

Anna Tattari

Osallistava suunnittelu tiedonhankintamenetelmänä

Case: Kankaan päiväkoti

Opinnäytetyö

Kevät 2012

Kulttuurin yksikkö

Muotoilun koulutusohjelma

Teollisen kalustemuotoilun suuntautumisala



SEINÄJOEN AMMATTIKORKEAKOULU

Opinnäytetyön tiivistelmä

Koulutusyksikkö: Kulttuurin yksikkö

Koulutusohjelma: Muotoilun koulutusohjelma

Suuntautumisvaihtoehto: Teollinen kalustemuotoilu

Tekijä: Anna Tattari

Työn nimi: Osallistava suunnittelu tiedonhankintamenetelmänä

Ohjaaja: Anne Kuusela

Vuosi: 2012

Sivumäärä: 55

Liitteiden lukumäärä: 2

Opinnäyte käsittelee osallistavan suunnittelun tiedonhankintamenetelmiä, ja sen tapoja saada käyttäjät mukaan suunnitteluprojekteihin heti projektien alkutaipaleella. Osallistavan suunnittelun tiedonhankinta toteutettiin Kurikan Kankaan päiväkotihankkeen yhteydessä, jossa tavoite oli saada suunnittelijat, projektiryhmä, vanhemmat, hoitajat ja lapset mukaan suunnitteluun osallistavien tiedonhankintamenetelmien avulla.

Opinnäytteessä tutustutaan teorian kautta osallistavaan suunnitteluun, sen menetelmä tapoihin, ja osallistavan suunnitteluun toteuttamiseen. Teorian pohjalta on laadittu osallistavat tiedonhankintamenetelmät, jonka kohderyhmänä olivat päiväkotikäiset lapset ja aikuiset. Tiedonhankinnalla pyrittiin kartoittamaan, millainen on hyvä päiväkotipäivä ja mitä se pitää sisällään aikuisten ja lasten mielestä. Tiedonhankinnan tuloksia hyödynnetään päiväkotisuunnittelussa.

Avainsanat: Osallistava suunnittelu, Osallistavat tiedonhankintamenetelmät

SEINÄJOKI UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Thesis abstract

Faculty: School of Culture and Design

Degree programme: Degree Programme in Design

Specialisation: Intrustial Furniture Design

Author/s: Anna Tattari

Title of thesis: Participatory design as a research methods

Supervisor(s): Anne Kuusela

Year: 2012 Number of pages: 55 Number of appendices: 2

The thesis dealt with participatory design and its ways to get the users along to the planning and designing projects immediately on the beginning of the projects. Participatory design was carried out in connection with the new Kanga's kindergarten project in Kurikka in which the objective was to get the designers, project group, parents, teachers and children along to planning with help of using participatory design methods.

The participatory design, its methods and participatory design to the planning for the implementation was introduced through the theory. Based on the theory, the acquisition of information was drawn up to kindergarten children and adults. An attempt was made to survey with the acquisition of information what the good kindergarten day should contain in adults' and children's opinion. The results of the acquisition of information are utilized in the planning of a new kindergarten.

Keywords: Participatory design, Participatory research methods

SISÄLTÖ

Opinnäytetyön tiivistelmä.....	2
Thesis abstract.....	3
SISÄLTÖ.....	4
KUVIO- JA TAULUKKOLUETTELO	6
KÄYTETYT TERMIT JA LYHENTEET.....	8
1 JOHDANTO	10
2 TAUSTA.....	11
3 OSALLISTAVAT TIEDONHANKINTAMENETELMÄT	13
3.1 Ihmiskeskeinen suunnittelu	14
3.1.1 Perinteiset tiedonhankintamenetelmät	16
3.1.2 Sovelletut tiedonhankintamenetelmät	16
3.1.3 Innovatiiviset tiedonhankintamenetelmät	17
4 OSALLISTAVIEN TIEDONHANKINTAMENETELMIEN OMINAISUUKSIA	19
4.1 Osallistavien tiedonhankintamenetelmien tehtävät	19
4.1.1 Inspiraation lähde.....	20
4.1.2 Tiedonhankkija.....	21
4.1.3 Osallistumisen toteuttaja	22
4.1.4 Vuoropuhelun edesauttaja	23
5 KANKAAN PÄIVÄKOTISUUNNITTELUN TIEDONHANKINTA.....	25
5.1 Tiedonhankinnan vaiheet	25
5.1.1 Tiedonhankinnan käynnistyminen	26
5.1.2 Kuinka kohderyhmä tavoitetaan.....	27
5.1.3 Suunnitteleminen	29
5.2 Kysely	33
5.3 Projektiryhmän workshop.....	34
5.4 Lasten workshop.....	38
6 TIEDONHANKINNAN TULOKSET.....	43
6.1 Sanoista teemoiksi.....	43

6.2 Teemoista häränsilmäksi	47
6.3 Tiedonhankinnan syventäminen haastattelun avulla	48
7 PÄÄTÄNTÖ.....	50
LÄHTEET	52
KUVALÄHTEET	54
LIITTEET.....	55

KUVIO- JA TAULUKKOLUETTELO

Kuvio 1. Sandersin ja Strappersin projektin etenemisen kuvaus alusta loppuun. ”jäsentymätön alkupää” pitää sisällään osallistavan suunnittelun vaiheen, jolloin suunnitteluun otetaan mukaan käyttäjät.....	13
Kuvio 2. Ihmiskeskeisiä menetelmiä ja aineiston tulkinta Haningtonin (2003) mukaan.....	16
Kuvio 3. Osallistavien suunnittelumenetelmien neljä käyttötarkoitusta Mattelmäen (2006) mukaan.....	20
Kuvio 4. Yllä olevan prosessin kuvaus Mattelmäen (2006) mukaan, kun luovat tiedonhankintatavat toimivat inspiraation välittäjinä ja lähteenä.....	21
Kuvio 5. Esimerkkinä Case -projektiin vaikuttavia käyttäjiä ja saadun tiedon eteneminen.	23
Kuvio 6. Mattelmäen (2006) mukaan mukailtuna tiedonhankintaprosessin kulku, joka etenee virittäytymisestä, toteuttamiseen, esitulkintaan, syventämiseen aina tulkintaan ja ideointiin asti.	26
Kuvio 7. Case -projektiin kuuluvia kohderyhmiä, jotka osallistuvat suunnitteluun.	29
Kuvio 8. Case projektin aikajana jossa näkyy, kuinka tietoa saadaan projektin edetessä.	33
Kuvio 9. Lähetetty kyselylomake.....	34
Kuvio 10. Koko tiedonhankintaprosessin ja workshopien suunnittelu Sandersin mukaan.....	36
Kuvio 11. Piirustuspaperi.	41
Kuvio 12. Yhden mukaan osallistuneen päiväkodin piirustus.....	42
Kuvio 13. Piirustusten analysointia.	44

Kuvio 14. Teemat koottuna häränsilmälle.	47
Taulukko 1. Aikuisten workshopissa, esille tulleita asioita tärkeysjärjestyksessä.	37
Taulukko 2. Lasten piirustuksista, esille nousseita sanoja.	44
Taulukko 3. Lasten sanoista kootut teemat.....	45

KÄYTETYT TERMIT JA LYHENTEET

- Case** Kurikan kaupungin päiväkotiprojekti, jonka suunnittelussa toteutetaan osallistavaa tiedonhankintaa.
- Etnografia** Etnografinen tutkimus koostuu yleensä aidossa ympäristössä tehtävästä kenttätöystä, joka sisältää osallistuvaa havainnointia, haastatteluja ja muita tiedonkeruutapoja. Tutkimuksen yksityiskohdat vaihtelevat paljon tilanteen mukaan, ja itse tutkijalla on tutkimuksessa aina hyvin suuri merkitys. Tiedonkeruun lisäksi etnografiaan kuuluu aina myös aineiston kuvailu ja analyysi. Käytettävyydetutkimuksessa etnografian avulla pyritään ymmärtämään käyttöympäristöä ja käyttäjiä – heidän tarpeitaan, käytäntöjään ja sosiaalisia prosessejaan. (Vuorinen 2005, 1.)
- Heuristinen arviointi** Heuristinen arviointimenetelmä on niin sanottu asiantuntijamenetelmä, eikä käyttäjätestausmenetelmä. Arvioijat ovat siis käytettävyyden asiantuntijoita tai pyrkivät kehittämään omaa ymmärrystään tuotteiden käytettävyydestä. Heuristista arviointia ei siis tee peruskäyttäjä tai tuotteen suunnittelija. (Käyttötuotteen heuristinen arviointi. [viitattu 5.4 2012]).
- Luotain** Työtapa, joka perustuu itsedokumentointiin. Sen tavoitteena on saada käyttäjä näkemään ympärillä olevat arkiset asiat ja omat kokemukset tavalla, jolla ne välittyvät suunnittelijalle/tutkijalle. Muotoiluluotaimien avulla saadaan käyttäjien arvot suunnitteluprosessiin mukaan. Työtapa koostuu erilaisista tehtävistä kuten valokuvaus ja päiväkirjat. Luotain tehtävät suunnitellaan jokaista tutkimusta varten aiheeseen sopivaksi. (Mattelmäki 2006.)
- Lähestymistapa** Lähestymistapa kuvaa kaiken kaikkiaan ajattelutapaa mihiin tutkimustapa/suunnitelma on liitetty. Esimerkiksi tässä

työssä oletamme osallistavan ajattelutavan olevan kuvattu tehtävänantoon, jossa kaikki ihmiset ovat luovia. Kyse on viitekehyksen ja taustan kuvauksesta. (Sanders, Brandt & Binder 2010, 2.)

Menetelmä	Kokoelma työkaluista, joita on käytetty yhdistellen eri yhdistelmillä, jotta ne ovat palvelleet tiettyä tiedonhankinnan tavoitetta ja päämäärää. (Sanders, Brandt & Binder 2010, 2.)
Metodi	Metodi on yhdistelmä työkaluista, menetelmistä, tekniikoista ja /tai peleistä, jotka ovat strategisesti laitettu yhteen määrittelemään tavoitteet tutkimussuunnitelmalle. (Sanders, Brandt & Binder 2010, 2.)
Tekniikka	Tekniikat kuvaavat, kuinka työkalut ja menetelmät on saatettu toimintaan. Käytännön toteutus eli workshopit, jossa esimerkiksi monia eri tekniikoita voidaan käyttää kuvallisen korttipakan avulla. Ne voivat olla myös lyhennettyjä, kategorisoituja, asetettu tärkeysjärjestykseen, käytetty kollaasien tekoon, kertomaan tarinaa ja/tai käyttää herättämään keskustelua. (Sanders, Brandt & Binder 2010, 2.)
Työkalu	Materiaaleja ja toimintoja, joita käytetään osallistavan suunnittelun toteutuksessa. (Sanders, Brandt & Binder 2010, 2.)

1 JOHDANTO

Osallistavan suunnittelun kenttä on kasvanut viimeisten 20–30 vuoden aikana huomattavasti. Useamman vuosikymmenen aikana, tavalliset ihmiset ovat kasvavassa määrin osallistuneet erilaisiin suunnittelutoimintoihin, useissa osallistavan suunnittelun projekteissa ympäri maailmaa. Projektit ovat tähdänneet lisäämään ja kehittämään osallistavaa suunnittelua. Osallistavaa suunnittelua hyödynnetään tänä päivänä tilasuunnittelussa, tuotekehityksessä, teollisessa suunnittelussa, arkkitehtuurissa, palvelu- ja muutossuunnittelussa. Jokainen projekti on ainutlaatuinen ja on välttämätöntä pohtia, millainen lähestymistapa, metodi, työkalu tai tekniikka valitaan käytettäväksi tietynlaisissa suunnitteluprojekteissa. Monien eri toimintojen/harjoitusten kautta on osallistettu ihmisiä mukaan suunnitteluun ja tapoja on kehitetty vuosien ajan. Joidenkin työkalujen ja tekniikoiden käytössä on esiintynyt hämmennystä ja ongelmia, siksi on pyritty kehittämään osallistavasta suunnittelusta malleja. Mallien avulla pyritään auttamaan, tarkentamaan ja lisäämään työkaluja, tekniikoita ja metodeja siinä toivossa, että ne edistäisivät suunnitteluryhmää keskustelemaan asiaankuuluvista päämääristä ja havaitsemaan potentiaaliset osallistavan suunnittelun kehittämisalueet. (Sanders, Brandt & Binder 2010, 1.)

Työssä perehdyn osallistavan tiedonhankinnan teoriaan, suunnitteluun, menetelmän valintaan ja toteutukseen, jonka kohdehenkilöinä ovat päiväkodin arkipäivässä toimivat henkilöt, niin lapset kuin aikuisetkin. Työn teoreettisessa osuudessa perehdyn aihepiireihin, joita kuuluu tiedonhankintaan, menetelmän suunnitteluun, toteutukseen ja analysointiin. Teorian pohjalta on toteutettu oma tiedonhankintamalli päiväkotikäisille lapsille, jota tarkastelen suunnittelusta toteutukseen ja aina analysointiin asti. Tavoitteena on suunnitella ja testata osallistavan suunnittelun tiedonhankintamenetelmää työkaluna, jolla saataisiin kaikkien käyttäjien äänet kuuluviin ja mukaan suunnitteluun. Samalla kokeillaan, kuinka luovat tiedonhankintatavat toimisivat unelmien, tarpeiden ja ideoiden esille tuojana. Saatuja tuloksia hyödynnetään ja käytetään päiväkotisuunnittelussa.

2 TAUSTA

Teollisessa muotoilussa on nähty perinteisesti yhtenä roolina käyttäjän näkökulman huomioiminen sekä puolustaminen. Muotoilijalta odotetaan ymmärrystä esteetiikasta, valmistettavuudesta ja käytettävyydestä sekä lisäksi käyttökokemusta kokonaisvaltaisesti. Käyttäjäkeskeisen suunnittelun käytännöissä, koulutuksissa ja tutkimuksissa on viime aikoina pyritty soveltamaan ja kehittämään suunnitteluajattelua ja -toimintaan sopivia lähestymistapoja. Lähestymistapojen tavoitteena on tukea suunnittelijoiden empatiaa, sitoa yhteen tietoa ja inspiraatiota, tukea ja helpottaa yhteistyötä, ideointia, kommunikointia sekä tukea päätöksentekoa. (Mattelmäki 2006, 15.)

Suunnittelijat tarvitsevat ja kaipaavat ajattelun välineitä suunnittelun avuksi. Suunnittelu ei ole pelkästään ongelmanratkaisua tai tunnistamista, vaan myös uusia innovatiivisten mahdollisuuksien ja ideoiden löytämistä. Uusien mahdollisuuksien löytäminen voi olla haastavaa ja erityisesti yritykset ovat usein tämän haasteen edessä, sillä teknologia ja suunnittelu muuttuu nopeassa tahdissa ja kaikilla on käytössään ja saatavilla samat teknologiset komponentit. Siksi yritysten on löydettävä kokonaan uudenlaisia ratkaisuja, toimintoja ja tapoja uudistaa ja erilaistaa tuotteensa kilpailijoista. Osaksi tämän seurauksena, käyttäjänäkökulma halutaan tuoda mukaan suunnitteluprosessiin avuksi. Käyttäjiltä tarkastellaan tarpeita, uusia tapoja tehdä ja ajatella, unelmia, haaveita, asennetta sekä uusia tuotemahdollisuuksia. (Mattelmäki 2006, 19–27.) Osallistavan suunnittelun menetelmillä saadaan prosesseihin osallistettua useita eri ammattialan ihmisiä.

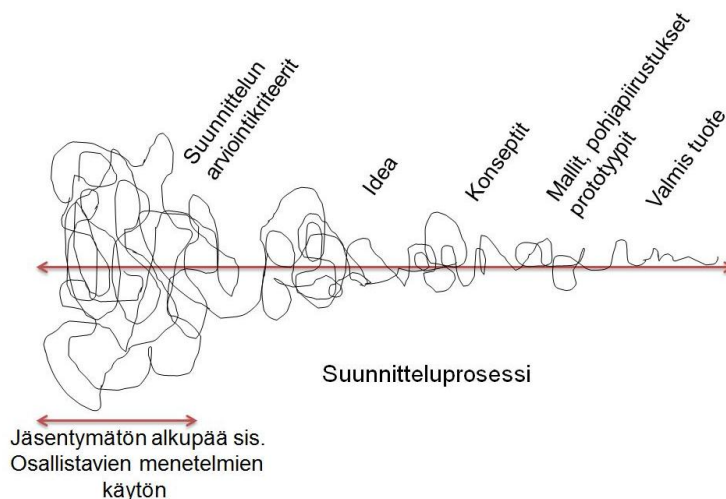
Osallistavan suunnittelun menetelmiä on käytetty paljon teknologian kehittämisessä, erilaisten käyttöliittymien testaamisessa, tuotekehityksessä, teollisessa suunnittelussa ja palvelumuotoilussa. Osallistavan suunnittelun menetelmiä ovat käyttäneet ja kehittäneet muun muassa Sanders, Strappers, Battarbee, Mattelmäki ja Muller. He ovat panostaneet käyttäjälähtöiseen suunnitteluun, pyrkien tuomaan tavallisia ihmisiä erilaisten osallistavien tiedonhankintamenetelmien avulla mukaan suunnitteluprojekteihin jo heti projektien alkuvaiheessa. Tavoitteena heillä on yhdistää asiantuntijat, suunnittelijat ja tavalliset ihmiset yhteistyöhön. Osallistavaa suunnittelua pyritään tuomaan mukaan mahdollisimman moniin ja erilaisiin projek-

teihin, ei ainoastaan tuotekehitykseen tai testaukseen. Menetelmiä pyritään kehittämään, mukailemaan, keksimään uusia, yhdistelemään ja monipuolistamaan suunnitteluprojektien myötä, jotta saatava materiaali on kattavaa, monipuolista käyttäjätietoa ja parhaiten hyödynnettävissä. Koska täysin valmiita menetelmämalleja ei ole, on jokaiseen suunnitteluprosessiin laadittava omanlaisensa tiedonhankintaa tukeva tapa. Tästä syystä, osallistavan tiedonhankintamenetelmän suunnittelussa ja toteuttamisessa tulee käyttää mielikuvitusta ja luovuutta, tiedonhankinnan luotettavuus näkökulmat huomioiden.

3 OSALLISTAVAT TIEDONHANKINTAMENETELMÄT

Käyttäjäkeskeinen suunnittelu on ollut jo pitkään hyväksytty toimintatapa, mutta se on hyvin pitkälti keskittynyt esimerkiksi ergonomiaan ja käytettävyyteen. Näiden lisäksi pyritään kehittämään menetelmiä, joilla saataisiin tietoa kuinka estetiikka ja muoto koetaan, kuinka suunnittelun kohde sopii käyttäjien elämäntapaan ja kuinka se asettuu arjen toimintaan. Osallistavalla suunnittelulla luodaan ja saadaan vuorovaikutus käyttäjiin jo suunnitteluprosessin alkuvaiheessa, jota pyritään pitämään yllä suunnittelun loppuun saakka. Tällä tavoin saadaan projektiin ymmärrystä käyttäjien tarpeista ja pystytään siirtämään ne tarvittaessa tuotemääräyksiin. (Mattelmäki 2006, 32.)

Osallistavan suunnittelun työkaluilla ja tekniikoilla on erilainen alkuperä ja niitä on kehitetty erilaisiin tarkoituksiin. Perinteisellä skandinaavisella suunnittelulla on ollut vahva vaikutus yhteistyön asemaan osallistavassa suunnittelussa. Lähestymistapa suunnitteluun on viety pidemmälle muiden osallistavien suunnittelulaboratorioiden tai suunnittelukumppaneiden pyynnöstä, joissa suunnittelun vuoropuhelu/keskustelu on laajentunut koskemaan ihmisten jokapäiväisiä toimintoja. Osallistava suunnittelu mahdollistaa kaikkien osallistumisen suunnitteluprosessiin hahmomallien tai protomallien valmistukseen, riippumatta eri ammattitaustoista tai kiinnostuksesta suunnitteluprojektiin. (Sanders, Brandt & Binder 2010, 1.)



Kuvio 1. Sandersin ja Strappersin projektin etenemisen kuvaus alusta loppuun. ”jäsentymätön alkupää” pitää sisällään osallistavan suunnittelun vaiheen, jolloin suunnitteluun otetaan mukaan käyttäjät. (Emilie Saure Hagen & Silje Mathillas Røsvik)

Käyttäjät ja kohderyhmät otetaan mukaan suunnitteluun erilaisten osallistavan suunnittelun menetelmien avulla. Käyttäjiltä saatua tietoa hyödynnetään myös suunnitteluratkaisujen arvioimiseen. On useita menetelmiä lähestyä käyttäjäkeskeistä ja osallistavaa suunnittelua, mutta käyttäjien kokemukseen tulisi tutustua kolmella tavalla: kuunnella, mitä ihmiset sanovat, katsoa mitä tekevät ja antaa mahdollisuus ilmaista ajatuksia ja unelmia. Usein ihmisiä kuunnellaan haastatteleamalla, havainnoidaan ja he ilmaisevat itseään erilaisten luovien työtapojen kautta. (Mattelmäki 2006 32). Osallistavien menetelmien malliesimerkit auttavat valitsemaan millainen, ja mikä työkalu ja tekniikka ovat oikeanlaisia tiettyihin tilanteisiin. Se voi myös antaa ideoita kokeilemaan ja tuomaan uusia asioita esille. Käytetyt osallistavan suunnittelun menetelmät osoittavat ja paljastavat puutteet, aukot ja tyhjät tilat käynnissä olevassa suunnittelussa. Menetelmien avulla taataan suunnittelun edistäminen ja kehittäminen. (Sanders, Brandt & Binder 2010, 2.)

Missä kohtaa prosessia osallistavan suunnittelun menetelmätyökaluja käytetään? Prosessin alkuvaiheessa käytettynä, työkalujen avulla tuodaan julki asioita, jotka eivät suoraan vaikuta kohteeseen. Myöhemmässä vaiheessa käytettynä, työkaluilla on syvempi vaikutus suunniteltavaan asiaan. (Sanders & Strappers 2011, 32). Mikäli osallistavan suunnittelun menetelmää käytetään stimuloimaan, ilmaisemaan muistoja ja tunteita aiemmista kokemuksista, tulee työkalua tällöin käyttää suunnittelun varhaisessa vaiheessa. Osallistujat ovat jo käyttäneet aikaa herkimiseen heidän aikaisempiin tunteisiin kokemusta kohtaan, ja halutaan heidän muistelemaan aikaisempia kokemuksia. Esimerkkinä voidaan käyttää kuva/sanakollaasi työkalua, koska sillä saadaan tehokkaasti houkutelua esiin muistoja ja aikaisempia kokemuksia. (Sanders, Brandt & Binder 2010, 2.)

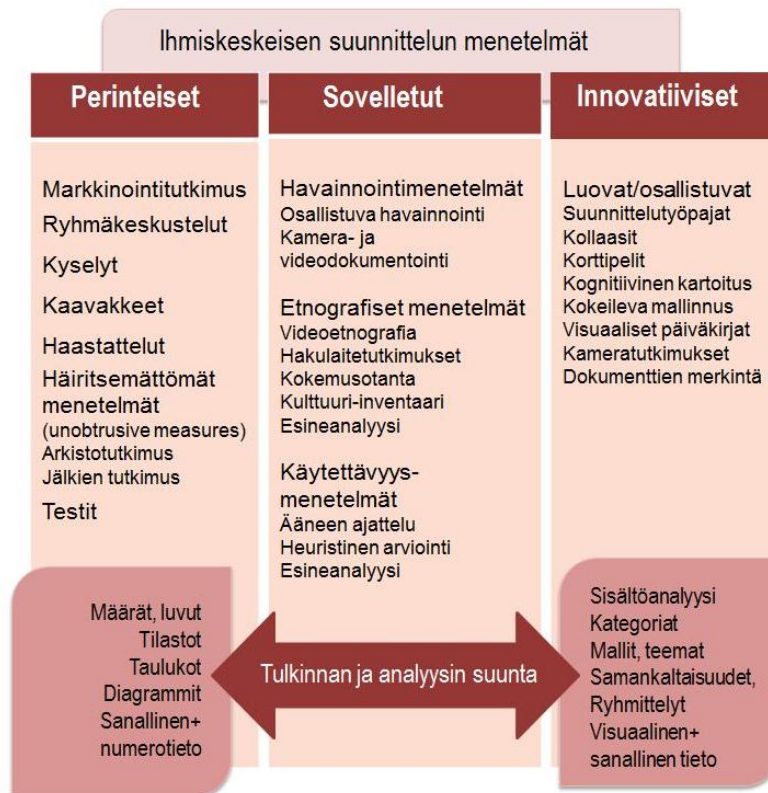
3.1 Ihmiskeskeinen suunnittelu

Ihmiskeskeinen ja osallistava suunnittelu käynnistyvät käyttäjien tarpeista ja toiveista. Käyttäjänäkökulma ylläpidetään koko suunnittelun ajan mukana. Ihmiskeskeisellä suunnittelulla varmistetaan suunniteltavan kohteen hyödyllisyys. Suunnittelun alkuvaiheessa ei tiedetä tarkkoja käyttäjien vaatimuksia, joten niitä tarkennetaan koko ajan suunnittelun edetessä. Mitä varhaisemmassa vaiheessa projektia

uusia käyttäjävaatimuksia saadaan tai tunnistetaan, sitä helpompi niitä on hyödyntää suunnittelussa. Käyttäjille havainnollistetaan suunnitelmia ja kootaan palautetta. Havainnollistamiseen sopivat mm. käyttöskenaariot, visualisoinnit, paperi- tai tietokonepohjaiset protomallit. (Ihmiskeskeinen suunnittelu, [viitattu 12.4 2012].) Kuten Kuviossa 2 ilmenee, miten ihmiskeskeinen suunnittelu jäsentyy neljään vaiheeseen: tulee ymmärtää ja määrittää käyttök konteksti, tehdä käyttäjämääritys, luoda ratkaisuja ja arvioida tehtyjä ratkaisuja.

Suunnittelussa erillisiksi vaiheiksi koetaan käyttök kontekstin ymmärtäminen ja määrittäminen, sekä käyttäjä määrityksen tekeminen. Käyttök kontekstin ja ideoitujen ratkaisujen koetaan kuuluvan suunnittelijoille. Arviointi puolestaan ajatellaan kuuluvan erikseen käytettävyyssiantuntijoille, mikäli tuotteesta tehdään käytettävyystestejä. Luotain tiedonhankintamenetelmät tukevat käsitystä käyttäjäkontekstin ymmärtämisestä ja suunnittelun yhdistämisestä, joista syntyy vuoropuhelua prosessissa mukana olevien kesken. Kuvio 3 tiivistää kuvattujen luotain menetelmien käyttötarkoitukset ja yhdistää ne ihmiskeskeiseen suunnitteluun. (Mattelmäki 2006, 75.)

Mattelmäki (2006, 34) on jaotellut ihmiskeskeisiä tutkimus/tiedonhankintamenetelmiä Bruce Haningtonin mukaan kolmeen erilaiseen kategoriaan tavoitteiden ja tulosten mukaan: perinteiset, sovelletut ja innovatiiviset tiedonhankintamenetelmät.



Kuvio 2. Ihmiskeskeisiä menetelmiä ja aineiston tulkinta Haningtonin (2003) mukaan.
(Tuuli Mattelmäki 2006)

3.1.1 Perinteiset tiedonhankintamenetelmät

Perinteisinä menetelminä pidetään muun muassa markkinatutkimuksia, ryhmäkeskusteluita, kyselyitä ja haastatteluja. Näillä tavoilla saadaan tietoa suurilta ihmismääriltä ja tulokset ovat yleensä lukuja, tilastoja tai taulukoita. Käyttö perustuu siihen, että ne vahvistavat/todentavat tai kumoavat aikaisemmin tiedostettuja asioita. Siksi ne eivät usein avaa uusia näkökulmia, eikä tällä tavalla välttämättä saada tietoon yksittäisen käyttäjän tarpeita. (Mattelmäki 2006, 33.)

3.1.2 Sovelletut tiedonhankintamenetelmät

Sovelletut tiedonhankintamenetelmät ovat laadullisia ja usein lainattu ihmistieteistä. Näihin menetelmiin kuuluu havainnointi ja etnografiset menetelmät sekä tietokoneiden vuorovaikutusta tarkastelevat tavat, kuten ääneen ajattelu sekä heuristi-

nen arviointi. Perinteisen ja sovelletun tiedonhankinnan menetelmät ja käyttö suunnittelussa eroaa tutkimuksen tavoitteissa. Arvioivilla ja kriittisesti tarkastelevilla tutkimuksella tähdätään ilmiöiden tunnistamiseen ja selittämiseen. (Mattelmäki 2006, 33–35.)

3.1.3 Innovatiiviset tiedonhankintamenetelmät

Osallistavan suunnittelun työpajat/workshopit ja kollaasit ovat innovatiivisia työkentelymenetelmiä. Tapa toimii parhaiten alkuvaiheessa suunnittelua, jotka tavoittelevat ja hahmottelevat ihmisten/käyttäjien tunteita, mielihyvää, arvoja ja haaveita. Jotta näihin asioihin saadaan vastauksia, tarvitaan työkaluja, jotka auttaisivat metaforien ja assosiaatioiden kautta ihmisiä ilmaisemaan itseään ja paljastamaan itsestään asioita, joskus jopa herkkiäkin asioita. Käyttäjätutkimuksen kohdalla tavoite on kerätä suunnittelun lähtökohdaksi laadullista tietoa, inspiraatiota ja ymmärrystä käyttäjistä ja heidän arvoistaan sekä haaveista ja tarpeista. Tuloksena innovatiivisten menetelmien käytöstä saadaan visuaalista ja sanallista informaatiota, joiden avulla saadaan rajattua suunnittelua ja uusia mahdollisuuksia siihen. Koska suunnittelu on aina luovaa ja visuaalista, tulisi tutkimus/tiedonhankintamenetelmissä tavoitella samoja ominaisuuksia. Menetelmät tulee myös aina suunnitella tilanteeseen sopivaksi. (Mattelmäki 2006, 35–37.)

Osallistavan suunnittelun menetelmät ja tekniikat ovat parhaimpia käytettynä yhdistelmänä, ja ideaalitilanne on luoda workshop tai tutkimussuunnitelma, jossa kaikki kolme tyypillistä toimintaa tulevat toteutetuksi: tekeminen, kertominen ja esittäminen. Viimeisten kymmenen vuodenaikana on tullut yhä yleisemmäksi käyttää kolmea toimintaa toistuvana. Esimerkiksi kertomisen toiminta, kuten kuvapäiväkirjat, voivat olla valmistettu face-to-face toimintaa tukevaksi/varten. Toimintoja suunniteltaessa tai tehdessä, voidaan rakentaa niin sanottu lavaste tulevasta tulevaisuuden suunnittelukohteesta, jota voidaan käyttää luomaan inspiraatiota tulevaisuuden skenaarioita. (Sanders, Brandt & Binder 2010, 4.)

Osallistavan suunnittelun malleja luodessa pyritään lisäämään työkaluja, tekniikoita ja metodeja siinä toivossa, että suunnittelijat ottaisivat niitä käyttöön ja hyötyisivät niistä. Niiden avulla osattaisiin ja pystyttäisiin vertaamaan, keskustelemaan ja

tekemään valintoja työkalujen käytöstä tekniikoista ja metodeista. On pyritty tarjoamaan toimivia osallistavan suunnittelun tapoja käyttöön, joita kierrättää ja jalostaa ajan myötä. (Sanders, Brandt & Binder 2010, 4.) Erilaisten projektien myötä menetelmät ovatkin laajentuneet ja jalostuneet useiden suunnittelijoiden ansiosta. Monipuolistumiseen on vaikuttanut työskentelyn ja menetelmien toteuttaminen erikäisten ja erilaisten ryhmien kanssa. (Guha, Druin, Chipman, Fails, Simms & Farber 2005, 42.)

4 OSALLISTAVIEN TIEDONHANKINTAMENETELMIEN OMINAISUUKSIA

Muotoiluluotaimet ovat käyttäjäkeskeinen ja osallistava työtapa suunnittelussa ja muotoilussa. Niillä pyritään ymmärtämään inhimillisiä ilmiöitä, sekä tunnustelemaan suunnittelun eri mahdollisuuksia. Luotain työpaketin visuaalisella ilmeellä on merkitystä, ilme motivoi ja ohjaa tehtävien tekemistä sekä osoittaa käyttäjää kohtaan kiinnostusta. Visuaalisen ilmeen tarkoitus on myös tuoda esille näkökulmia provosoimalla sekä tarjoamalla virikkeitä. Menetelmäpakettien ideoimisen ja tekemisen tavoitteena on sitouttaa suunnittelijatkin käyttäjätutkimukseen. Ideoinnin tarkoitus on, suunnittelijoiden ajatusten, suunnittelukysymysten ja ratkaisujen pohdittaminen käyttäjän kannalta. Harkiten suunniteltu ja valmistettu työpaketin ulkonäkö, mahdollistavat myös tutkimuksen esittelemisen visuaalisesti houkuttelevalla tavalla. (Mattelmäki 2006, 46–60.)

4.1 Osallistavien tiedonhankintamenetelmien tehtävät

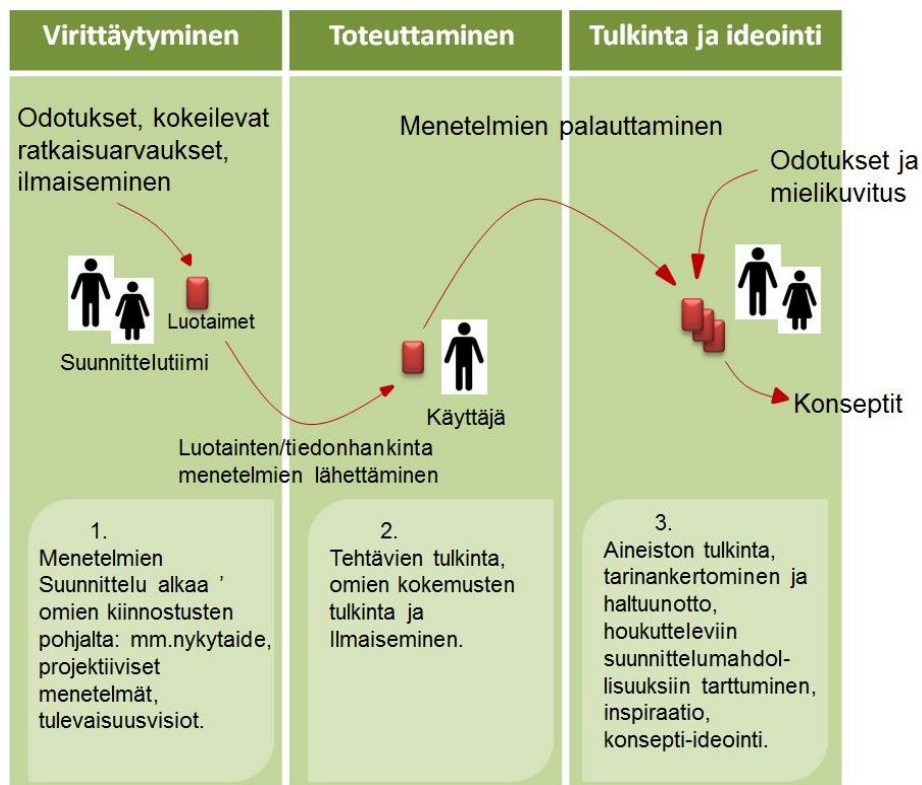
Luotainmenetelmien käyttöä on sovellettu monella tavalla, vaikka lähes jokaisen tarkoitus/tavoite on rikastaa inspiraatiota ja kerätä tietoa. Osallistavan suunnittelun menetelmät myös mahdollistavat käyttäjien osallistumisen suunnitteluprosessiin, jota voidaan perustella seuraavilla syillä: menetelmien avulla tuetaan suunnittelijan ideointia ja inspiraatiota. Samalla saadaan kerättyä mahdollisista käyttäjistä tietoa. Osallistava suunnittelu antaa mahdollisuuden käyttäjien osallistua ideointiin ja tuoda esille ajatuksia ja saada aikaan vuoropuhelua käyttäjien ja suunnittelijoiden välille. Kuvio 3. kuvaa ja kokoaa yhteyttä suunnitteluajattelun ja käyttökokemuksen välillä. (Mattelmäki 2006, 70–75.)



Kuvio 3. Osallistavien suunnittelumenetelmien neljä käyttötarkoitusta Mattelmäen (2006) mukaan.
(Tuuli Mattelmäki 2006)

4.1.1 Inspiraation lähde

Suunnittelun alkuvaiheessa pyritään luomaan kokonais käsitystä käyttäjistä ja käyttöympäristöstä. Suunnittelijat haluavat itse tulkita ja työstää aihetta löytääkseen oivalluksia/ideoita, joita suunnitteluun tarvitaan. Osallistavan suunnittelun pyrkimys on toimia luovan inspiraation lähteenä ja tukena suunnittelijoille ja suunnitteluryhmälle. Lisäksi osallistavien menetelmien suunnitteleminen ja toteuttaminen tarjoaa suunnittelijalle vapauden tehdä ja soveltaa omaa osaamistaitojaan uusissa tilanteissa. Kaiken lisäksi suunnittelija rohkaistuu lähestymään käyttäjää konkreettisesti. Jo osallistavien menetelmien suunnitteluvaiheessa aletaan kuvitella mahdollisia tulevia käyttäjiä, ja pohtimaan jo mahdollisia ratkaisuja tai hypoteeseja. Koska konkreettinen tekeminen on suunnittelijoille luontevaa, sisällön, ulkoisen ilmeen ja tehtävien suunnittelu on mieleinen työvaihe. Siksi se muistuttaa enemmän muotoilutyötä, eikä perinteisen tutkimuksen tekemistä. (Mattelmäki 2006, 70–71.)



Kuvio 4. Yllä olevan prosessin kuvaus Mattelmäen (2006) mukaan, kun luovat tiedonhankintatavat toimivat inspiraation välittäjinä ja lähteenä. (Tuuli Mattelmäki 2006)

Inspirointiin tuotettua materiaalia ei turhaan analysoida tieteellisen keinoin, eikä siitä tehdä yleistyksiä. Tuotoksesta nostetaan esille teemoja, kiinnostavia aiheita, ja poikkeuksia, joita pystytään kehittämään lisää assosioiden avulla ja kehittämällä tarinaa niiden ympärille. (Mattelmäki 2006, 71.)

4.1.2 Tiedonhankkija

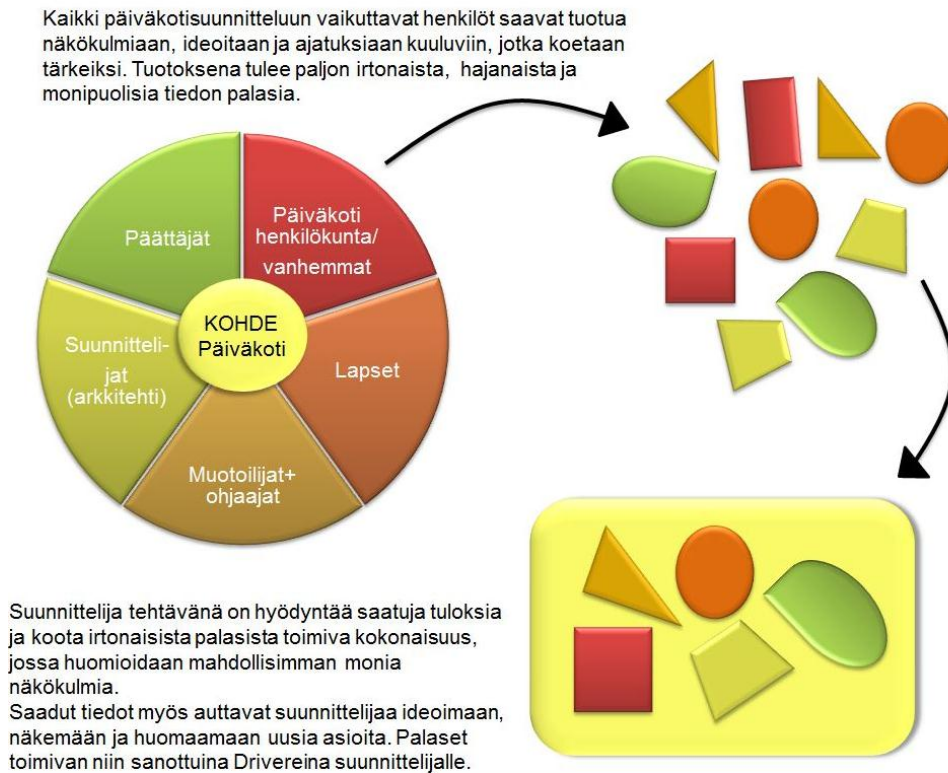
Usein suunnittelun alkuvaiheessa on haastavaa löytää oikeanlaisia tutkimuskysymyksiä, koska aihepiiriä ei vielä kunnolla tiedetä, eikä tarkalleen tiedetä mitä ollaan suunnittelemassa, ja mikä on tähtäin. Silloin osallistavan suunnittelun tehtävänä on löytää signaaleja innostavista mahdollisuuksista, ja auttaa ottamaan aiheen haltuun. Niillä kerätään tietoa muun muassa käyttäjistä, kokemuksista, asenteista ja mahdollisista tarpeista. Luotain menetelmät kuvaavat usein nykytilannetta, niiden avulla käyttäjä hahmottaa omia kokemuksiaan ja pystyy tulkitsemaan niitä.

Tietoja keräävät menetelmät, eivät anna luoville tulkinnoille paljoakaan liikkumavaraa verrattuna inspiraatiomenetelmiin. Mutta tietoa keräävien luotainpakettien keräämä tieto ja aineisto edesauttavat ymmärrystä käyttäjiä kohtaan. Tietoa luotavien tehtävien tehtävät ovat usein avoimia, ja tulokset helposti sirpaleista, subjektiivista ja voi olla vaikeasti hallittavissa laajuutensa takia. Toiselta näkökannalta, tämä voi tuoda esille yllättäviäkin tulkintoja ja tuoreita yksilöllisiä näkökulmia. Koska kyseessä on tiedon kerääminen, aineistosta tehdään yhteenvetoa raportteja varten. Tulokset eivät välttämättä johda yleistettävään tietoon, vaan toimivat hyvänä johdatuksena suunnittelun seuraavaan vaiheeseen ja tarkentavat tutkimuskysymyksiä. (Mattelmäki 2006, 71–72.)

4.1.3 Osallistumisen toteuttaja

Osallistava suunnittelu ei pelkästään pyri kartoittamaan käyttäjien tarpeita, vaan myös pyrkii ideoida uusia ratkaisuja itse käyttäjien kanssa. Periaatteena luovilla tekniikoilla on mahdollistaa ja tarjota ihmiselle suunnitteluvälineitä avuksi, ilmaisemaan tulevaisuuden mahdollisuuksia tai tarpeita. Osallistavan suunnittelun menetelmillä tuetaan osallistumista tiedon keräämiseen, haaveiden ja tarpeiden esille tuomiseen sekä suunnitteluun. Käyttäjää voidaan avustaa havainnoimaan kokemuksiaan erilaisilta näkökulmilta työkalujen avulla. (Mattelmäki 2006, 72–73.)

Osallistamalla useita käyttäjiä tai -ryhmiä, jokaiselta saadaan huomioita, ideoita ja vaatimuksiakin esille. Tiedot ilmaantuvat monenlaisina pieninä palasina, joista suunnittelija kerää ja pyrkii huomioimaan mahdollisimman monet näkökulmat suunnittelemaansa kokonaisuuteen, yhtenäiseksi ja toimivaksi. Aikuisilla on erilaisia käsityksiä ja näkemyksiä kuin esimerkiksi lapsilla, ja aikuisen on muistettava, että ideat lapsilta ovat yhtä tärkeitä. (Guha, Druin, Chipman, Fails, Simms & Farber 2005, 42.)



Kuvio 5. Esimerkkinä Case -projektiin vaikuttavia käyttäjiä ja saadun tiedon eteneminen.

4.1.4 Vuoropuhelun edesauttaja

Käyttäjäkeskeisessä ja käyttökokemuksen suunnittelemisessa sovelletaan työtapoja, joilla mitataan, kuvataan ja tulkitaan käyttäjiä ja kokemuksia objektiivisesti. Koska käyttäjäkeskeisen suunnittelun päätavoitteet ovat pyrkiä ymmärtämään käyttäjiä, keitä ovat, millaisia asenteita ja ominaisuuksia heillä ilmenee. On myös annettu ja jätetty mahdollisuus suunnittelijan omille subjektiivisille oivalluksille, käyttämällä toisenlaisia työtapoja. Prosessi sisältää useita tapaamisia tutkijoiden, käyttäjien ja suunnittelijoiden kesken, siksi ennakkoon tehtävät osallistavat luotain paketit auttava vuoropuhelun luomisessa, sillä jokainen paketti on suunniteltu erikseen, jokaista projektia varten yksilöllisesti ja näin ollen toimii keskustelun avaajana mahdollisissa tapaamisissa. Luotain paketilla suunnittelija kertoo itsestään ja ideoistaan, ja käyttäjä puolestaan kertoo itsestään tehtäviä tekemällä. Tämä luo vuoropuhelua suunnittelijan ja käyttäjän välille. (Mattelmäki 2006, 74.)

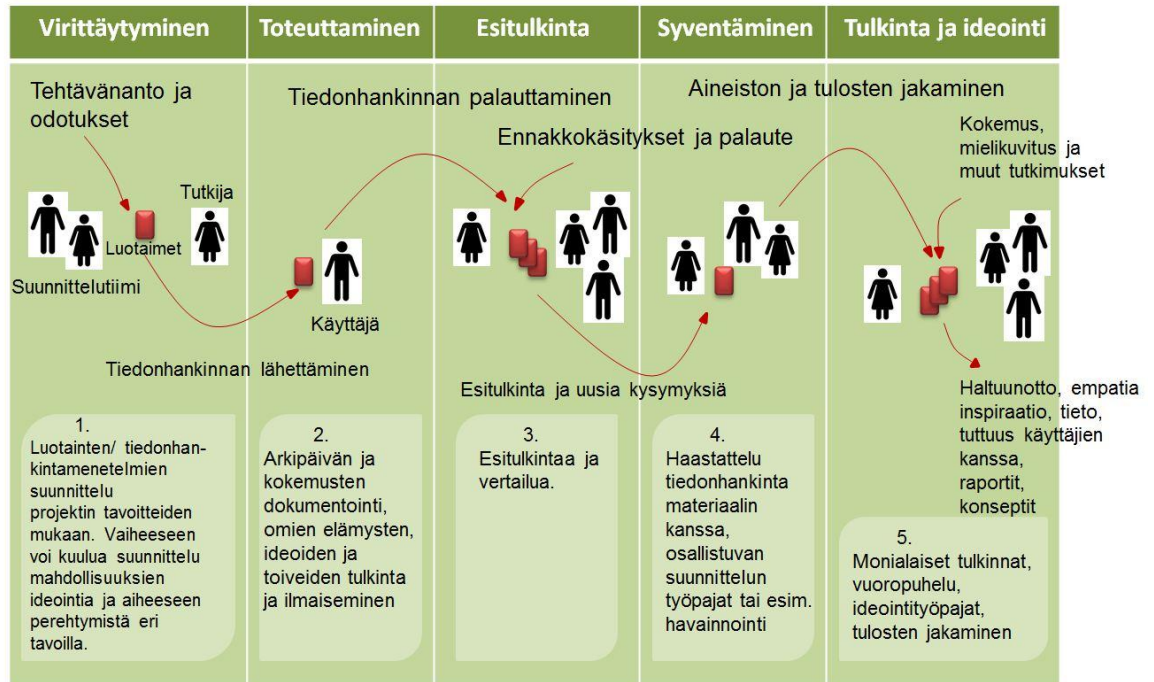
Kerätyn/saadun aineiston aitous, avoimuus ja visuaalisuus ovat menetelmä tavan vahvuus ja heikkous. Aineistot tarjoavat elävää kuvaa, tuovat tarttumapintaa suunnittelijoiden empatialle ja assosiaatioille vahvuutenaan. Heikkoutena puolestaan on tuloksien yksilöllinen fokus sekä monitulkintaiset tulokset. (Mattelmäki 2006, 75.)

5 KANKAAN PÄIVÄKOTISUUNNITTELUN TIEDONHANKINTA

Osallistavien menetelmien avulla saadut tulokset, ovat kirjavia ja luonteeltaan jäsentymättömiä. Tämä johtuu osittain siitä, että kysymykset ovat avoimia, jolloin vastaaja voi muotoilla itse mieleisensä vastauksen. Tästä johtuen, aineiston käsitteleminen ja luokittelu voi olla hankalaa. Ihmisten kulttuurin, sosiaalisten vuorovaikutusten ja käyttäytymisen tutkiminen ja havainnoiminen vaatii tutkijalta suunnan etsimistä ja kulkemista intuition ja järjen, mielikuvituksen ja loogisuuden sekä spontaanisuuden ja menetelmien välimaastoissa. Tiedonhankintamenetelmien soveltamiseen ei ole suoraa, yhtä ja oikeaa ratkaisua tai mallia, tarvitaan kuitenkin ohjeita ja tietoa käytännön soveltamiseen ja tekemiseen. Tiedonhankintamenetelmiä tulisi soveltaa leikkimielisesti ja ei-tieteellisesti. Erilaisia menetelmiä on kehitetty, toteutettu ja sovellettu taideteollisen korkeakoulun suunnittelu- ja tutkimusprojekteissa. Näissä projekteissa on tasapainoiltu tutkimuksen ja suunnittelun, että leikkimielisyyden kesken. Leikkimielisyyden vaatimukset kuuluvat luotain menetelmien, suunnittelun ja konseptoinnin kokeilevaan luonteenkuvaan. Tutkimuksissa vaatimukset kokoontuvat menetelmän näkökulmasta ja suunnittelun vaatimukset puolestaan käyttäjätiedon hyödyntämisen näkökulmasta. Tiedonhankintamenetelmissä on nähty kaksi puolta: tarve kehittää käyttäjäkeskeisen konseptoinnin työskentelytapoja ja tuottaa hyödyllistä aineistoa, tuloksia havainnoista yhteistyökumppaneille. (Mattelmäki 2006, 79- 80.)

5.1 Tiedonhankinnan vaiheet

Osallistavan tiedonhankinnan suunnitteluprosessiin kuuluu useampia vaiheita. Ensimmäinen vaihe pitää sisällään virittäytymisen aiheeseen ja menetelmä työskentelyyn. Toinen osa puolestaan sisältää käyttäjäryhmän valinnan periaatteita. Vaihe kolme, kuvaa toimintaa käytännössä. Neljännessä vaiheessa kuvataan erilaisia tapoja, joita voidaan menetelmien yhteydessä soveltaa, esimerkiksi haastattelua. Viidennessä vaiheessa kerrotaan tuloksien ja tulkintojen tapoja. (Mattelmäki 2006, 80.)



Kuvio 6. Mattelmäen (2006) mukaan mukailtuna tiedonhankintaprosessin kulku, joka etenee virittäytymisestä, toteuttamiseen, esitulkintaan, syventämiseen aina tulkintaan ja ideointiin asti.
(Tuuli Mattelmäki 2006)

5.1.1 Tiedonhankinnan käynnistyminen

Osallistavan suunnittelun ensimmäiseen vaiheeseen kuuluu sekä virittäytyminen luovaan työntekoon, että menetelmien tarkoituksen sekä päämäärän ja aiheen määrittelyä. Ei välttämättä tarvita isoja esivalmisteluita ennen kun lähdetään toteuttamaan osallistavaa suunnittelua, mutta joskus voi olla tarpeellista perehtyä tehtävään asiaan. Alkuvaiheeksi riittävät havainnoinnit omista kokemuksista ja ennakkokäsityksiä, ideoimalla kohdetta, tarkastelemalla kirjallisuutta tai kokoamalla ryhmäkeskusteluista tai haastatteluista. Nämä auttavat jo suunnitteluteemaan ja käyttäjäkeskeisen asenteen virittämiseen. Mattelmäki (2006) on kirjannut Elizabeth Sandersin ylös listaamia käyttökokemuksen tutkimisen ohjeita, joita voidaan hyvin soveltaa menetelmien tekemiseen. Päämäärän huolellinen harkitseminen on merkittävin osa. Alkuvaiheessa ei tule puhua suunniteltavasta tuotteesta, vaan keskitytään käyttäjään ja heidän kokemuksiinsa. On myös syytä tehdä esikartoitusta, jossa suunnittelijat kirjaavat näkemyksiään ja ennakkokäsityksiään, koskien tutkittavaa aihetta. Näiden avulla helpotetaan ohjeiden tekemistä ja tutkimustulosten

työstämistä. Tässä vaiheessa voidaan törmätä itsestäänselvyyksiin, mutta asioita opitaan järjestelemään ja jäsentämään uudemmalla tavalla. Vaikka tutkimuksessa saattaa ilmetä itsestäänselvyyksiltä tuntuja seikkoja, voidaan tulkinta vaiheessa selkeästi erottaa asioita, jotka jo tiedettiin ja mitkä asiat ovat työkalujen kautta ilmenneitä uusia asioita. (Mattelmäki 2006, 80–81.)

Ensimmäiseksi on päätettävä päämäärä, tavoite ja miksi laaditaan menetelmätyökalua. Onko tavoitteena tuoda esille muistoja ja tunteita? Onko tarkoitus osallistujien tarkoitus jakaa ymmärrystä kokemuksista, tuotteista vai haetaanko heille ymmärrystä käyttöympäristöstä? Onko se luotu helpottamaan ilmaisua unelmista ja haaveista? Onko se ensisijaisesti tutkijatiimille tapa eläytyä osallistujien tilanteisiin? Ilmaisutapaa on syytä pohtia, kun päätetään workshoppeihin osallistujat. Mitä mahdollisia ennakkotehtäviä on tehtävä ensiksi, ennen kun workshoppiin osallistuminen on tehokasta? Ennakkotehtävien avulla valmistaudutaan tulevaan workshoppiin ja sen tiedonhankintaan. (Sanders & Strappers 2011, 32.)

Ensimmäisessä vaiheessa olisi suotavaa perustella, minkä takia tiettyä työkalua käytetään. Syy voi olla suunnittelun tilanne ja tarpeet, voidaan hakea kiinnostavaa teemaa tai etsitään uutta näkökulmaa, pyrkien syventämään ja konkretisoimaan ymmärrystä. Työkalun tarkoituksen miettiminen voi alkaa jo nelijaosta (aikaisemmin esitetty Kuvio 3): haetaanko sillä inspiraatiota suunnittelijoille, etsitäänkö yksilöllistä tietoa tarpeista, luodaanko vuorovaikutusta käyttäjien kanssa vai pyritäänkö rakentamaan ja tukemaan vuoropuhelua suunnitteluryhmälle, innostetaanko käyttäjää unelmoimaan, haaveilemaan ja ideoimaan. (Mattelmäki 2006, 80–81.)

5.1.2 Kuinka kohderyhmä tavoitetaan

Suunnittelutiedonhankintaan osallistuvan kohderyhmän ei suositella olevan kovin iso. Huomioiden konseptisuunnittelu, yksittäisen ihmisen korostama tarve voi toimia ratkaisuidean lähtökohtana. Lisäksi luotaimenetelmät kuuluvat laadullisen tutkimuksen piiriin, niillä pyritään kuvailemaan ja ymmärtämään kohteena olevia ilmiöitä tai yksittäistä ihmistä. Tulee myös huomioida, että luotaimien tekemisen ja logistiikan kohdalla, tuloksien tulkinta/järjestäminen ja haastattelut vievät aikaa. Näistä huomioista johtuen on koettu, että kohderyhmän koko on hyvä 5-10 henki-

lön välillä. Osallistujien määrä kuitenkin riippuu osallistumismahdollisuuksista, taroituksen mukaisuudesta ja sisältyykö tutkimukseen muita osa-alueita. On myös huomattava, että kaikilta osallistujilta ei välttämättä saada suunnittelua edistävää, kiinnostavaa tai hyödyttävää materiaalia, koska kyse on kuitenkin ihmisten omasta osallistumisaktiivisuudesta. Käyttäjäryhmän kriteerit tulee olla tiedossa, jotta osataan rekrytoida oikeat/asianosaiset ihmiset mukaan. Käyttäjakeskeisen konseptisuunnittelun ollessa kyseessä, voidaan käyttäjien kriteereitä tarkentaa suunnittelu-prosessin kulkemisen aikana. (Mattelmäki 2006, 84–85.)

Ryhmäkoko ja rakenne: osallistavan suunnittelun tapaamiset voidaan suorittaa jokaisen kanssa yksilöinä tai koko ryhmälle. Ryhmien koko voi vaihdella kahdesta henkilöstä useampaan. Ryhmän tilanteesta riippuen, osallistujat voidaan laittaa toimimaan yksilöinä tai ryhmissä. Milloin on soveliasta pyytää ihmisiä toimimaan yksilöinä tai kollektiivisesti? Ensin on selvitettävä, valmistettava ja ymmärrettävä menetelmät, jotka on parempi tehdä yksilöinä, jotta pystytään taltioimaan ainutlaatuisia ja yksilöllisiä kokemuksia. Ryhmän kesken jaetut yksilölliset kokemukset, voivat auttaa ihmisiä yhdistymään toisensa kanssa. Vaihe johtaa menestyksekkääseen yhteistyöhön myöhempää vaihetta/toimintaa varten. Tuottavat menetelmät voivat olla tehty joko yksitellen tai kollektiivisesti. (Sanders, Brandt & Binder 2010, 3.)

Kun ryhmän/kriteerit ovat selvillä, seuraava haaste on löytää osallistujia. Käytännöllinen lähtökohta on lyhyet tiedotteet yhteystietoineen ihmisille, joille tiedotetaan tutkimuksesta tai halutaan osallistumaan mukaan. Tiedote pitää sisällään tiedot tiedonhankinnasta, mistä on kyse, mitä osallistujien pitäisi tehdä ja tiedonhankinnan tekijöiden yhteystiedot sekä mahdolliset palkkiot osallistujille ja luottamuksellisuusseikat. (Mattelmäki 2006, 85–86.)

Konteksti: kuvailee, missä ja milloin työkaluja ja tekniikoita käytetään. Asiayhteys kuvataan kolmen määritelmän/laajuuden kautta: ryhmäkokoon ja rakenteen, face-to-face vs. Online tilanteen, toteutuspaikan sekä osallistujien/asianomaisten suhteiden kautta. (Sanders, Brandt & Binder 2010, 3.)

On hyvin tärkeää ymmärtää, tavoite, päämäärä, jotta pystytään rakentamaan työkalut ja tekniikat oikein tiedonhankintaan sopiviksi. Työkalujen sisältö ja ohjeet

käyttäjille riippuvat tiedonhankinnan tarkoituksesta, mihin tähdätään suunnittelulla, jossa workshopia tulitisiin soveltamaan. Esimerkiksi 2d-kollaasien avulla toteutettava kokemusten ymmärtäminen tai tulevaisuuden ideoiden aikaansaaminen. (Sanders, Brandt & Binder 2010, 2.)



Kuvio 7. Case -projektiin kuuluvia kohderyhmiä, jotka osallistuvat suunnitteluun.

Case -projektissa mukana olevia käyttäjiä on monenlaisia. Suunnittelussa on huomioitava päättäjien, muotoilijoiden, suunnittelijan, päiväkodinhenkilökunnan ja lasten näkökulmia. Jokainen ryhmä osallistetaan suunnitteluun jo alkuvaiheessa. Jokaiselle ryhmälle on suunniteltava erilaisista työkaluista rakennettu työtapa. Eri- laisten työkalujen avulla kerätään ajatuksia, näkemyksiä ja ideoita kehitettäväksi ja huomioitavaksi suunnittelussa. Suunnitteluprosessissa on mukana henkilöitä, jolla on ammattinäkemyksiä, -taitoa, työkokemusta ja elämäkokemusta. Nämä yhdis- tämällä saadaan monipuolisia ajatuksia ja käytännön kokemuksista näkyviin ja kuuluviin.

5.1.3 Suunnitteleminen

Samaan aikaan ensimmäisen vaiheen lomassa suunnitellaan itse tiedonhankinta- menetelmiä. On tarve hahmotella millaisista asioista oltaisiin kiinnostuneita ja mil- laisia luotain esineet ja välineet voisivat olla, mitkä ovat tehtävien ominaisuuksia

sekä mitä tavoitellaan. Tulee myös huomioida mitä valmistumisen jälkeen lähettäminen ja vastaanottaminen vaativat, tai kuinka toimivat. (Mattelmäki 2006, 88.)

Ensimmäisen vaiheen valmistelulla tarkoitetaan myös käytännön asioita, toimenpiteitä, jotka on huomioitava ennen toteuttamista. Valmisteluun lukeutuu muun muassa metodologinen pohdinta, eli oikean kohderyhmän löytäminen, selvitys missä pystytään toteuttamaan sekä tarkastella kohderyhmän ja työmenetelmän yhteensopivuutta. Mikäli kyseessä on isompi tutkimus, on huomioitava ja suunniteltava tarkoin myös rahoitus, ajoitus ja mahdollinen apuhenkilöstö (muita tutkijoita). (Grönfors 1985, 40.)

Virittäytymisvaiheen aikana on kerätty teemoja ja ideoita, on pohdittava millaisia kysymyksiä esitetään. Avoimien kysymysten kohdalla tulee tarkoin harkita, mitä ja millä tavalla kysytään asioita. Tiedonhankinta avoimin mielin ja kysymyksin voi olla hyvin hauskaa, ja tämä voidaan tehdä inspiraation ja leikkimielisyyden nimissä. Pitää kuitenkin muistaa, että tällä tavalla tiedon kerääminen vaatii kykyä sietää epämääräisyyksiä ja pitää uskaltaa ottaa riskejä. Saatujen tulosten kohdalla tulee olla avoimin mielin, eikä tehdä selkeitä oletuksia, ettei jää yllätykselliset asiat huomaamatta. Haasteen tähän luo nykypäivän nopeus ja tehokkuuden tarve, tällöin helposti luodaan nopeita oletuksia ja päätöksiä. Mikäli tiedonhankinnasta tarvitaan tai halutaan tietoa tietystä teemasta, tehtäviä tulee rajata tarkemmin. (Mattelmäki 2006, 88–91.)

Suunnittelu tulee pitää mahdollisimman avoimena ja joustavana, jotta toteutusvaiheessa esille tulevat uudet seikat pystytään huomioimaan. Tiedonhankintaan ei kuitenkaan voi ryhtyä suunnittelematta. Tulee lukea ja tutustua kirjallisuuteen, erilaisiin selvityksiin sekä mahdollisiin jo tehtyihin tutkimuksiin aiheesta. Tutkimuksen tekijän tulee varautua eteen tuleviin yllättäviin käänteisiin, joita saattaa toteutusvaiheessa ilmetä. Tilanteiden mukana saattaa tulla uutta tietoa, jota ei kannata sivuuttaa. Menetelmät muotoutuvat usein toteuttamisvaiheessa lopullisesti, jolloin pystytään hyödyntämään tekovaiheessa saatuja kokemuksia. (Grönfors 1985, 45–87.)

Millaisilla tehtävillä tulisi tiedonhankintaa tehdä? Osallistava tiedonhankinnan menetelmä välineiksi ei ole valmiita paketteja, eikä niiden ole selkää ja juuri oikeaa

kaavaa. Luotain ja tiedonhankintapaketit voivat sisältää kuvia, kollaaseja tai niiden pohjia, vihkoja, tarroja ja kyniä, joista voidaan rakentaa kuhunkin tutkimukseen soveltuva työkalu yhdistelmä. Suunnittelija suunnitelman tutkimuspaketin tekemisessä/ideoimisessa tulisi suunnittelijan osata kuvitella, miten käyttäjät käyttäisivät tai kokevat luotainpaketin tekemisen, on osattava asettua tekijän asemaan. Sitä kautta voi myös löytyä huomioitavia asioita menetelmän kehittämiseen liittyen. (Mattelmäki 2006, 88.)

Face-to-face vs. Online: perinteisesti osallistavan suunnittelun tapaamiset on järjestetty kasvotusten ja tämä kuitenkin edellyttää tilannetta, jossa kaikki ovat paikalla. Mutta kasvotusten lähestymistapa voi olla hyvin aika ja raha sidonnaista. Teknologian välineet, kuten Skype ja videoneuvotteluyhteydet, ovat mahdollistaneet ihmisten osallistumisen ympäri maailman Internetin välityksellä. Valmistelut ja tutkimukset ovat olleet erityisen menestyksekkäitä suoritettuina Internetin välityksellä. Esimerkiksi video kirjautumisia ja bloggaamista, voidaan käyttää etäiseenkin valmistautumiseen. Kuitenkin kyky käyttää Online-työkaluja ja tekniikoita koko osallistavan suunnittelun ajan, erityisesti ilmaisemiseen liittyvät tavat, vaativat vielä kehittämistä. (Sanders, Brandt & Binder 2010, 3.)

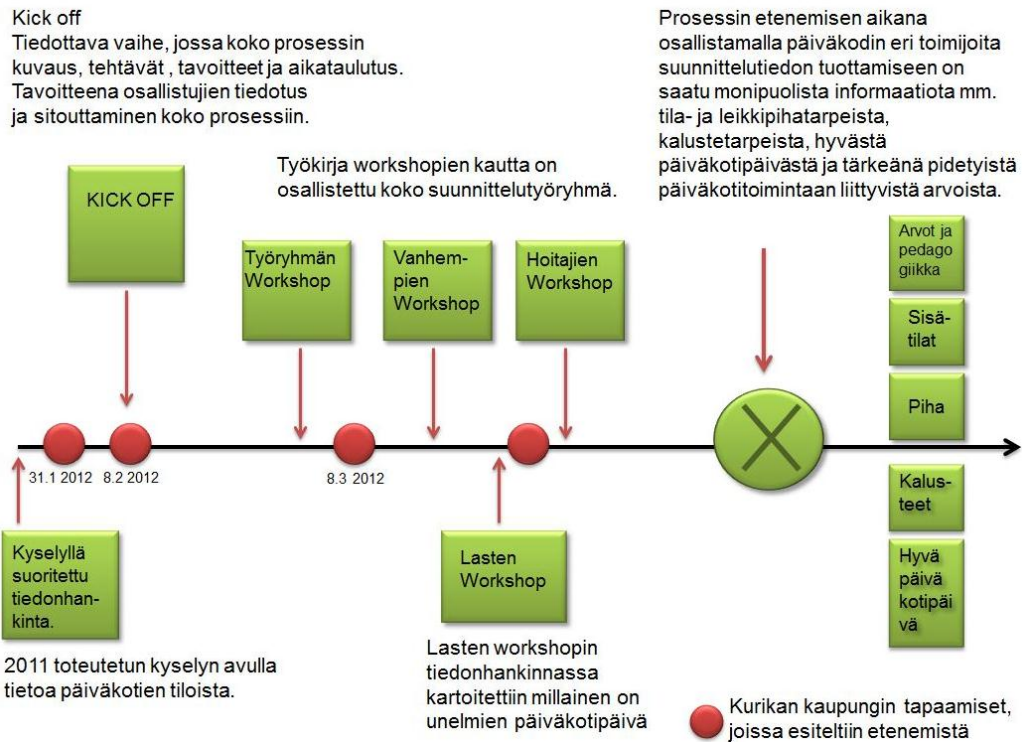
Toteutuspaikka: osallistava suunnittelu voidaan toteuttaa melkein missä vain, mutta yleisimpiä toteutuspaikkoja ovat osallistujille tutut ympäristöt kuten koti, koulu, työpaikka. Toteutuspaikkana voi toimia myös suunnittelu studiot/toimistot tai tutkimus laboratoriot tai yleisessä laitoksessa/neuvotteluhuoneessa. Näissä on kaikissa on hyödyt ja haitat, ja toteutuspaikka on yksi tarkoin harkittavista asioista. On huomattava myös, että matkustaminen asettaa rajoituksia työkalujen, materiaalien ja menetelmien koolle ja painolle. Kuten kaikessa suunnittelussa, myös osallistavassa suunnittelussa on käytössä tietty budjetti, joka usein rajoittaa ja riistää luovuutta. Internet menetelmien hyödyntäminen ja kehittyminen on kuitenkin hyvä esimerkki, joilla saataisiin mahdollisia kuluja pienennettyä. (Sanders, Brandt & Binder 2010, 3.)

Workshop ryhmien rakenne: suhteet suunnittelija/tutkijatiimin ja osallistujien välillä on yksi huomioitava asia suunniteltaessa osallistavaa lähestymistapaa. Voi olla mahdollista suunnitella ainoastaan yksi ainutlaatuinen ja ainutkertainen tapahtuma/toiminta. Ideaalitalanne olisi jatkuva toiminta, johon on valittu toistuvia tapaa-

misia. Jatkuva toiminta tuo uusia ihmisiä mukaan osallistavaan suunnitteluprosessiin, ja takaa näin ollen useita näkökulmia suunnitteluun. Suunnittelussa tulee huomioida muun muassa: tullaanko osallistujia havainnoimaan/kerrotaanko heille mitä on edessä ennen ryhmätapaamista tai yksilö haastattelua? Tai täytyykö heidän valmistautua kohtaamiseen? Maksetaanko osallistujille, vai ovatko he vapaaehtoisia? Kuinka paljon aikaa, energiaa ja huomiota voidaan järkevästi/kohtuullisesti heidän olettaa prosessiin antavan? (Sanders, Brandt & Binder 2010, 4.)

Se, miten aineistoa kerätään, käsitellään, säilytetään ja miten kommunikoidaan, tulee miettiä jo myös heti alkuvaiheessa. Mikäli pyritään saamaan tietoa yksittäisiltä henkilöiltä, tiedonhankinta pakettien tulisi olla helposti käsiteltävissä paketeissa, etteivät paketin sisältävät tehtävät irtoa ja katoa. Ja onhan teollinen muotoilun usein keskittynytkin funktionaalisuuteen ja käytettävyyteen. Käytettävyys ja sopivuus ovat toteutuksen osalta tärkeitä, siksi onkin syytä tehdä pilotointi kokeilu ennen varsinaista menetelmän toteuttamista. Testauksessa luotain annetaan arvioitavaksi ja täytettäväksi kohderyhmään kuuluvalle. Tällä tavoin saadaan tietoa ja palautetta tehtävien määrästä, toimivuudesta, ymmärrettävyydestä ja kielestä, samalla saadaan tietoa tekemiseen menevästä ajasta. (Mattelmäki 2006, 92-103.)

Hirsjärvi, Remes ja Sajavaara (1997) kuvaavat tutkimuksen/tiedonhankinnan etenevän portaittaisesti. Ensimmäinen askel on aihepiirin valinta sekä rajaus. Toiseen vaiheeseen kuuluu tiedon/aineiston keruu, informaatiolähteiden etsimistä, kirjallisuuden lukemista ja muistiinpanot. Kolmas porras on saadun/kerätyn materiaalin arviointi, jolloin sitä tarkastellaan kriittisesti. Neljännessä vaiheessa pyritään järjestämään ideat, tulokset ja muistiinpanot, tällöin aineistoa analysoidaan, tulkitaan ja on jo mahdollista esittää tuloksia. Viimeinen askel on raportin kirjoittaminen, tekstin muokkaaminen, viimeistely ja tarkistaminen.



Kuvio 8. Case projektin aikajana jossa näkyy, kuinka tietoa saadaan projektin edetessä.

(Anne Kuusela 2012)

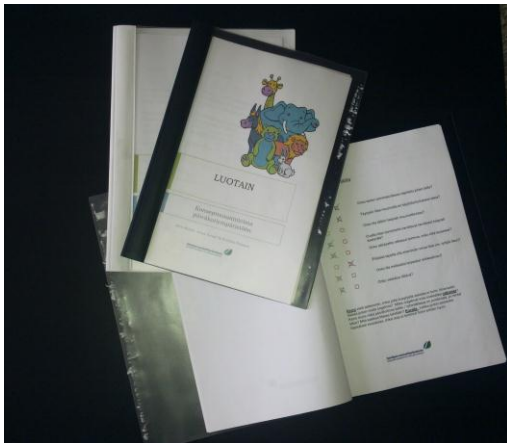
5.2 Kysely

Kankaan päiväkodin suunnitteluprosessia varten, toteutimme jo syksyllä 2011 aiheeseen liittyvän kyselyn. Kysely käsitteli päiväkotien tämän hetkisiä tiloja ja niiden toimivuutta. Kysely viikonen sisälsi monivalinta- ja avoimia kysymyksiä sekä maksetun palautuskuoren. Kyselyllä pyrittiin kartoittamaan päiväkotien tämän hetkisiä tiloja, niiden toimivuutta sekä ongelma kohtia. Kysely oli kohdistettu päiväkodin henkilökunnalle, jotka toimivat päivittäin tiloissa. Lapsilla oli myös mahdollisuus osallistua tiedonhankinnan suorittamiseen piirtämällä tai kirjoittamalla millainen olisi unelmapäiväkoti. Piirustuksia ei kuitenkaan, ikävä kyllä, tullut kuin muutama. Kaiken kaikkiaan kysely toimitettiin kymmeneen päiväkotiin ympäri suomen. Jokaiseen paikkaan, johon kysely lähetettiin, otettiin ensin puhelimitse yhteyttä ja tiedusteltiin olisiko halukkuutta osallistua. Tällä varmistettiin vastauksien saaminen sekä vältettiin ylimääräisten ja turhien kyselyiden lähettäminen. Takasin vastauksia palautui kaikki kymmenen. Kyselyn tuloksia esiteltiin päiväkotisuunnitteluryh-

män kokouksessa tapaamisessa, jossa mukana oli muun muassa projektin suunnittelusta vastaava arkkitehti.

Myöhemmin saimme kuulla, että kyselyyn vastaaminen oli ollut työllistävää, joten kyselyn laatimisessa tulee ehdottomasti huomioida paremmin helppous. Kysely oli jaoteltu selkeästi tilakohtaisiin avoimiin ja monivalintakysymyksiin. Laajuudeltaan kysely oli 10 sivua. Tulevaisuudessa kyselyn laatimisessa tulee kiinnittää huomiota siihen, että muutamilla napakoilla kysymyksillä saadaan vastauksia, etteivät vastaajat tuskastu täyttämisestä. Ulkoasultaan kysely oli toimiva.

Tässä työssä kyselyn tuloksia ei ole syytä käydä tarkemmin läpi, sillä tulokset ovat tutkittu syksyn aikana suoritetun yritysysteistyöprojektin aikana.



Kuvio 9. Lähetetty kyselylomake.

5.3 Projektiryhmän workshop

Kankaan päiväkodin suunnittelutyön projektiryhmässä oli mukana eri ammattialojen edustajia, jotka osallistuivat neljän tunnin workshopiin Jurvassa. Workshopiin osallistujien näkökulmat vaihtelivat pienten lasten vanhemmista isovanhempiin. Workshop sisälsi työkirjan (Liite1), jonka täyttämisen jälkeen sisältöä käytiin koko ryhmän kanssa läpi. Työkirjaan kiinnitettiin tarroja, joissa oli erilaisia adjektiivejä, verbejä ja kuvia. Tarrojen avulla kuvattiin tunnelmia ja ajatuksia, jotka liittyivät päiväkotiin saapumiseen ja sieltä pois lähtemiseen. Ryhmät esittelivät toisilleen esiin nousseita asioita, ja kirjasivat niitä flappipaperille. Tärkeimmät asiat ryhmiteltiin

erilliselle paperille ylös ja koodattiin eri väreillä. Asiat jäseneltiin tärkeysjärjestykseen häränsilmälle ryhmittäin.

Workshopista esille nousseita asioita käytiin läpi myös kaupungin valtuuston kokouksessa, jossa mukana oli kokoonpanoltaan taas hiukan laajempi suunnittelusta vastaava ryhmä. Tässä toteutettiin suunnitteluryhmän toinen workshop, jossa jäseneltiin toiveet ja ajatukset, kuinka ne tulisivat päiväkodin suunnittelussa ja pohjapiirustuksessa huomioida. Työ eteni pienryhmissä ja kukin ryhmä kommentoi pohjapiirustuksessa olleita ehdotuksia ja lisää uusia huomioita kirjattiin ylös. Koko ryhmän tuotokset arkkitehti sai heti mukaansa seuraavaa suunnitteluvaihetta varten.

Tavoitteena oli myös toteuttaa vastaava workshop päiväkodin hoitohenkilökunnalla. Henkilökunta olisi saanut täyttää työkirjan omalla ajallaan, jonka jälkeen olisi kokoonnuttu isommalla ryhmällä käymään läpi työkirjaan täytettyjä asioita. Tällä tavalla olisi saatu tuotua esille hoitohenkilökunnan ajatuksia. Lisäksi työkirja toimii vuoropuhelun edesauttajana ja avaa keskustelun ja toiminnan nopeammin. Workshop ei kuitenkaan hoitajien kohdalla järjestynyt.

Kuten Mattelmäki (2006, 116) toteaa, että tiivistämisen ja yhdistelyn lisäksi aineiston tulkinnan työtavaksi soveltuvat erilaiset työpajat/workshopit. Niiden avulla on helppo jäsentää ja jakaa materiaalia. Workshopeissa aineisto tulkitaan suoraan sekä joskus ideoitu konsepteja aineiston ja tulkintojen inspiroimana. Ryhmässä jäsenet kertovat ja kuvailevat huomionsa toisilleen ja tällöin muiden huomiot täydentävät toisiaan. Tämä on tullut konkreettisesti itse huomattua erinomaiseksi tavaksi käydä aineistoja läpi muun muassa Kankaan päiväkodin suunnitteluryhmän tapaamisissa, sekä erityisesti oman tiedonhankintaosan jäsentämisessä ja analysoimisessa.

Taulukko 1. Aikuisten workshopissa, esille tulleita asioita tärkeysjärjestyksessä.

TÄRKEYSARVO NRO1	
<ul style="list-style-type: none"> - Innovatiivinen pedagoginen ympäristö - Kohtaaminen aamulla – lapset, hoitajat, vanhemmat, huoltajat - Kohtaaminen iltapäivällä (mistä lapsi löytyy illalla, kuulumiset) - logistiikka/liikennejärjestelyt - Siirtymätilanteet - Pukeminen, käsipesut, odottaminen = esteettömyys - Tilojen muunneltavuus - Wc, alueet, säilytys - Ennalta arvattavuus – turvallisuus - Leikit ”lasten työ” (- oppimista leikin kautta – pettymysten hallinata) - Kaverit – sosiaalisuuden oppiminen - Perhe – elämän arvojen oppiminen - Tilojen toimivuus (???eteinen,pukeutuminen,ruokailu,0-2 ??) - Tilojen joustava käyttö - Turvallisuus (ihmisuhteet, ympäristö ja terveys) sisäilma 	
TÄRKEYSARVO NRO2	
<ul style="list-style-type: none"> - Tilojen rytmitys – eriaikaista käyttöä samoissa tiloissa - Muunneltavat kalusteet - Ergonomia – erilaisia tarpeita samassa tilassa - Innovatiiviset leikkিতavat – lumi, kura, hiekka, vesi/vuodenaikojen vaihtelu - Vanh. + hlök. Tapaamiset (missä, miten) – rauhallinen hetki tavoitteena - Ruokailu – uusien ruokalajien oppiminen, ruokailutavat ym... - Omat Lelut - itsensä kehittäminen / Päivän tapahtumien ????? - Selkeät rutiinit - Henkilö kunnantilat, hyvät heijastuu onnistuessaan lapsiin. 	
TÄRKEYSARVO NRO3	
<ul style="list-style-type: none"> - Ulkotilojen huolto (auraus). Välineiden säilytys - Lepo – Rauhoittuminen, voimien kerääminen jne... - Lapsiystävällisyys kaikessa – pienet asiat joissa miellyttävyyys luotu lapsen näkökulmasta. - Itsensä toteuttaminen 	
TÄRKEYSARVO NRO4	
<ul style="list-style-type: none"> - Kiinteät sängyt/Onko yhtä hyviä vaihtoehtoja? Hiljentymismaja. - Ulkoleikin aikana käytännön tilanteet (wc, alueet, säilytys) - Henkilökunnan työvaatesäilytys/ sos. tilat – Ulkoiluun lähtö! - Näiden kanssa voitava elää – Kiire – Väsymys – Haikeus (näiden tunteiden poisto) - Rauhoittumistilat. Tärkeä – Mitkä ovat mahdollisuudet - ympäristö ystävällisyys – ajankohot. pedagogiset asiat - Vanhempien huomioiminen 	

5.4 Lasten workshop

Allison Druin (2002, 1) kirjoittaa tutkimuksessaan, että edelleen suunnittelijat kysyvät vanhemmilta ja opettajilta, mitä lapset heidän mielestään haluavat, eivätkä kysy suoraan lapsilta. Nykyään rakennukset rakennetaan ja suunnitellaan pitkälti aikuisen ajatuksia ja tarpeita vastaaviksi, aikuisen mielipiteiden pohjalta. Vaikka aikuiset ajattelevatkin lasten parasta, lapset ovat kuitenkin parhaita asiantuntijoita tuomaan julki omia ideoitaan ja mieltymyksiään, miksei siis kysyttäisi suoraan heiltä itseltään. Ennen kun toteutetaan tiedonhankintaa lapsilta tai heidän maailmastaan on syytä pohtia, millainen käsitys itsellä on lapsista ja millaisilla tiedonhankintamenetelmillä saadaan parhain ja moniulotteinen tieto. (Karlsson 2006,8.) Koska esi-kouluikäinen lapsi on hyvin aktiivinen ja menossa koko ajan, keskittyminen yhteen asiaan voi olla haastavaa. Ympäriällä tuntuu olevan jatkuvasti uusia kiinnostavia ja kokeiltavia asioita. (Jantunen 2009, 80.) Tämä tulee muistaa myös suunniteltaessa lapset osallistavaa tiedonhankintamenetelmää, jolla heidät saadaan suunnitteluun mukaan. Menetelmän on oltava kiinnostava ja houkutteleva, eikä se saa kestää liian pitkään.

Vaikka lapsien maailma on hyvin pitkälti mielikuvituksen ja leikin johdattamaa, he kuitenkin todella ajattelevat, ihmettelevät, kokeilevat asioita vakavastikin. Sanavaraston vajavaisuus ei estä ympäristön havainnoinnin tarkkuutta lapsilla, ehkä jopa päinvastoin. Päämäärähakuisen tekemisen ja tuottamisen maailman sijasta, lasten maailmassa on kyse leikin, mielikuvituksen ja toiminnan maailmassa olemisessä. Mielikuvitus innostaa lapsia aivan eri tavalla kuin aikuisia, joiden ajattelu on paljolti muistin ja totuttujen tulkintojen vietävissä. On selvää, että lapsella on aivan erilainen suhtautuminen elämään kuin meillä aikuisilla. Lasten kokema maailma ei avaudu aikuisille enää samalla tavalla, sillä aikuiset urautuvat totuttuihin ratoihin. On syytä muistaa, että lasten osallistumisen ja vaikuttamisen esteenä ei ole ikä. (Karlsson 2006,12- 75.)

Lapsia kannattaa osallistuttaa suunnitteluihin jo pelkästään senkin takia, että he ovat loistavia kysymään ”miksi ei?” (Druin 2002, 30). Tämä herättelee myös aikuisia miettimään ja pohtimaan asioista uusilta näkökulmilta.

Case -projektissa tiedonhankinta lasten kohdalla toteutettiin yhteistyössä opiskelutoverieni Petri Mularin ja Eveliina Pesosen kanssa. Tiedonhankintamenetelmän suunnittelu, toteutus ja lasten mukaan saaminen oli meidän panostuksemme Kankaan päiväkotiprojektin osallistavassa suunnittelussa. Tiedonhankinta osamme päätavoite oli saada lapset mukaan suunnitteluun ja saada heidän toiveitaan esille, oli suunniteltava lapsille sopiva menetelmä millä ideoita ja ajatuksia saataisiin selkeästi esille. Valintaa tehdessä tuli ehdottomasti huomioida kohderyhmä, jolle toteuttamista suunniteltiin, tässä tapauksessa esikouluikäiset. Tuli pohtia, millainen esikouluikäinen on, millaiset resurssit ja osaamistasot 5-6 -vuotiaat omaavat. Mikä on mielekkäintä tekemistä heille, sillä kärsivällisyys ja pitkäjänteisyys eivät ole tämän ikäisten vahvuuksia.

Ensimmäisenä ajatuksena oli haastatella lapsia, mutta se ei ole helppoa lasten osalta, lapset eivät ole tottuneet olemaan haastateltavana. Haastattelut jäisivät helposti vajaiksi, sekä lasten vastaukset yksisanaisiksi. Eihän kukaan mielellään suostu ventovieraiden ihmisten haastateltaviksi, varsinkaan lapset. Karsson (2006, 10) toteaaakin, että kyselytilanne saattaa johtaa usein siihen, että lapselta tivataan asioita, jolloin tilanne muistuttaa helposti kuulustelua. Lapselle tulee helposti tunne, että heitä arvioidaan ja tarkkaillaan vastausten perusteella. Lapselle ei ole luontainen tapa kertoa ajatuksiaan haastatteleamalla. Tilanne on tunnelmaltaan helposti jäykähkö, josta lapselle ominainen leikkisyys on kaukana. Lasten vastaaaminen haastattelutilanteissa on lyhyehköä ja he pyrkivät vastaamaan aikuisen odotusten mukaisesti, joka johtaa helposti vastausten johdatteluun.

Rakentaminen olisi ollut yksivaihtoehto, mutta hylkäsimme sen välineiden saamisen takia. Päiväkodeissa olisi varmasti ollut jonkinlaisia rakennus palikoita, mutta koimme haasteelliseksi dokumentoida ja analysoida rakennelmia. Kolmantena ajatuksena oli erilaisten tarrojen käyttäminen. Tarroissa olisi ollut erilaisia leikkivälineitä, ulko- ja sisäkuvia, värejä, muotoja ja tilanne kuvia, joista lapset olisivat saaneet liimata heitä miellyttäneimpiä kuvia paperille. Tapa kuitenkin hylättiin, sillä kuvat olisivat olleet jo ennalta valikoituja ja jollakin tavalla lapsia olisi jo johdateltu, eikä oikeita lasten luovia ideoita olisi saatu esille. Saduttaminen olisi ollut yksi keino antaa lasten kertoa unelmistaan ja ideoistaan. Tapa kuitenkin tuntui meille itsellemme haastavalta, sillä koimme ettei meillä ollut siihen riittävää taitoa. Tapaan

olisimme tarvinneet päiväkodin henkilökuntaa mukaan, jolloin ohjaaja olisi saduttanut lapsia ja olisimme vain havainnoineet ja dokumentoineet tapahtuman. Tapa olisi velvoittanut ja sitonut hoitajia enemmän mukaan, jotka tuntuivat olevan jo valmiiksi hyvin kiireisiä. Lisäksi toivoimme saavamme lapsilta enemmän kuvallisia ideoita.

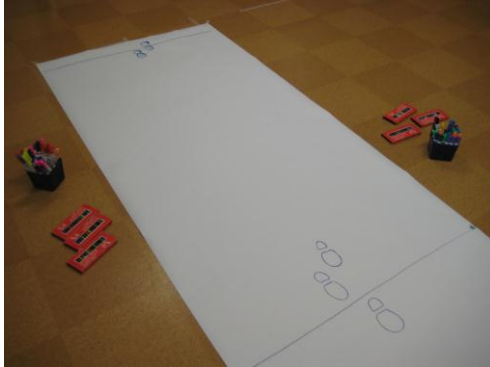
Lasten piirittäminen tuntuikin oivalta ja toimivalta ratkaisulta. Guha, Druin, Chipman yms. (2005,41) ovat kysyneet tutkimuksensa ohessa lapsilta, millä tavalla oli kivointa ideoita. Yleisin vastaus oli piirtäminen. Monille esikoulu-ikäisille piirtäminen on selkein tapa tuoda julki omia ajatuksiaan. Tämä johtunee varmasti siitä, että he eivät osaa vielä kirjoittaa. Piirtämisen aikana aikuinen voi auttaa lasta haastavissa ideoissa, joita lapsi ei osaa välttämättä piirtää, ja asioita voidaan kirjata ylös sanoin. (Guha, Druin, Chipman ym. 2005, 42.)

Pelkkä piirtäminen ei kuitenkaan olisi ollut täysin riittävää, vaan lisäsimme toimintaan kerronnan, jossa jokainen lapsi saisi piirtämisen jälkeen kertoa omasta piirustuksestaan ja tarvittaessa lapselle esitettäisiin tarkentavia kysymyksiä. Lasten kertonta piirustuksestaan nauhoitettaisiin. Tällä keinolla poistaisimme itseltämme arvailun siitä, mitä kuva mahtoi tarkoittaa, kun sitä analysointivaiheessa tarkastellaan ja pystyisimme käymään piirustukset läpi litterointien tukemana.

Kun päätös piirittämisestä oli tehty, oli mietittävä, miten lapset piirtäisivät. Piirtäisikö jokainen lapsi omalle paperilleen, olisiko paperin koko A4 vai A3, olisiko piirustusvälineet valittu valmiiksi? Päädyimme kuitenkin poikkeavaan ratkaisuun, päätimme ottaa käyttöön pitkän ison paperin, johon kaikki lapset mahtuisivat piirtämään yhtä aikaa. Paperin pituus oli noin 2,5metriä ja korkeutta 1metri, piirustusvälineet ja värit olisivat lasten vapaasti valittavissa. Suunnittelimme myös niin, että yksi tai useampi meistä olisi mukana lasten kanssa lattialla tekemisessä mukana, kuitenkin itse piirtämättä, etteivät lapset tartu tai jäljittele.

Menetelmän ja työkalujen valinnan jälkeen piti pohtia piirtämisen aihetta/teemaa. Aiheen piti olla riittävän kiinnostava, yksinkertainen ja helposti ymmärrettävä 3-6-vuotiaille. Aiheiksi saimme muutaman idean: Millainen on paras päiväkotipäivä, parasta päiväkodissa ja unelmien päiväkotit. Menetelmän ja aiheen ansiosta lapsilta saataisiin vapaita, luovia sekä heidän mieleisiään asioita ja ideoita esille. Tee-

maksi valikoitui vahvimmin paras päiväkotipäivä, jonka takia ajattelimme jakaa piirustuspaperia aikajanamaiseksi, jossa olisi päiväkotiin saapuminen, aamupäivä, iltapäivä ja lähteminen päiväkodista. Aikajana ilmenisi paperilla kengänjälkinä, jotka saapuivat ja poistuvat paperilta.



Kuvio 11. Piirustuspaperi.
(Eveliina Pesonen 2012)

Projektin tiedonhankintaan ryhmäkooksi päädyimme 4-6 lasta iältään, 4-6-vuotiaita, jokaisesta vieraillemastamme päiväkodista. Liian tiukkaa rajaa emme kuitenkaan pitäneet, vaan piirtämiseen osallistui välillä 8 lastakin yhtä aikaa, sekä ikäjakauma oli vaihteleva. Pääasia oli, että tekijät olivat päiväkoti-ikäisiä ja innokkaita osallistumaan. Päiväkotien vierailumääräksi toivoimme ja tavoittelimme 4-5, joten osallistuvien lasten kokonaismääräksi tulisi 20–25 lasta.

Tiedonhankintasuunnitelma esiteltiin Kankaan päiväkodin suunnittelutyöryhmän kokouksessa. Koska kohteena olivat päiväkodit ja pienet lapset, tuli tiedonhankintaa varten olla lupa sekä päiväkodista että vanhemmilta, jotta toteutus onnistuisi. Vanhempia tulee tietää miksi ja millä tavalla lapset tulevat osallistumaan tiedonhankintaan, kaikki oleellinen on kerrottava ja kuvattava ymmärrettävästi vanhemmille. Lupa on hyvä saada kirjallisena. Oli myös kerrottava, kuinka osallistuminen dokumentoidaan ja kuinka tietoa tulisi käsittelemään, jotta lasten yksityisyys säilyisi. Lapsia ei tulisi tunnistaa kerättävästä aineistosta, eikä materiaali saa joutua ulkopuolisille (Ruopila 1999, 32). Tässä työssä luvat kysyttiin kaupungin varhaiskasvatuspäällikön kautta, joka ilmoitti aikeistamme ja tavoitteistamme mahdollisiin päiväkoteihin, joissa voisimme menetelmän toteuttaa ja, joista meihin otettiin yhteyttä, mikäli olisimme tervetulleita. Muutamia päiväkodit olivat nopeita vastauksissaan ja muutamiin otimme itse yhteyttä. Sovimme jokaisen päiväkodin kanssa

erikseen mahdollisen tapaamisajankohdan ja tarkensimme, mitä olimme tulossa tekemään. Haasteena toteuttamisessa oli päiväkotihoitajien kiireisyys. Tuntui, ettei heillä olisi ollut aikaa osallistua piirustushetkeen, mutta hoitajien osallistuminen ei kuitenkaan ollut meille välttämätöntä, vaan pärjäsimme hyvin lasten kanssa ilman hoitajiakin.

Jokaisessa päiväkodissa, jossa piirustushetki toteutettiin, osallistujat olivat hyvin innokkaita, avoimia ja heti valmiita piirtämään. Lapset valitsivat vapaasti paikkansa paperin ympäriltä ja heille kerrottiin, mikä tekemisen ideana ja tavoitteena oli, pienen alkukankeuden jälkeen piirustukset kasvoivat ja erilaisia ideoita saatiin esille. Lapset kertoivat koko piirtämisen ajan parhaita ja kivoimpia asioita, mitä he olivat tehneet ja kuvasivat piirtämistään. Tässä vaiheessa huomasimme, että lasten kuunteleminen ja muistiinpanojen tekeminen lasten piirtäessä on erittäin suositeltavaa, sillä silloin asioita pulpahtelee vapautuneemmin ja monipuolisemmin esille. Lapset kertoivat piirustuksistaan, toiset monipuolisemmin toiset niukemmin jälkeinpäin, kuitenkin lisäkysymysten avulla saimme paljon asioita esille, jotka kaikki tallentuivat nauhoitteelle. Tunnelmat jokaisessa paikassa, joissa vierailimme, oli vapautunut, iloinen ja lapset heti mukana tekemisessä.

Menetelmän toteutus tapahtui neljässä päiväkodissa ja yhdessä päivähoidossa. Lapsia kokonaisuudessaan mukaan osallistui 40, joka on 15 enemmän kuin tavoitteissamme, josta olimme positiivisesti yllättyneitä. Ikäjakama pysyi keskimäärin 3-6- vuotiaissa, mukaan mahtui myös yksi vuoden ikäinen. Jokaisessa paikassa iso paperi saatiin piirrettyä täyteen, ja tuloksena oli iloisen värikkäitä töitä. Tästä oli hyvä jatkaa materiaalin analysointiin.



Kuvio 12. Yhden mukaan osallistuneen päiväkodin piirustus.
(Eveliina Pesonen 2012)

6 TIEDONHANKINNAN TULOKSET

Aineiston analysointia tapahtuu osittain jo toteuttamisvaiheessa, ja aineistoa voi analysoida tiedonkeruuseen osallistunut tai sen suorittanut. Eri ongelmien, käsitteiden ja määritteiden valikoiminen ja muokkaaminen keruuta tehdessä, ovat osa analysointia ja osa analysointiprosessia, sillä nämä yleensä selkiytyvät ja muotoutuvat havaintojen perusteella. Tutkija tekee automaattisesti havaintoja ja analysointia asioiden toistuvuuden, kertautuvuuden ja jakautumisen perusteella. Tämä tapahtuu joskus jopa tutkijan huomaamatta. Eli aineiston keruu ja analysointi kulkevat käsi kädessä ja molempia tapahtuu samanaikaisesti täydentäen toisiaan. (Grönfors 1985, 145.)

Analysoinnin voidaan katsoa olevan analyttistä toisaalta synteettistä. Analyttinen analysointi pitää sisällään aineisto luokittelua ja jäsentämistä eri teema-alueisiin sekä koodaamista ymmärrettäviin ja helpommin tulkittaviin kokonaisuuksiin. Useiden eri analysointivaiheiden jälkeen teemat eriytyvät ja sisäinen jäsenitys asettuu ja muotoutuu lopulliseksi. Tärkeintä on kuitenkin löytää kokonaisrakenne, joka tukee koko aineistoa. (Aaltola 2001, 78.)

6.1 Sanoista teemoiksi

Koska tiedonhankinta toteutettiin yhdessä opiskelutoverien kanssa, oli analysoinnissa huomioitava myös seikka: miten me kolme saamme tiedonhankinnasta jokaiselle tarvittavan tiedon, sillä jokainen meistä tekee kuitenkin hyvin erilaisen opinnäytetyön. Tämä oli haaste meille, mutta päätimme tehdä yhdessä analysoinnin, etsiä jokaisen kategoriaan kuuluvia asioita saadaksemme analysoinnista kokonaisuuden, jota jokainen meistä voi tulkita ja saada itselleen tarvittavan tiedon ideointiin.

Toteutuksen aikana huomasimme lasten piirustuksissa tiettyjä yhteneväisyyksiä ja esiin nousevia teemoja. Näiden havaintojen lisäksi litteroimme nauhoitteet ja kirjoitimme muistiinpanot puhtaaksi. Litterointien jälkeen oli helpompi lähteä kertamaan jokainen piirustus läpi. Levitimme kaikki paperit selkeästi esille, josta saimme hy-

vän kokonaiskuvan teoksista. Töiden läpi käyminen oli mieluisaa puuhaa ja herätti paljon ideoita.



Kuvio 13. Piirustusten analysointia.
(Eveliina Pesonen 2012)

Litteroinnit lasten omista piirustuksista ja kertomuksista, helpottivat huomattavasti asioiden keräämistä ja teemoittelua, jotka olivat seuraavaksi vuorossa analysoinnissa. Keräsimme pitkän listan sanoja ja asioita, jotka nousivat lapsilta esille. Sanoja saatiin kasaan laidasta laitaan, liikuntaa, tekemistä, eläimiä, värejä, muotoja, tunteita, kasveja.

Taulukko 2. Lasten piirustuksista, esille nousseita sanoja.

Sanasto			
sadut pallot uima-altaat ötökät eläimet kasvit maisemat retket radat leikit lelut luolat ruoat herkut värit ikkunat kerrokset portaat	Patjat kämpät majat kultaiset hiukset roolileikit puut autot kaverit mäet pelit telineet pilvet korkeat tilat kukat jäljet satuhahmot aarteet mielikuvitus	liukumäki karuselli vesi kivi elektroniikka äiti sokkelomaisuus sateenkaari suomen lippu lumilauta uimarengas taivas ruohikko pomppupallo aurinko omina laiva lumiukko	rakentaminen matkiminen nukkuminen laskeminen piiloutuminen tutkiminen liikkuminen ryhmätyöskentely hoitaminen askarteleminen jännitys tyynyt puutarha lumi luonto muodot

Saimme koottua listan hajanaisia sanoja, jotka tarvitsivat selkeää teemoittelua. Jaoimme sanat kymmeneen teemaan. Teemoittelu on tehokas tapa jäsentää aineistoa, vaikka se ei olekaan luontaisin tapa ainakaan tiedonhankintamateriaaleille. Teemat voivat olla jo alkuvaiheessa sidottu aiheeseen ja tavoitteisiin sopiviksi. Aineiston jäsenitys tehdään aineiston ehdoilla, eikä ennalta määritellyt teemat näin ollen sulje pois uusia näkökulmia tai ilmiöitä. Yksityiskohdista haetaan ja etsitään kokonaisuuksia kuvaavia teemoja ja periaatteita. Huomioiden ryhmittely onkin luontainaineistoon hyvin soveltuva tulkinta tapa. Siinä kirjataan ylös nousevia asioita ja järjestellään ryhmiin sisällöllisen yhteenkuuluvuuden perusteella. Koska aineistot ovat melko usein moninaisia ja – muotoisia, näin ollen niistä saadaan hyvin erilaisia tulkintoja ja jäsennyksiä aikaan, tämä vaatii kuitenkin kärsivällisyyttä. (Mattelmäki 2006, 109–111.)

Kerätyn sanalistan avulla, kokosimme sanoja omanlaisiinsa tiiviimpiin teemoihin. Saimme aikaan kymmenen teemaa, jolle saatiin koottua lasten kertomuksien oman havainnointimme avulla koottua tarkempaa selitystä miksi kyseiset asiat korostuivat. Teemoittelu tehtiin omien kysymysten kautta, jolloin keskeisenä asiana olivat lasten puheet. Tällä tavalla pyritään löytämään ja antamaan kohderyhmän korostamia merkityksiä (Aaltola 2001, 53). Taulukko 3. kokoaa teemat ja niiden sisällöt yhteen.

Taulukko 3. Lasten sanoista kootut teemat

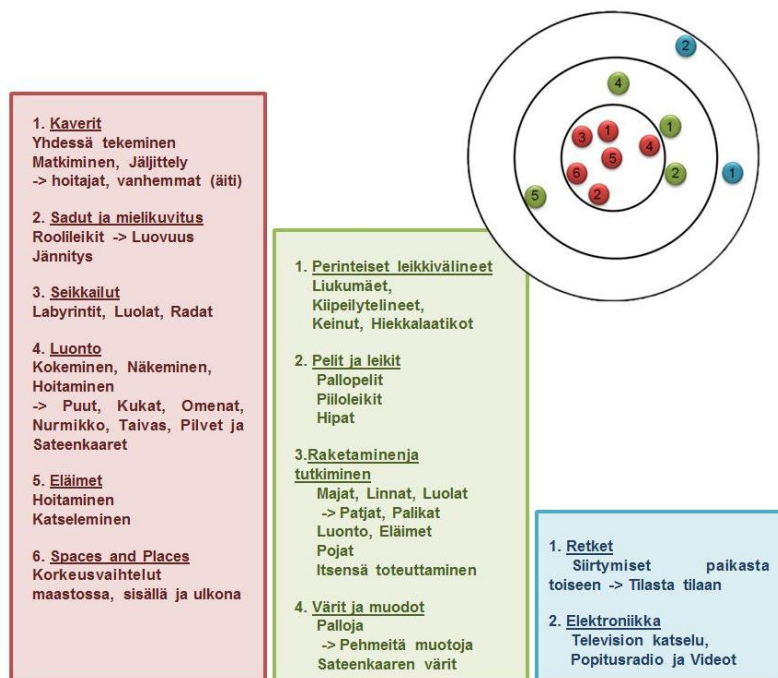
Teemat	Mitä teemat pitävät sisällään
Eläimet	Eläimet nousivat lasten piirustuksissa hyvin vahvasti esiin. Eläimet eivät kuitenkaan olleet pelkästään perinteisiä totuttuja kotieläimiä kuten koira ja kissa, vaan joukosta löytyy myös erikoisempia lajeja, kuten esimerkiksi merieläimistä mustekala ja meduusa. Esikouluikäiset kokivat mukavaksi, jos päiväkodissa olisi eläimiä joita hoitaa. Erityisesti seuraavat eläimet nousivat lasten piirustuksista ja kertomuksista esille: hyttynen, etanat, kissa, leijona, hevonen, pupu, dinosaurius, mustekala, mato, koira, hämähäkki, krokotiili, meduusa, norsu, lehmä, harakka
Radat	Lapset kokivat liikkumisen erilaisilla radoilla mielekkäiksi. Poikien kertomuksista ja piirroksista nousi erilaiset auto- ja lasketteluradat, mutta lähes kaikki lapset pitivät seikkailu-, kiipeily- ja sokkeloradoista. Lapset tuntuivat pitävän merkittävästi ulkona tapahtuvasta tekemisestä. Erilaisia ratoja joita tuli esille olivat muun muassa: autoradat, cartingradat, labyrintit, sokkelot, seikkailuradat, kiipeilyreitit, luistinradat, hiihtoradat

Leikkivälineet	Erityisesti perinteiset, kaikkien tuntemat, ulkoleikkivälineet nousivat lasten suosioon, kuten keinu, liukumäki, hiekkalaatikko ja kiipeilyteline. Tähän voi vaikuttaa puolestaan se, että lapset ovat jo tottuneet näihin entuudestaan, eivätkä välttämättä tiedä muista tuotevaihtoehdoista. Perinteinen pallokin puolestaan keräsi kannatusta lasten suunnalta, sitä on erityisesti kiva pompotella. Patjat tulivat esille majojen ja luolien tekemisen yhteydessä, joista on mukava rakentaa. Vesi esiintyi monessa piirroksessa uima-altaan muodossa, mutta myös vesileikkipaikkana. Näiden lisäksi mieleisinä leikkivälineinä olivat: karuselli, vieteripupu, pallo, lelut, autot.
Mielikuvitus	Mielikuvitus on pienten lasten vahvuus, joka oli nähtävissä piirtämisen eri vaiheissa. Mielikuvituksen avulla lapset uppoutuvat johonkin rooliin leikkien avulla, esimerkiksi prinsessaksi tai merirosvoksi. Mielikuvituksen avulla lapset tuovat ja saavat jännitystä elämää. Lasten piirustuksissa esiintyi muun muassa seuraavanlaisia satuhahmoja: merenneidot, prinsessat, möröt, merirosvot, lohikäärmeet, lumukot.
Mäet	Lapset kokivat erilaiset korkeusvaihtelut innostavina, etenkin talvisin niissä olisi kiva lasketella. Mäkien ei tarvitsisi olla kovinkaan suuria, vaan pienikin mäki riittäisi. Korkeusvaihteluiden ei tarvitsisi sijoittua ainoastaan pihalle, sillä sisätiloissakin voisivat erilaiset tasanteet riittää vastaamaan lasten tarpeisiin. Monet lapset kokivat mukavaksi katsella korkeammalta paikkoja tai kiipeillä korkeammalle. Piirustuksista ilmeni: laskettelumäki, liukumäki, kumpare, lumikasa, kuoppa
Kasvit	Päiväkoti-ikäisistä tytöistä lähes jokainen piirsi säännöllisesti kukan ja kertoivat, että kukat ovat hienoja, niitä on kiva katsella, niitä voisi hoitaa ja viedä äidille. Puista omenapuut olivat jokaisen, niin tyttöjen kuin poikienkin mieleen. Puutarha ja ruohikko olivat myös piirustuksista esiin tulleet elementit, ruohikkomäki tuntui kiinnostavan etenkin poikia. Muita kasveja nousi esille muun muassa omenapuu, kukka, ruoho.
Kerrokset	<p>Erilaiset kerrokset ja korkeat kiipeiltävät paikat tuntuivat kiehtovat lapsia. Kerrossänky tuntui olevan kiva, koska siinä mahtui nukkumaan monta ja alapuolella oli kivointa nukkua. Tämä voi johtua myös siitä, että lapset tuntuivat olevan kiinnostuneita luolista ja majoista, joten tietynlainen majamaisuus on nähtävissä kerrossängyissä.</p> <p>Erilaiset patjakerrokset kiinnostivat, joista sai rakennettua majoja ja luolia sekä niiden päällä oli vain mukava makoilla. Lapset pitivät pehmeistä asioista ja niiden kanssa työskentelystä.</p> <p>Lasten piirtämät rakennukset olivat korkeita ja suurimmassa osassa niissä esiintyi kaksi kerrosta, joten kerroksellisuus näkyi myös niissä. Koska lapset tuntuivat olevan hyvin halukkaita pyrkimään ylöspäin ihan konkreettisesti ja katselemaan ympärilleen, erilaiset (kiipeily) telineet/puut olivat suosiossa. Esiin nousseita asioita: sänky, patjat, korkeat tilat, puut, rakennus, telineet.</p>
Piiloutuminen	Piiloleikit olivat esikoululaisten mieleen, esimerkiksi erilaiset sokkelot olivat suosittuja. Piiloutuminen ei aina tarkoittanut leikkiä, vaan myös omaa rauhaa, johon lapset voisivat välillä vetäytyä olemaan tai leikkimään kahdestaan kaverin kanssa. Sana ja kuva luolasta esiintyivät useaan kertaan.

<p>Rakentaminen</p>	<p>Rakentaminen korostui tekemisessä useasti, patjoista, palikoista ja le-goista oli mielekästä rakentaa ja se tuntui kuuluvan päiväkodin päiviin. Tällä hetkellä lumiukon rakentaminen ja lumimajat ja mäet ovat suosikkeja. Erilaisten ratojen, majojen ja luolien rakentaminen sijoittui sekä ulko- että sisätiloihin. Rakentamiseen/tekemiseen nousseita kuvaavia sanoja olivat: lumiukko, askarteleminen, kämpppä, majat, legot, radat, luola, patjat.</p>
<p>Ryhmätyöskentely</p>	<p>Esikoululaisille kaverit olit merkittävä osa päiväkotipäivässä ja ne koettiin tärkeiksi. Niiden kanssa toimitaan päivittäin, tehdään tehtäviä, leikitään, suunnitellaan ja tutkitaan. Roolileikit lisäävät lasten kesken yhteistyötä ja ideointia.</p> <p>Erilaiset retket olivat mieluisaa tekemistä yhdessä. Retkeksi riitti vain siirtyminen paikasta toiseen, esimerkiksi jos liikuntatilat sijaitsivat eri paikassa kuin päiväkotit, mutta myös pitemmät bussilla tehtävät retket innostivat. Esiin tulleet sanat: ryhmätyöskentely, roolileikit, retket</p>

6.2 Teemoista häränsilmäksi

Teemoja nousi esille paljon, joissa saattoi sama sana esiintyä useampaan otteeseen. Pyrimme seuraavaksi tiivistämään ja tekemään niistä selkeämpiä ja isompia kokonaisuuksia. Nämä isommat kokonaisuudet pääsimme jaottelemaan tarkemmin tärkeysjärjestykseen häränsilmälle, käyttäen häränsilmälle ominaista arvottamismenetelmää.



Kuvio 14. Teemat koottuna häränsilmälle.

Tärkeimmiksi asioiksi nousi kuusi teemaa: kaverit, sadut ja kertomukset, seikkailut, luonto, eläimet sekä spaces and places. Toiseksi tärkeimmiksi kohosi perinteiset leikkivälineet, pelit ja leikit, rakentaminen ja tutkiminen sekä värit ja muodot. Kolmanneksi tärkeiksi päiväkodissa koettiin retket ja elektroniikka. Näiden sijoittuminen häränsilmällä on nähtävissä yllä olevassa Kuviossa 14.

Lasten kertomana ja piirustuksista ilmeni, että eläimet koettiin merkittävänä lapsen elämässä, sillä niitä olisi mukava hoitaa ja leikkiä niiden kanssa. Toiseksi merkittävämpänä koettiin kaverit, yhdessä tekeminen ja leikkiminen. Seikkailut olivat kolmas asia, jota toivottiin olevan, erilaisten ratojen tai labyrinttien kautta. Neljäntenä tärkeimmistä tunnettiin luonto ja luonnonmukaisuus. Tämä korostui vahvasti kaikissa piirustuksissa, etenkin kasvien osalta. Luonnon kokeminen, näkeminen ja hoitaminen tuntuivat kiehtovan lapsia. Nämä neljä asiaa toistuivat useissa lasten piirustuksissa ja kertomuksissa. Asiat tuntuivat kiehtovan kokemuksia hamuavia pieniä lapsia. Näistä teemoista ja asioista löytyy varmasti paljon ideoita ja haasteita suunnittelijoille. Kuitenkin kaikki asiat, joita lapset toivovat ovat hyvin yksinkertaisia, pieniä asioita, jotka olisi helppo toteuttaa.

Aikaisempiin tutkimuksiin verraten, lasten ajatuksista mikä on kivointa, päiväkodissa löydettiin yhtäläisyyksiä. Rusanen (2008, 87) kirjoittaa havainnoistaan, että päiväkodin arkeen kuuluvat aikuisten pitämät oppitunneet ja leikki ovat osoittautuneet innostaviksi. Näistä löytyi kuitenkin myös huonot puolet, jollakin tapaa paras ja ikävä kokemus kulkivat käsi kädessä vastauksissa. Leikkiminen muiden kanssa sisällä ja ulkona oli parasta.

6.3 Tiedonhankinnan syventäminen haastattelun avulla

Tiedonhankinnasta saatuja tietoja voidaan käyttää inspiraatioiden lähteenä, ja mikäli on tarvetta, aineistoa voidaan syventää, tarkentaa, täydentää ja tarkistaa haastattelemalla. Tähän parhaiten soveltuvat henkilökohtaiset haastattelut. Tehdyt tehtävät voivat toimia mukana haastattelutilanteessa tai järjestetyissä workshoppeissa apuvälineinä. Apuvälineiden kautta haastatteluun saapuvan on helpompi ja monipuolisemmin, jo perehdyttyään asiaan aikaisemmin. Myös haastattelijan tulee perehtyä materiaaliin ennen haastattelua ja tehdä huomioita, joihin haluaa saada

tarkennusta. Haastattelun alussa on suotavaa kertoa, mistä on kysymys, mitä sillä tavoitellaan ja mitä haastattelussa tullaan tekemään ja tarvittaessa kerrata luottamuksellisuuteen liittyvät huomiot. Tällä tavalla haastattelutilanteesta tulee rennompi, osalliset tietävät mistä on kyse sekä alku johdattavat luontevasti kohti keskustelua. (Mattelmäki 2006, 104–106.) Omassa tiedonhankinnassa tämä ei kuitenkaan ollut tarpeen jo pelkästään sen takia, että lasten haastattelemineen on vaikeaa. Tiedonhankinnan tarkoitus oli saada lapset kertomaan mieluisista asioista ja toteuttaa tiedonhankintaa lasta kiinnostavista teemoista suunnittelutyön perustaksi.

7 PÄÄTÄNTÖ

Opinnäytetyö tuntui jatkuvan sujuvasti syksyn syventävästä projektista. Työ sai kuitenkin väliseminaarin jälkeen osittain uutta suuntaa aiheen osalta, työn suuntautuminen ei ollut enää pelkästään lapsiin kohdistuva tiedonhankinta, vaan työssä oli huomioitava koko osallistava suunnittelu päiväkotihankkeen osalta.

Osittainen suunnan muutos näkyi huomattavasti lähdemateriaalissa. Haasteena oli melko vähäinen lähteiden määrä, ja tekstit tuntuivat toistavan samaa asiaa englanniksi ja suomeksi. Suurin osa materiaalista oli englanniksi, joka oli itselleni isoin haaste. Aineisto oli kuitenkin erittäin hyödyllistä työtä ajatellen, joten siihen kannatti perehtyä ja käyttää aikaa sen läpikäymiseen. Päästyäni kunnolla sisälle aiheeseen ja materiaaliin, se jäsenyi ja ryhmittyi paremmin ymmärrettäväksi. Tämän jälkeen työ alkoi edetä.

Tiedonhankintaosa toteutettiin tiiviissä yhteistyössä opiskelutoverien Petri Mularin ja Eveliina Pesosen kanssa, joka toi iloa ja virtaa yksintyöskentelyn rinnalle, lisäksi tiedonhankinnan aihe ja toteutus oli mukaansa tempaava. Ryhmätyöskentely sujui moitteettomasti, mikä ei ollut yllätys, koska olimme tehneet yhteistyötä jo syksyn ajan päiväkotihankkeen tiimoilta. Haasteena tiedonhankinnassa oli jakaa saatu materiaali kaikille kolmelle opiskelijalle, jota jokainen pystyisi hyödyntämään omisssa töissään. Tässä omasta mielestämme onnistuimme.

Työn tavoitteena oli osallistaa mahdollisimman monia käyttäjäryhmiä suunnitteluun. Kaikkia mahdollisia päiväkodin käyttäjien ei kuitenkaan onnistuttu saaman mukaan prosessiin, joten tältä osin tavoite ei täysin toteutunut. Suunnitteluun osallisiksi saatiin suunnittelijan lisäksi projektiryhmä, jossa mukana oli vanhempia sekä lapset. Näiltä osin hoitajien osa jäi puutteelliseksi, lisäksi vanhempia olisi voinut osallistuttaa enemmän.

Tiedonhankinnan tulosten esittelytilaisuuksissa on käynyt ilmi, että keräämästämme tiedosta, on ollut apua ja ideoita suunnittelijalle. Tämä näkyi myös päiväkodin pohjapiirustuksen muutoksissa, joissa tiedonhankinnan mukaiset ehdotukset oli otettu huomioon. Onnistuneista tuloksista ja tiedonhankinnasta kertoo ehkä myös

se, että suunnittelija osoitti kiinnostustaan osallistavasta suunnittelusta työtapana, ja oli kiinnostunut myös mahdollisista muista projekteista.

Kaiken kaikkiaan opinnäytetyön vaiheet ovat olleet vaiherikkaita, monipuolisia ja haastavia. Opinnäyteprosessin aikana olen saanut ahaa-elämyksiä ja osannut yhdistää aikaisemmin opittuja asioita kokonaisuuksiksi, osaksi jopa huomaamattani. Käsitykseni siitä, kuinka saadaan kaikkien käyttäjien esille tuomat asiat huomioitua, ja kuinka onnistutaan yhdistämään useat eritaustaiset käyttäjät samaan suunnitteluprosessiin onnistuneesti, on muuttunut. Alkuvaiheessa olin epäileväinen ja oli vaikea uskoa, kuinka niin monenkirjavasta tietomäärästä onnistutaan poimaan tärkeimmät seikat suunnitteluun. Työ osoittaa, että useamman työvaiheen kautta tämä on täysin mahdollista.

Opinnäytetyöstä koen saaneeni melko onnistuneen kokonaisuuden, haasteista huolimatta, jossa kuvataan osallistavaa suunnittelua sekä muutamaa testattua menetelmää käytännössä. Toivottavasti työ avaa osallistavaa suunnittelua ja lisää sen käyttöä tulevissa suunnitteluprojekteissa, onhan kyse kuitenkin käyttäjäkeskeisestä, idearikkaasta ja kaikkia osapuolia inspiroivasta työtavasta.

LÄHTEET

Kirjallisuuslähteet

- Aaltola, J. & Valli, R. (toim.). 2010. Ikkunoita tutkimusmetodeihin 1. uud.3p. Juva. Ws Bookwell.
- Aaltola, J. & Valli, R. 2001. Ikkunoita tutkimusmetodeihin 2. Jyväskylä. Gummerus.
- Grönfors, M. 1985. Kvalitatiiviset kenttätömenetelmät. 2p. Porvoo. WSOY.
- Hirsjärvi, S., Remes, P. & Sajavaara, P. 2007. Tutki ja kirjoita. 13 osin uud.p. Helsinki. Tammi.
- Hirsjärvi, S., Remes, P. & Sajavaara, P. 1997. Tutki ja kirjoita. 2.-3. p. Helsinki. Tammi
- Jantunen, T. & Lautela R. 2009 Kuningasvuosi leikin kulta-aika. 2p. Helsinki. Tammi.
- Karlsson, L. (toim.) 2006. Lapset kertovat... Stakes,työpapereita 9/2006. Helsinki. Stakesin monistamo.
- Mattelmäki, T. 2006. Muotoiluluotaimet. Helsinki. Teknologiainfo Teknova.
- Ruopila, I., Hujala, E., Karila, K., Kinos, J., Niiranen, P. & Ojala, M. 1999. Varhaiskasvatuksen tutkimusmenetelmiä. Jyväskylä. Gummerus.
- Rusanen, E. 2008. Esiopetus lasten silmin. Helsinki. Palmenia Oy.

Verkkojulkaisut

- Druin, A. 2002. The role of children in the design of new technology. Behaviour and information technology. Vol 21(1) 1-25. Saatavana: <http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/01449290110108659>
- Sanders, E B.-N., Brandt, E. & Binder, T. 2010. A framework for organizing the tools and techniques of participatory design. [verkkojulkaisu] [viitattu 21.3 2012] Saatavana: <http://www.maketools.com/articles-papers/PDC2010ExploratoryFrameworkFinal.pdf>
- Vuorinen, K. 2005. Etnografia. Ovaska, S., Aula, A. & Majaranta, P. (toim.) Käytettävyytutkimuksen menetelmät. Tampereen yliopisto, Tietojenkäsittelytieteiden laitos. Saatavana: <http://www.cs.uta.fi/usabsem/luvut/5-Vuorinen.pdf>

Lehtijulkaisu

Guha, LM., Druin, A., Chipman, G., Fails, JA., Simms, S. & Farber, A. 2005. Working with young children as technology design partners. Communications of the acm. January 2005. Vol.48 nro 1.

Työkirja/työpaperi

Hagen, S.E. & Røsvik, S.M. Co-Design with Children, collecting and structuring methods. Department of product design. Norwegian University of Science and Technology.

Sanders, E. B-N. & Strappers, J-P. 2011. Convivial toolbox, Generative research for the front end of design. Chapter5 Making the plan.

Verkkosivu

Ihmiskeskeinen suunnittelu. [verkkosivu] [viitattu 12.4 2012]) Saatavana:
http://www.vtt.fi/research/technology/contextawareservices/hti_hcd.jsp

Käyttötuotteen heuristinen arviointi. [verkkosivu] [viitattu 5.4 2012] Saatavana:
http://mlab.uiah.fi/polut/Design/tyokalu_heuristinen_arvio.html

KUVALÄHTEET

Hagen S.E & Røsvik, S.M. Sandersin ja Strappersin projektin etenemisen kuvaus alusta loppuun. ”Jäsentymätön alkupää” pitää sisällään osallistavan suunnittelun vaiheen, jolloin mukaan suunnitteluun otetaan mukaan käyttäjät. [Kuva1]. Co-Design with Children, collecting and structuring methods. Department of product design 6. Norwegian University of Science and Technology.

Kuusela, A. 2012. Aikajana Case projektin etenemisestä. [Kuvio8]. © Anne Kuusela

Kuusela, A. 2012. Anne Kuuselan laatimaa työkirjaa ja mallia, millä tavalla esille nousseita asioita jäseneltiin. [Kuvio10]. © Anne Kuusela

Mattelmäki, T. 2006. Ihmiskeskeisiä menetelmiä ja aineiston tulkinta Haningtonin (2003) mukaan. [kuvio 2]. Muotoiluluotaimet 34. Teknologiainfo Teknova.Helsinki.

Mattelmäki, T. 2006. Osallistavan suunnittelumenetelmien käyttötarkoitusta Mattelmäen (2006) mukaan. [Kuvio3]. Muotoiluluotaimet 76. Teknologiainfo Teknova.Helsinki.

Mattelmäki, T. 2006. Yllä olevan prosessin kuvaus, kun luotain työpaketit toimivat inspiraatio välittäjinä ja lähteenä. [kuvio4]. Muotoiluluotaimet 118-119. Teknologiainfo Teknova. Helsinki.

Mattelmäki, T. 2006. Prosessin kulkuvaiheet Mattelmäen (2006) mukaan mukailtuna.[kuvio6]. Muotoiluluotaimet 118–119. Teknologiainfo Teknova. Helsinki.

Pesonen E. 2012. Piirustuspaperi. [Kuvio11]. © Eveliina Pesonen

Pesonen E. 2012. Yhden mukaan osallistuneen päiväkodin piirustus. [Kuvio12]. © Eveliina Pesonen

Pesonen E. 2012. Piirustusten analysointia. [Kuvio13]. © Eveliina Pesonen

LIITTEET

Liite 1. Työkirja

Liite 2. Lapsilla toteutettu tiedonhankintamenetelmä

LIITE 2 Lapsilla toteutettu tiedonhankintamenetelmä

Tiedonhankinta menetelmä

Aamupäivätoimintaa lapsille. Lapset saavat piirtää / maalata mieleisensä päiväkotipäivän, mitä kaikkea siihen sisältyisi. Piirtämisen aiheena voisi olla - Piirrä, millainen olisi paras päiväkotipäivä/ parasta päiväkodissa.

Toteutus

Paperi, mahdollisimman iso, johon lapset piirtäisivät ajatuksiaan. Paperi on jaettu päiväkotiin saapumiseen, päiväkotipäivään ja kotiin lähtöön. Paperin päiväkotipäivä osio voidaan jakaa vielä aamuun, aamupäivään, ruokailuun, ulkoiluun tai iltapäivään. Asiaa suunnitellaan vielä tarkemmin yhteistyössä hoitajien kanssa.



Piirtämisen jälkeen, valmis työ nostettaisiin esille, jonka jälkeen lapset saisivat kertoa ja kuvailla itse, mitä ovat piirtäneet ja ajatelleet. Kerronnan aikana kysytään tarkentavia kysymyksiä. (Miksi piirsit juuri tämän?)

Pyrimme saamaan jokaisesta päiväkodista, jossa vierailemme 5-6 lasta osallistumaan toteutukseen. Näin kokonaispiirustusten määräksi yhdestä päiväkodista tulisi 25-30.

Piirtämisen aikana on tarkoitus ottaa valokuvia tekemisestä, ja jokainen paperi kuvata vielä erikseen, näin voimme palata tarkistamaan mitä on tullut tehtyä. Toteutus myös äänitettäisiin.