

Tämä on rinnakkaistallenne.
Rinnakkaistallenteen sivuasettelut ja typografiset yksityiskohdat
saattavat poiketa alkuperäisestä julkaisusta.

Julkaisun tekijä(t): Aalto, Markus

Julkaisun nimi: Oulun Hiukkavaaran kasarmin uusiokäyttö

Julkaisuvuosi: 2020

Versio: Kustantajan versio

Käytä viittauksessa alkuperäistä lähdettä:

Aalto, M. (2020). Oulun Hiukkavaaran kasarmin uusiokäyttö. Toolilainen, (1), 28.



Oulun Hiukkavaaran kasarmien uusiokäyttö

Oulun Hiukkavaaran kasarmi on toiminut lähes koko tämän vuosituhannen suurlta osin muusikoiden ja taiteilijoiden harjoittelu- ja työskentelypaikkana. Heidän yhdistyksensä Kulttuurikasarmi Hiukkavaara ry:n tarkoituksena on edistää tilojen ja kulttuuritoimintojen säilymistä Hiukkavaaran entisellä kasarmialueella sekä kehittää aluetta kulttuuritoimintojen järjestämiseen.

Kiertotalousosaamishankkeessa Hiukkavaaran kasarmialue haluttiin nostaa esiin esimerkkinä suuresta rakennuskompleksista, jonka uusiokäyttö ja kunnostaminen voisi olla purkamista järkevämpää. Tällaisiin isoihin kohteisiin liittyy kuitenkin monia tekijöitä, joita on vaikea hahmottaa etukäteen. Hiukkavaaran kiinteistöt omistaa ja niitä vuokraa kiinteistösihteeriyhtiö Sponda Oyj. Se ei ole ilmaissut kiinnostusta alueen toiminnan kehittämiseen, koska alueen rakennukset ovat saaneet suojelmerkinnän. Tällä hetkellä tilanne on siis se, että Sponda vuokraa tiloja edelleen, mutta ne rapistuvat koko ajan.

TÄLTÄ POHJALTA VALMISTUI oppimisugetti nimeltään Kulttuurikasarmi Hiukkavaara (2 op), joka on esseetehtäviä lukuun ottamatta täysin itseopiskeltava Moodleen ladattava osio. Käytännössä kyseessä on Moodlesta tehty varmuuskopio, joka palautetaan joko olemassa olevalle tai ihan uudelle

Moodleen kurssialustalle, jonne se asentuu yhdeksi kurssialustan osioksi. Asennus sisältää kaiken tarvittavan: materiaalit, linkit, tekstit, videot, ohjeistukset, tehtävänannot, tehtävät ja automaattitehtävien tarkistukset. Nugetin tavoitteena on, että opiskelija oppii hahmottamaan vanhojen rakennusten, tilojen ja rakennuskompleksien uusiokäytön mahdollisuuksia erilaisille toimijoille sekä uusiokäyttöön liittyviä haasteita ja kustannusten muodostumista. Opiskelija myös oivaltaa, mitkä ovat vanhojen rakennusten mahdollisuudet sosiaalisen toiminnan ja yhteisöllisyyden kannalta sekä digitaalisten palvelualueiden tarjoamat mahdollisuudet tällaisten kohteiden käytössä.

OPPIMISKOKONAISUUS koostuu viidestä stepistä. Jokaiseen steppiin liittyy materiaalien lisäksi kertaus tai pohdintatehtävä.

Step 1: Mikä ihmeen kiertotalous ja Kulttuurikasarmi Hiukkavaara?

Step 2: Mitä digitaalisilla palvelualueilla tarkoitetaan?

Step 3: Tehtävä: Digitaalisen palvelualueen suunnittelu Kulttuurikasarmi Hiukkavaaralle.

Step 4: Pohdintatehtävä: Mitä olet oppinut vanhojen julkisten rakennusten ja rakennuskompleksien uusiokäytön mahdollisuuksista?

Step 5: Pohdintatehtävä: Mitä olet oppinut digitaalisuuden mahdollisuuksista julkisten rakennusten ja tilojen kiertäyksestä?



Hiukkavaaranugetti Moodleen mobiiliapissa.

VARSINAINEN HARJOITUSTYÖ on Step 3: Digitaalisen palvelualueen suunnittelu Kulttuurikasarmi Hiukkavaaralle. Opettaja voi halutessaan määritellä, kuinka vaativaksi tai kevyeksi sen haluaa, mikä vaikuttaa sitten myös opintopistemäärään.

Kertaustehtävät on tehty Moodleen tenttityökalulla ja niiden arviointi tapahtuu automaattisesti Moodleen toimesta. Lähtökohtaisesti harjoitustyö ja pohdintatehtävät arvioidaan hyväksyty/hylätty-periaatteella.

Kaikki materiaali tulee nugetin mukana. Sisällöt koostuvat tekstistä, podcastista ja videoista. Kaikki aineisto sijaitsee verkossa ja niihin viitataan linkeillä, joten nugetin asennuksen yhteydessä Moodle-palvelimelle ei asenneta muita oppimateriaaleja.

Tätä kirjoitettaessa nugettia ei ole vielä ehditty pilotoida opiskelijoiden kanssa, mutta muutamien opettajien kommentit nugettia esiteltäessä ovat olleet kannustavia.