin, ja valitsin dokumentin ensimmäisestä korttipohjasta aktiiviseksi yhden kuvalle tekemäni paikan. Sen jälkeen toin ensimmäisen kuvan Place-komennolla. Koska olin tehnyt kuvasta valmiiksi oikean kokoisen, sitä ei tarvinnut enää muokata InDesignissa, vaan se asettui suoraan paikalleen. Tein saman kaikille kuville. Kun kuvat olivat paikallaan, kirjoitin kuvien tekstit niille varatuille paikoille. Fontiksi valitsin isoilla kirjaimilla kirjoitetun Arialin sen selkeyden ja helpon luettavuuden takia. Toin dokumentin loppuun myös korttien taustan sekä kuvan kotelosta.

Seuraavaksi soitin Pohjolan Painotaloon kysyäkseni julkaisuasetuksia joilla muuttaa Indesign-taitto PDF-muotoon. He lähettivät minulle PDF-tiedostona heidän käyttämänsä asetukset. Asetukset saattavat muuttua vielä, koska painotaloa ei ole päätetty. Heidän käyttämänsä PDF-asetukset ovat muuten samat kuin Press Quality -asetukset, mutta Marks and Bleeds -välilehden All Printer's Marks -kohtaan tuli laittaa rasti Crop Marks ruutuun. Myös leikkausvara piti säätää 3 millimetriin. Output -välilehden Color Conversion kohtaan piti valita No Color Conversion. Kysyin Pohjolan Painotalosta myös materiaalia, jolle kortit kannattaisi painaa. He eivät sanoneet muuta, kuin että kaikki

¹² Paananen, 2009

¹³ Paananen, 2009

lapsille suunnattu kannattaa laminoida kestävyuden vuoksi. Löysin itse materiaaleja, joihin voi painaa ilman laminoimista ja jotka ovat itsessään tarpeeksi kestäviä, mutta hinta saattaa tulla esteeksi, ja asiaa mietitään tarkemmin yhdessä tilaajan kanssa kun julkaiseminen tulee ajankohtaiseksi.

Peli on nyt tallennettuna PDF-muotoon valmiina julkaistavaksi. Tilaaja haluaa kuitenkin itse tulostaa ja laminoida siitä ensin koekappaleen autenttiseen testikäyttöön, jonka jälkeen päätetään, julkaistaanko peli. Jos peli vastaa käyttötarkoitustaan ja on toimiva, siitä painetaan lisäkappaleita ja sitä aletaan myydä. Tilaajan kanssa on neuvoteltu myös mahdollisista muista peleistä eri käyttötarkoituksiin tulevaisuudessa.

5 JOHTOPÄÄTELMÄT JA POHDINTA

Tutkimuskysymyksenäni oli pohtia, miten omaa luovuuttaan ja ilmaisuaan voi käyttää tiukasti rajatussa tilaustyössä ja onko mahdollista noudattaa samalla tilaajan toiveita ja kehittyä itse taiteilijana. Tavoitteena oli tehdä toimiva ja kiinnostava peli tietyn tarkkaan rajatun asian opettamiseen, joten kuvittelin, että vastaan tulisin paljon sääntöjä ja määräyksiä millainen pelin tulee olla. Jonkin muun antamassa tilaustyössä rajoitukset olisivat voineetkin olla tiukemmat, mutta tässä tapauksessa sain toteuttaa itseäni melko vapaasti, eikä rajoituksia juuri ollut. Pyrin koko tekemisen ajan asettumaan lapsen asemaan muistelemalla mikä minua kiinnosti lapsena ja tutkimalla lapsille suunnattuja teoksia. Halusin, että peli olisi kiinnostava niille lapsille jotka peliä tulevaisuudessa pelaavat. Aloitin kuitenkin miettimisen siitä, millaista jälkeä itse haluan tehdä ja mistä saan eniten itse irti. Sen jälkeen sovelsin mieltymyksiäni lapsille sopivaan muotoon.

Henkilökohtaiset tavoitteeni olivat oppia tekemään työtä jonkin muun ihmisen toiveiden mukaan, löytää ja vahvistaa omaa tyyliä, kehittyä tekniikoissa ja oppia käyttämään erilaisia tekniikoita ja ratkaisuja. Mielestäni onnistuin ensimmäisessä tavoitteessa hyvin, joskin luulen, että jonkin muun tilaajan kanssa kaikki ei olisi mennyt näin helposti. Tämä oli silti hyvää harjoitusta tulevien tilaustöiden varalle. Mielestäni osasin kuunnella tilaajan toiveita ja ottaa huomioon ne jokaisessa työvaiheessa. Esitin myös rohkeasti omia ideoitani, joista osa hyväksyttiin ja osa ei. Toisessa tavoitteessani, eli oman tyylin löytämisessä ja vahvistamisessa, kehityin. Olen jo aiemmin todennut omimmaksi ilmaisukseni yksityiskohtaisen ja pikkutarkan, mutta selkeän jäljen, ja huomasin, että se pysyy samana, olipa tekotapa mikä tahansa.

Löysin valokuvan käytön kautta uuden keinon kuvailmaisulleni. Tässä haastavaa oli ottaa huomioon kortissa olevien kuvien käyttötarkoitus ja koko, sillä kuvista piti tulla selkeästi esille olennainen ja pieni koko karsi paljon yksityiskohtia. En olisi halunnut luopua joistain yksityiskohdista, mutta tärkeämmät asiat kuvassa jäivät niiden jalkoihin, joten joistain oli luovuttava. Kolmas tavoitteeni, eli kehittyminen tekniikoiden käyttämisessä, onnistui hyvin. Lähtökohtanani oli käyttää useampaa tekniikkaa yhdessä, ja innostuin tekniikoista, joita en ollut aiemmin kokeillut. Aloitin kuvien tekemisen kokeilemalla ja

etenin pikkuhiljaa kohti määränpäättä. Oli mielenkiintoista pohtia, miten voi ilmaista saman asian eri tavalla ja eri tekniikoilla. Myös kuvan luonne muuttuu tekotavasta riippuen.

Tärkeintä mielestäni tämäntyypisen tilatun opinnäytetyön tekemisessä on hyvä kommunikaatio tilaajan kanssa. Koska minun kohdallani tilaaja on äitini, oli kommunikoinen ehkä avoimempaa ja helpompaa kuin tuntemattomamman tilaajan kanssa. Tiesin, että äiti sanoisi suoraan, mikä on hyvää ja mikä huonoa, ja koska hän tuntee minut hyvin, hän luotti osaamiseeni ja sain melko vapaat kädet. Tämä toisaalta vaikeutti suunnittelemista, koska minusta muille tekeminen on sitä helpompaa mitä tarkemmat rajat on asetettu. Voi tosin myös helpommin lähteä harhapoluille ja unohtaa, että on tekemässä teosta jollekin muulle kuin itselleen. Olin jokaisesta ideastani yhteydessä tilaajaan, ja sain aina hyväksynnän ideoilleni. Se antoi luottamusta itseeni ja siihen, että opinnäytetyöstäni tulisi hyvä.

Minulle haasteellisinta ja vaikeinta opinnäytetyön tekemisessä oli ehdottomasti työn itsenäisesti tekeminen. Jätän aina asioitten hoitamisen viimeiseen hetkeen ja niin kävi nytkin. Kuvittelin, että osaisin tehdä opinnäytetyöni ajoissa ja hyvin, koska aihe oli kiinnostava ja minulla oli paljon aikaa. Mietin, mistä viime tippaan jättäminen voi johtua näinkin tärkeän työn kohdalla. Huomasin, että olen tehokkaimmillani silloin kun on kiire, ja saan asioita aikaan paremmin. Totesin myös, että viivyttelen aloittamista, koska en osaa tehdä ratkaisuja ja mietin eri vaihtoehtoja niin kauan, että on pakko tehdä päätös. Opinnäytetyönkin kohdalla kävi niin, että en uskaltanut tehdä päätöksiä varhaisessa vaiheessa, koska pelkäsin, että muutan mieleni ja tulee vielä parempia ideoita, enkä osaa koskaan päättää. Jos minulla on paljon aikaa, viilaan asioita loputtomiin, ja omalla kohdallani päätösten tekoa helpottaa tiukka aikataulu. Tästä päättämättömyysongelmasta aion pyrkiä tulevaisuudessa eroon, jotta saisin asiat hoidettua paremmin ja ajoissa ilman viime hetken paniikkia.

Teosohjaajani oli Pirjo Laisalmi. Yhteys teosohjaajaani olisi voinut olla parempi, koska kävin juttelemassa vain kerran, vaikka teosohjaajaa olisi ollut hyvä tavata säännöllisesti. Minun itseni olisi pitänyt olla tiiviimmin yhteydessä teosohjaajaani ja pyytää

rohkeammin neuvoa. Toisaalta sen yhden kerran aikana sain paljon vinkkejä ja neuvoja, ja pääsin eteenpäin hyvin työssäni. Opinnäytetyöni loppuvaiheessa kävi ilmi, että olin unohtanut käsitellä pelin julkaisemisen kokonaan. Pari yötä valvomalla sain asian kuitenkin kuntoon.

Pääsin mielestäni tavoitteeseeni hyvin, ja oppimispelistä tuli sellainen kuin halusinkin. Myös oma persoonani ja luovuuteni näkyy siinä. Oma osaamiseni ja tyylini kehittyi työn ansiosta, ja kokeilin uusia kiinnostavia tekniikoita yhdistäen ne aiempaan osaamiseeni. Tekeminen oli antoisaa ja hauskaa, ja aihe oli ehdottomasti hyvä valinta. Opin asioita itsestäni ja nyt tiedän millainen olen tällaisten isojen töiden tekijänä.

LÄHTEET

Aineistolähteet

Nevala, Salla 2011. Oppimispelin kuvittaminen ja toteutus: teososa. Kemi-Tornion ammattikorkeakoulu, Tornio.

Nevala Anneli 2010 – 2011. Keskustelut toimeksiantajan kanssa. Oulu.

Teorialähteet

Hatva, Anja 1993. Kuvittaminen. Rakennustieto Oy, Helsinki

Hatva, Anja 1987. Kuva – hyvä renki, huono isäntä. Oy Urex, Porvoo

Huttunen, Martti, 2004. Värit pintaa syvemältä. WSOY, Helsinki

Loiri, Pekka & Juholin, Elisa, 1998. HUOM! Visuaalisen viestinnän käsikirja. Gummerus kirjapaino Oy, Jyväskylä

Paananen, Petteri, 2009. InDesign CS4, julkaisun tekeminen. WSOY, Helsinki

Töyssy, Seppo & Vartiainen, Liisa & Viitanen, Pirjo, 1999. Kuvataide, visuaalisen kulttuurin käsikirja. WSOY, Helsinki

Muut lähteet

Papunet. Luettu 14.2.2011

<<http://papunet.net/>>

Pelitieto. Luettu 14.2.2011

<<http://pelitieto.net/oppimispelit-ja-hyotypelaaminen/>>

Taideteollinen korkeakoulu. Luettu 5.3.2011

<<http://uiah.fi/virtu/materiaalit/kuvaviestinta/05/>>

Wikipedia 2011. Luettu 14.2.2011

<<http://fi.wikipedia.org/wiki/Kuvitus>>

LIITTEET

Kortti 1.

Liite 1











