

OPINNÄYTETYÖ

Tapaus Ragvalds: Paikallishistoriallisen museoalueen digitaalisen visualisoinnin mahdollisuudet

Sanna Korkelainen

Kulttuurituottaja, monimuotototeutus
(240 op)

Arvioitavaksi jättämisaika
(5/2021)

TIIVISTELMÄ

Humanistinen ammattikorkeakoulu
Kulttuurituotanto

Tekijät: Sanna Korkelainen

Opinnäytetyön nimi: Tapaus Ragvalds: Paikallishistoriallisen museoalueen digitaalisen visualisoinnin mahdollisuudet

Sivumäärä: 47

Työn ohjaaja: Minna Hautio

Työn tilaaja: Kirkkonummen kunta, kulttuuritoimi Maaret Eloranta, kulttuuritoimenjohtaja

Kirkkonummen kunnan kulttuuristrategian tavoitteena on luoda varhaiskasvatukselle ja opetukselle paikallisiin oloihin soveltuva Kirkkonummen yhteinen kulttuurikasvatusohjelma, jolla pyritään edistämään kulttuurin ja taiteen yhdenvertaista saatavuutta ja monipuolista käyttöä. Kirkkonummella sijaitsee Ragvaldsin kotiseutumuseo, joka kertoo omaa tarinaansa osana kirkkonummelaista paikallishistoriaa.

Opinnäytetyössä on kehitetty Kirkkonummen kunnan vapaa-aikapalveluiden kulttuuritoimen alaisuuteen kuuluvan Ragvaldsin museoalueen digitaalisuutta. Ragvaldsin museoalueen digitaalisen kehittämisen tarpeena on alueen parempi saavutettavuus, tunnettuuden ja vetovoiman lisääminen eri keinoin, sekä nuorten tavoittaminen asiakaskuntana. Työtä varten on haastatteleamalla sekä vertailuarviointien avulla selvitetty, mitä nuorille suunnattuja materiaaleja pilottijulkaisuun kannattaa sisällyttää. Selvitystyötä on tehty myös, jotta pilottijulkaisulle on löytynyt sopiva julkaisualusta.

Opinnäytetyön tilaaja on Kirkkonummen kunnan vapaa-aikapalveluiden kulttuuritoimi. Kehittämistyö kohdistuu osaksi nuorten kulttuurikasvatusta yläkoulun opetustyön tueksi. Pilottijulkaisu tarjoaa paikallishistorian opetusmateriaalia ja avaa Ragvaldsin museoalueen historiaa sekä toimintaa nuorille suunnatun digitaalisen materiaalin avulla. Parhaimmillaan digitaalinen nuorille suunnattu museotyö linkittyy saumattomasti osaksi lasten- ja nuorten kasvatustyötä poikkihallinnollisesti, kaikessa kunnassa tehtävässä kasvatustyössä osana kulttuurikasvatusohjelmaa. Opinnäytetyö käynnistää prosessin, josta valmistuu pilottijulkaisu osaksi Kirkkonummen kunnan valmisteluvaiheessa olevaa kulttuurikasvatusohjelmaa. Opinnäytetyön tekijä on sekä Kirkkonummen kunnan vapaa-aikapalveluiden työntekijä, että kulttuurikasvatusohjelman ydintöryhmän jäsen.

Kehittämistyön tuloksena syntyvän julkaisun pilotointi on osa kulttuurikasvatusohjelman pilotointia syksyllä 2021. Pilotointi tapahtuu tietyllä kuntakeskuksen alueella, johon on valikoitunut alueen ainoa yhtenäiskoulu.

Asiasanat: kulttuuriperintö, digitointi, kotiseutumuseot, digitaalinen nuorisotyö

ABSTRACT

Humak University of Applied Sciences
Cultural Management

Author: Sanna Korkelainen

Title: Case Ragvalds: Digital visualization possibilities for an open air museum of local history

Number of Pages: 47

Supervisor: Minna Hautio

Subscriber: Kirkkonummen kunta, kulttuuritoimi Maaret Eloranta, kulttuuritoimenjohtaja

The goal of the Kirkkonummi municipality's cultural strategy is to create a joint Kirkkonummi cultural education program suitable for early childhood education and teaching. It seeks to promote equal access to and diverse use of culture and the arts.

The purpose of this thesis was to develop the digitality of the Ragvalds museum area. The need for the digital development of the Ragvalds museum area is to make the area more accessible, to increase awareness and attractiveness and also to reach young people. Interviews and benchmarking were conducted to clarify what materials aimed towards young people should be included in the pilot publication. An investigation was also carried out to find a suitable platform for the publication.

The client of the thesis is the cultural office of leisure services in the municipality of Kirkkonummi. The thesis focuses on the cultural education of young people in support of upper secondary school teaching. The pilot publication provides teaching material on local history and opens up the history and activities of the Ragvalds Museum Area with digital material aimed towards young people. The thesis also starts the process of completing a pilot publication as part of the Kirkkonummi municipality's cultural education program in preparation.

The publication resulting from the thesis will be part of the piloting of the cultural education program in the autumn of 2021. The piloting will take place in a certain school of the municipal center.

keywords: Cultural heritage, digitization, local history museum, digital youth work

SISÄLLYS

TIIVISTELMÄ

ABSTRACT

1	JOHDANTO	6
	1.1 Toimintaympäristön kuvaus	7
	1.2 Kirkkonummen kunnan kulttuuristrategia	9
2	KEHITTÄMISTEHTÄVÄN TARKOITUS, TAVOITTEET JA KEHITTÄMISTEHTÄVÄ	11
3	KULTTUURIPERINNÖN DIGITOIMINEN	12
	3.1 Nuoret ja digitaalisuus	13
	3.2 Tarinallistaminen ja pelillistäminen	15
	3.3 Kulttuurikasvatusta ja paikallishistorian opetusta nuorille	16
4	KEHITTÄMISTYÖN TOTEUTUS	19
	4.1 Maatalousmuseo Sarka	21
	4.2 Kirkkonummen kunnan julkaisualustat	25
	4.2.1 StoryMaps-julkaisualusta	26
	4.2.2 Seppo.io	28
5	KEHITTÄMISHANKKEEN TULOKSET	30
	5.1 Vertailuarviointi	30
	5.2 Haastattelut	32
6	PILOTTIJULKAISU	34
	6.1 Pilottijulkaisun toteutuksen suunnittelua	34
	6.2 Pilottijulkaisun sisällöt ja materiaalit	36
	6.3 Toteutus	37
	6.4 Pilottijulkaisun jalkauttaminen	38

7	POHDINTA.....	40
	LÄHTEET	44
	LIITTEET	47

1 JOHDANTO

Uudenlaiset teknologiset mahdollisuudet ovat kehittäneet ja muuttaneet monin tavoin viestinnän, osallistumisen ja vuorovaikutuksen muotoja kulttuurialalla. Digitalisaatio mahdollistaa kulttuuritoimijoille uusia toimintatapoja, joilla voidaan vaikuttaa yhteiskunnassa laadukkaasti kulttuurisisällön tarjontaan sekä kansalaisten osallisuuteen. Digitaalinen toimintaympäristö muuttaa eri kulttuurin muotojen tuottamista ja sen kokemisen tapoja sekä mahdollistaa aiempaa suorempaa vuorovaikutusta kulttuuritoimijoiden ja kulttuuriin osallistuvien välille. Yhtenä tavoitteena on tuottaa aiempaa saavutettavampia palveluita laajemmalle kohderyhmälle. (Sainio, Ängeslevä & Harju 2019, 2.)

Kirkkonummen kunnan kulttuuristrategian tavoitteena on luoda varhaiskasvatukselle ja opetukselle paikallisiin oloihin soveltuva Kirkkonummen yhteinen kulttuurikasvatusohjelma, jolla pyritään edistämään kulttuurin ja taiteen yhdenvertaista saatavuutta ja monipuolista käyttöä. (Kirkkonummen kunta 2020, 1–2.) Kirkkonummella sijaitsee Ragvaldsin kotiseutumuseo, joka kertoo omaa tarinaansa osana kirkkonummelaista paikallishistoriaa. Kirkkonummen kunnan kulttuuritoimi ylläpitää Ragvaldsin museoaluetta ja alueen vetovoiman edistämiseksi toimintaa on kehitetty jo vuosia. Museoalueesta ei ole kuitenkaan vielä tuotettu digitaalista aineistoa, eikä nuorisolle suunnattua sisältöä. (Kirkkonummen kunta 2021a.)

Tässä opinnäytetyössä kehitetään Kirkkonummen kulttuuritoimen alaisuudessa toimivan Ragvaldsin museoalueesta digitaalista sisältöä. Ragvaldsin museoalueen digitaalisen kehittämisen tarpeena on alueen parempi saavutettavuus, tunnettuuden ja vetovoiman lisääminen eri keinoin, sekä nuorten tavoittaminen asiakaskuntana. Opinnäytetyössä on perehdytty erilaisiin digitaalisiin keinoihin sekä toteutustapoihin, jotka antavat suuntaa digitaalisesta museotyöstä ja etsityt toteutustavat sekä julkaisualustat, jotka ovat kulttuuritoimen resurssien puitteissa toteutettavissa. Työssä on myös tarkasteltu, miten toiset museot ovat huomioineet nuoret kohderyhmänä.

Opinnäytetyössä tehdään pilotoinnin suunnitelma sekä tuotetaan pilottijulkaisuun sellaista digitaalisuutta edistävää ja toteutettavissa olevaa sisältöä, joka voidaan tulevaisuudessa linkittää kehitteillä olevaan Kirkkonummen kunnan kulttuurikasvatusohjelmaan. Kulttuurikasvatusohjelman suunnitteluvaihe on alkanut alkuvuodesta 2021 ja kulttuurikasvatusohjelmaa pilotoidaan syksyllä 2021 pilottiin valikoituneilla kouluilla. Pilottijulkaisun kehittämistyössä on tehty yhteistyötä kulttuurikasvatusohjelman ydintyöryhmän kanssa ja selvitetty ydintyöryhmän työntekijöitä haastatteleamalla pilottijulkaisun soveltuvuutta osaksi kulttuurikasvatusohjelmaa ja

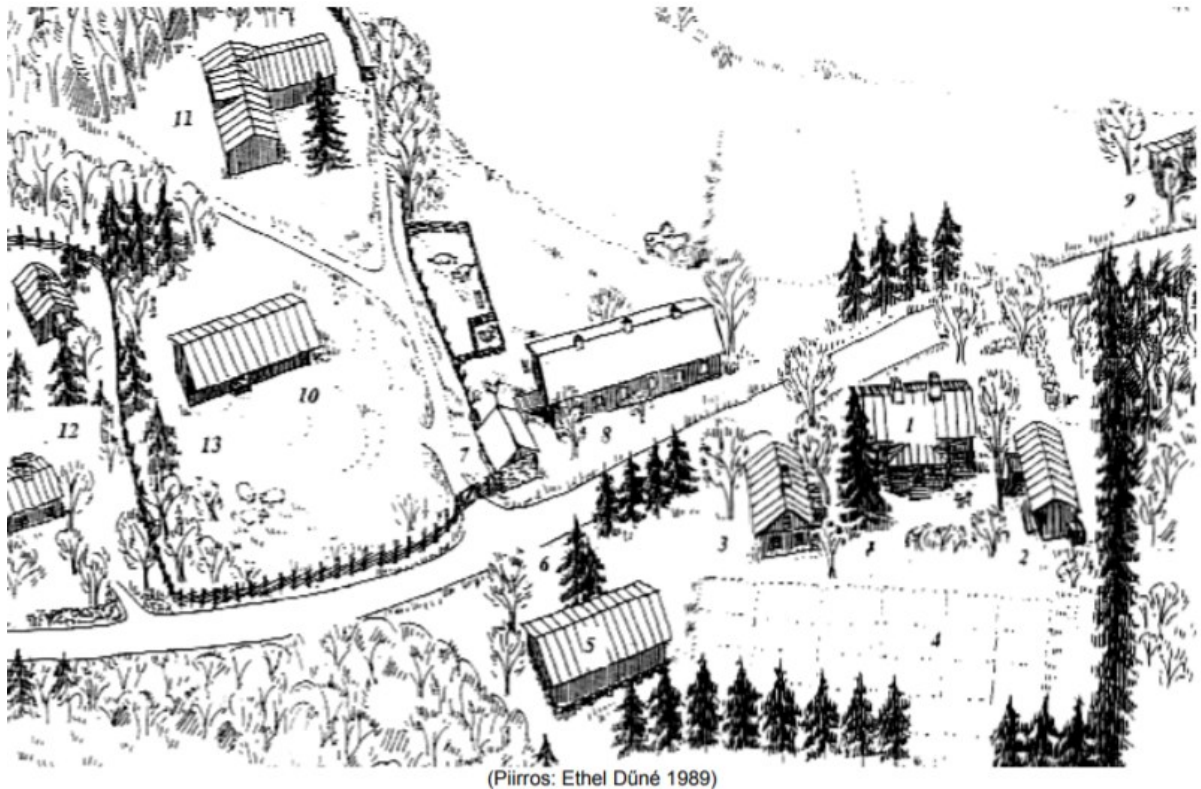
yläkoulun opetusmateriaalia. Ydintyöryhmän jäsenet työskentelevät nuorten parissa esimerkiksi yläkoulun opettajina. Lisäksi työssä on perehdytty Kirkkonummen kunnan suomenkielisen opetustoimen opetussuunnitelmaan, jotta on saatu tietoa siitä, mitä 7–9-luokkalaisten historian tunneilla nuorten opetukseen sisältyy ja mitä annettavaa Ragvaldsin museoalueella on tähän.

Tätä opinnäytetyötä voidaan jatkossa hyödyntää kehitettäessä pilottijulkaisua osaksi Kirkkonummen kunnan kulttuurikasvatusohjelmaa sekä Ragvaldsin museoalueen kehittämistä. Lopullisen tuotoksen valmistumiseksi tehdään monialaista yhteistyötä kunnan eri yksiköiden välillä, kuten vapaa-aikatoimen, opetustoimen, yhdyskuntatekniikan sekä sivistystoimen hallinnon kanssa. Pilottijulkaisun konseptointi vaatii taustatyön lisäksi sopivan julkaisualustan etsimisen, sekä sisällön luonnin, jonka prosessointi jatkuu opinnäytetyön valmistumisen jälkeen. Tämän opinnäytetyön taustatiedoissa selvitetty erilaiset julkaisualustat tähtäävät kulttuurikasvatusohjelman tulevaisuusajattelun kehittämiseen.

Työskentelen Kirkkonummen kunnalla vapaa-aikapalveluissa harrastuskoordinaattorina sekä olen kulttuurikasvatusohjelman ydintyöryhmän jäsen. Kehitän työssäni lasten ja nuorten harrastustoimintaa. Koen tärkeänä, että kiinnostus Kirkkonummen paikallishistoriaan säilyy myös tulevilla sukupolvilla, jolloin on syytä kehittää erityisesti nuorille suunnattua sisältöä. Tätä pidetään myös erityisenä tärkeänä lasten ja nuorten kanssa työskentelevien ammattilaisten keskuudessa, jotka edistävät kunnassa lasten ja nuorten mahdollisuuksia oppia ja harrastaa. Yhdistämällä Ragvaldsin museoalueen historiallisia sisältöjä osaksi kulttuurikasvatusohjelmaa, voidaan edistää paikallishistorian tietämystä ja pyrkiä lisäämään sen kiinnostavuutta myös nuorissa.

1.1 Toimintaympäristön kuvaus

Ragvaldsin museoalue (kuva 1) on perinteinen maatila pihapiireineen vanhan Kuninkaantien reitin varrella. Ensimmäiset tiedot Ragvaldsista ovat 1540-luvulta Kustaa Vaasan maakirjoissa. Viimeinen yksityinen omistaja oli Bertil Malmström (1900–1982). Hänen kuoltuaan tilakeskuksen alue siirtyi Kirkkonummen kunnan omistukseen ja siitä muodostettiin kunnallinen museo. Perusnäyttelyiden lisäksi alueella voi tutustua perinnemaisemaan, luontopolkuun ja kasvitarhaan. Renkituvassa järjestetään yleisötilaisuuksia kaiken ikäisille yhteistyössä paikallisten toimijoiden kanssa. (Kirkkonummen kunta 2021a.)



Kuva 1: Ragvaldsin museoalue. (Kirkkonummen kunta 2021b -Piiros Ethel Düne 1989.)

Kirkkonummen kunnan kulttuuritoimi ylläpitää Ragvaldsin museoaluetta. Kulttuuritoimi on työskennellyt alueen vetovoiman edistämisen hyväksi jo vuosia. Alueella toimii opetuskasvitarha ja siellä on järjestetty erilaisia puutarhanhoitoon liittyviä pieniä tapahtumia ja kursseja. Alueella on myös historiallisesti kiinnostavia rakennuksia, sekä Porkkalan vallan aikaisia muiseoesineitä. (Kirkkonummen kunta 2021b.)

Kulttuuritoimen kokemus on, että vanhemmalle sukupolvelle museoalue tarjoaa ulkoilun ja luontopolun lomassa puutarhan hoitoon ja historiaan liittyvää sisältöä, joka on lisännyt alueen kiinnostavuutta. Pienempien lasten, perheiden ja varhaiskasvatuksen henkilöstön käyttöön toteutettu Ipanapolku on tuonut perheen pienimpien iloksi luontopolulle uutta sisältöä kohderyhmälle (Kirkkonummen kunta 2021c). Nähdessä kahden ikäryhmän väliin jäävät nuoret, jotka on nostettu tässä opinnäytetyössä keskiöön. Nuoriin suuntaavassa kehitysajatuksessa on ollut tarve löytää yhtymäkohdat valmisteilla olevaan kulttuurikasvatusohjelmaan ja saada aikaan pilotti mahdollisesta julkaisusta, jolla herättää nuorten kiinnostusta museoaluetta kohtaan.

1.2 Kirkkonummen kunnan kulttuuristrategia

Kirkkonummen ensimmäinen kulttuuristrategia hyväksyttiin vuonna 2020 ja siinä yhtenä tavoitteena on, että varhaiskasvatukselle ja opetukselle luodaan paikallisiin oloihin soveltuva, Kirkkonummen yhteinen kulttuurikasvatusohjelma. Kirkkonummella on alkanut äskettäin varhaiskasvatuksen ja opetuksen kulttuurikasvatusohjelman laatimisen kartoitustyö. Kulttuurikasvatusohjelma tulee olemaan osa koko kunnan kulttuuristrategiaa: ”Edistämme kulttuurin ja taiteen yhdenvertaista saatavuutta ja monipuolista käyttöä”. Vuosi 2021 on varattu työn kartoitukseen ja pilotointiin. (Kirkkonummen kunta 2021d.)

Työnimeksi selvitysvaiheessa olevalle kulttuurikasvatusohjelmalle on annettu ”Kirkkonummen Kulttuurikompassi”. Kulttuurikasvatusohjelman suunnittelun ydintyöryhmässä työskentelee ammattilaisia kunnan sivistys- ja vapaa-aikatoimen eri yksiköistä ja tämä muodostaa opinnäytetyölle tärkeän sidosryhmän. Ydintyöryhmä koostuu varhaiskasvatuksen, opetustoimen ja vapaa-aikatoimen henkilöistä. Ydintyöryhmään kuuluvat kulttuuritoimenjohtaja, kulttuurisihiteeri, harrastuskoordinaattori, luokanopettajia eri luokka-asteilta, sekä suomen- että ruotsinkielisistä kouluista. Lisäksi ryhmään kuuluvat erikoiskirjastonhoitaja, pianonsoiton lehtori, suunnittelu- ja tiedotuskoordinaattori, taidepedagogi sekä kirjaston informaatikko. (Kirkkonummen kunta 2021d.)

Kaikilla kouluasteilla uudet oppimisen perusteet korostavat oppimisen iloa ja oppilaiden omaa aktiivista roolia. Tärkeiksi nostettuja tavoitteita ovat vuorovaikutustaidot ja yhdessä tekeminen, ajattelun ja oppimisen taidot, sekä oma luovuus ja kasvaminen kestävään elämäntapaan. Kulttuurikasvatussuunnitelmat mainitaan yhtenä työkaluna näiden tavoitteiden saavuttamiseksi. (Suomen lastenkulttuurikeskusten liitto, 2020.) Kulttuurikasvatusohjelma antaa raamin varhaiskasvatuksen ja opetuksen systemaattiselle yhteistyölle kulttuuritoimijoiden kanssa. Se tukee opetussuunnitelman tavoitteita, tuo uusia oppimisympäristöjä ja tukee varhaiskasvatusta ja kouluja niiden yleissivistävässä tehtävässä. Se tekee kulttuurikasvatuksesta suunnitelmallista, tasa-arvoista sekä tavoitteellista. (Kirkkonummen kunta 2021d.)

Kirkkonummen kulttuurikasvatusohjelman suunnittelun lähtökohtina ovat Kirkkonummen ja lähialueiden kulttuuritarjonta ja paikalliset taiteen tekijät, paikallinen ja kansallinen kulttuuriperintö sekä lasten- ja nuortenkulttuurin tuoreet ilmiöt. Tavoitteena on sitouttaa paikalliset yhteistyökumppanit mukaan ja tehdä varhaiskasvatuksen sekä koulujen kulttuurikasvatustyöstä

omaa ja mielekästä. Kulttuurikasvatusohjelman tavoitteena on antaa yhteiset työkalut ja suuntaviivat toiminnan kehittämiseksi. Sen avulla voidaan myös perustella tarvittavat uudet resurssit, joita toteuttaminen ja kehittäminen vaatii. Suunnittelun yksi lähtökohdista on tuottaa moninaisuuden huomioiva kulttuurikasvatusohjelma. Tehdään tilaa ammattitaiteelle laitoksista ja vapaalta kentältä, lasten ja nuorten itse tekemälle taiteelle sekä moninaiselle kulttuuriperinnölle. Taidelaitosten/taidetoimijoiden kannalta mielekäs, tukee yleisökasvatustyössä ja auttaa kehittämään lapsille ja nuorille suunnattua tarjontaa, tukee laadukkaan lasten- ja nuortenkulttuurin kysyntää ja tarjontaa. (Kirkkonummen kunta 2021d.)

2 KEHITTÄMISTEHTÄVÄN TARKOITUS, TAVOITTEET JA KEHITTÄMISTEHTÄVÄ

Opinnäytetyössä kehitetään Kirkkonummen kulttuuritoimen alaisuudessa toimivaa Ragvaldsin museoalueesta digitaalista sisältöä. Ragvaldsin museoalueen digitaalisen kehittämisen tarpeena on alueen parempi saavutettavuus, tunnettuuden ja vetovoiman lisääminen eri keinoin, sekä nuorten tavoittaminen asiakaskuntana. Opinnäytetyön aikana alkaa pilottijulkaisun kokoaminen, josta syntyy myöhemmin valmis digitaalisuutta edistävä ja toteutettavissa oleva tuotos, joka voidaan linkittää tulevaan Kirkkonummen kunnan kulttuurikasvatusohjelmaan.

Kulttuurikasvatuksen ja opetuksen kannalta Ragvaldsin museoalue tarjoaa nuorille paikallis-historian tietämystä erityisesti ”elinkeinot” sekä ”asuminen ja rakennukset” -aiheissa. Myös omavaraistaloudesta ja elintarviketuotannon muuttumisesta 1900-luvulla on paljon tietoa museolla, sillä se on aiemmin toiminut maatilana. (Kirkkonummen kunta 2021a.)

Digitaalisen sisällön tavoite ei ole poistaa tarvetta vieraillla museolla, vaan herättää kiinnostusta museoaluetta kohtaan. Yksi merkittävä tavoite digitaaliseen muotoon tuotetussa pilottijulkaisussa on, se että se herättäisi nuorissa kiinnostusta vieraillla museolla. Kirkkonummi on alueena erittäin laajalle levittäytyvä kunta, jossa esimerkiksi kaikilla koululuokilla ei ole mahdollisuutta tehdä museoalueelle retkeä. Näitä tilanteita ajatellen on kuitenkin hyvä, että pilottijulkaisu tarjoaa nuoria kiinnostavaa sisältöä, johon on mahdollisuus tutustua omassa luokassa. Myös niille, joilla mahdollisuus vieraillla alueella, digitaalisen materiaalin olisi hyvä ennakkoon valmistella museokäyntiin, eli tarjota lisäsisältönä asioista. Museoalueen materiaalin olisi myös hyvä tarjota sellainen aspekti, jota fyysiselläkään vierailulla ei välttämättä pääse näkemään.

Digitaalisuus mahdollistaa paljon uusia tulokulmia kulttuuriselle nuorten kanssa tehtävälle työlle, esimerkiksi visuaalisella sisällöllä voidaan leikitellä ja antaa yleisölle pääsy paikkoihin, joita ei muuten näkisi myös Ragvaldsin museoalueella. Kiinnostavaa on pohtia, kumpi sisältö kiinnostaa enemmän; tekstinä kirjoitettu kuvaus siitä, mitä kaikkea jännittävää esimerkiksi kaupan takahuoneessa tapahtuu vai kuva takahuoneesta, jolloin pääset itse tutkimaan, mitä salaisuuksia huoneeseen kätkeytyy. Jokainen meistä on luonteeltaan vähän utelias, ja kuvallisen viestinnän avulla tätä voidaan hyödyntää kiinnostavaa sisältöä luotaessa myös nuorille suunnattua opetusmateriaalia valmistaessa.

3 KULTTUURIPERINNÖN DIGITOIMINEN

Opetusministeriö kirjaa jo vuonna 2003, ”Kulttuuriperintö tietoyhteiskunnassa” -julkaisussaan strategisia tavoitteita, sekä toimenpide-ehdotuksia kulttuuriperinnön saattamiseksi digitaaliseen muotoon. Yleisesti kulttuuriperinnön digitoimisesta ja sen tärkeydestä on kirjattu julkaisussa muun muassa seuraavia asioita; Kulttuuriperintömme muodostuu museoiden monipuolisista kulttuuriympäristöistä, erilaisten arkistojen sekä tieteellisten kirjastojen kokoelmista ja kulttuuriperintöä ovat esimerkiksi asiakirjat, esineet, kirjat, taideteokset, sanoma- ja aikakauslehdet, rakennukset, valokuvat ja kulttuuriympäristöt. Kulttuuriperintöön kuuluvia aineistoja on näiden arkistojen, kirjastojen ja museoiden lisäksi huomattavia määriä sekä julkishallinnollisissa, että yksityisissä arkistoissa ja kokoelmissa. Kulttuuriperinnön digitoinnilla parannetaan tiedon saatavuutta ja saavutettavuutta ja se on keskeisessä asemassa, kun rakennetaan kansalaisille edellytyksiä hyvään elämään. Se tarjoaa ihmisille mahdollisuuden kiinnittyä ajassa ja paikassa, luo kehyksiä ihmisen toiminnalle ja antaa arvoperustaa elämälle. Kulttuuriperintö on sivistyksen perusta, jonka moninaisuuden säilymisestä on huolehdittava. (Opetusministeriö 2003, 6–12.)

Euroopan unionin neuvosto on kirjannut jo vuonna 2017 omat tavoitteensa kulttuurin saatavuuden edistämisestä digitaalisin keinoin, painopisteenä yleisösuhteen kehittäminen osana Luova Eurooppa-ohjelmaa. Erilaisten aineistojen digitoiminen edistää kansakunnan sivistysperinnön saatavuutta ja tunnettuutta kansallisesti sekä kansainvälisesti. Kulttuuriperintöaineistojen ajatellaan muodostavan merkittävän voimavaran tutkimukselle, opetukselle ja sisällöntuotannolle. Aineistojen digitoiminen helpottaa informaation saatavuutta ja sen hallintaa sekä helpottaa kokoelmien käytettävyyttä ja niiden säilyvyyttä. (Euroopan unionin neuvosto 2017; Opetusministeriö 2003, 6–12.)

Euroopan unionin neuvosto (2017) korostaa, että digitaalitekniologia on nopeasti ja perustavalla tavalla muuttamassa tapaa, jolla kulttuurisisältöä luodaan, saavutetaan ja käytetään. Nopeasti kehittyvä teknologia, uudet mahdollisuudet kuten pilvipalvelut, esineiden internet (IoT), puettavat laitteet, 5G, Big data-analytiikka ja 3D-tekniikka mahdollistaa ja haastaa uusien innovatiivisten sekä kilpailukyisten tekniikoiden käyttämiseen (Abbasi, Vassilopoulou & Lampros 2017, 41). Myös yleisö odottaa digitaalisen sisällön parempaa saatavuutta sekä osallistavampaa yhteyttä sisällön tuottajiin. Kulttuuriorganisaatiot ovat viime aikoina lisänneet yhä enemmän

kulttuurisisällön saavutettavuutta tekemällä digitaalista yleisötyötä. Museoissa digitoidaan aineistoja ja viedään ne verkkoon, esimerkiksi jakamalla näyttelytoimintaa täydentävää sisällöntuotantoa (esimerkiksi videot, 360-kuvat, virtuaalinen ja lisätty todellisuus), tuottamalla pedagogisia sisältöjä opetuksen tueksi sekä jakamalla esitys- ja tapahtumatallenteita. (Harju & Sainio 2018, 11; Sorjonen & Sivonen 2015, 11–12.)

Yleisötyöllä on lähtökohtaisesti tavoiteltu suurempaa kävijämäärää ja kiinnostuneisuutta kulttuuriorganisaatiota kohtaan. Yleisötyöllä on tarjottu tilaisuutta tutustua kulttuurilaitoksiin ja niiden tarjontaan sekä tukea kulttuuripalvelujen käyttämisessä tarvittavien taitojen ja tietojen omaksumista. Yleisötyön avulla on mahdollista syventää ymmärrystä taiteen ja kulttuurin sisällöstä ja jopa osallistua taideteoksen tai -tapahtuman luomiseen kulttuurialan ammattilaisten kanssa. Toiminnan keskiössä voi olla myös toiminnan asiakaslähtöisyyden kehittäminen tai palveluiden sekä toiminnan ulottaminen organisaation seinien ulkopuolelle. Myös erilaiset kielelliset ja kulttuuriset vähemmistöt tai vammaiset ovat kasvavissa määrin otettu osaksi yleisötyön kohderyhmiä. (Sorjonen & Sivonen 2015, 11–12.) Digitalisaation avulla on mahdollista tuottaa yleisön tarpeiden mukaista sisältöjä ja voittaa maantieteelliset sekä muut fyysiset esteet kulttuurin ja yleisöjen välillä. Digitaalisin keinoin on mahdollisuus saavuttaa myös uusia kulttuurin kuluttajia, sekä parantaa yhteyttä olemassa olevaan asiakaskuntaan. (Euroopan unionin neuvosto 2017.)

Digitaalinen teknologia antaa kulttuuriorganisaatioille mahdollisuuksia kehittää vuorovaikutteisuutta eri yleisöihin, mutta samalla tämä asettaa haasteita resurssien, rahoituksen, strategisen vision, uusien taitojen oppimisen ja tietotason ylläpitämisen kanssa. Teknologian kehittyminen mahdollistaa lähitulevaisuudessa aiempaa tarkempaa ja käyttäjän tarpeisiin ja toiveisiin mukautuvaa digitaalista tekniikkaa ja työkaluja, joita on helppo hankkia ja luoda. Luoville aloille tämä mahdollistaa aiempaa yksilöllisempiä ja räätälöityjen kokemusten luomista. Kulttuuriorganisaatioiden on kohdattava nykyiset digitalisaatioon liittyvät haasteet, voidakseen jatkossa hyödyntääkseen mahdollisimman tehokkaasti ne tilaisuudet, joita digitaalisen yleisösuhteen kehittäminen tarjoaa. (Abbasi 2017, 48–54; Euroopan unionin neuvosto 2017.)

3.1 Nuoret ja digitaalisuus

Teknologinen kehitys ja digitalisaatio vaikuttavat yhteiskuntaan ja myös nuorten elämään monin eritavoin. Digitaalisen nuorisotyön vastaavana tahona toimii Verke, jonka yhtenä toiminta-

ajatuksena on nuorisotyön edistäminen digitaalisesta näkökulmasta. Verken (2021, 123) mukaan digitaalisella nuorisotyöllä tarkoitetaan yksinkertaistettuna sitä, että nuorten kanssa työskennellessä hyödynnetään ja käsitellään digitaalista mediaa ja teknologiaa. Digitaalisen nuorisotyön tavoitteena on hyödyntää uutta teknologiaa, jotta nuorille suunnatut palvelut ja toiminnot olisivat laadukkaampia, saavutettavampia ja merkityksellisempiä. Digitaalisen nuorisotyön avulla on mahdollisuus luoda tiloja sekä toimintaympäristöjä, joissa nuoret voivat kehittää omaa kriittistä, eettistä ja innovatiivista ajatteluaan suhteessa teknologiseen kehitykseen ja digitaaliseen tulevaisuuteen. (Verke 2021, 123.) Digitaalisen nuorisotyön tavoite huomioidaan pilottijulkaisun suunnitelmassa tarjoamalla nuorille uudenlainen saavutettava ja merkityksellinen oppimisympäristö, jota voidaan hyödyntää osana Kirkkonummen kulttuurikasvatusohjelmaa.

Digitaalisuus kiinnostaa nuoria: opetus- ja kulttuuriministeriön toteuttaman koululaiskyselyn mukaan n. 34 % kirkkonummelaisista ylä- ja alakoulun oppilaista oli kiinnostuneita pelisuunnittelusta ja koodauksesta. Koululaiskyselyyn vastasi yhteensä 14 koulusta 2204 oppilasta. Kyselyssä oli listattuna myös Top 10 kiinnostavinta harrastusta, pelisuunnittelu ja koodaus löytyi vastanneista kouluista 9 eri koulun Top 10 -listalta. Näihin kouluihin sisältyi niin ala- kuin yläkouluja. (Opetus- ja kulttuuriministeriö 2020.)

Nuorilla on usein ennakkoluuloton suhtautuminen digitaalisiin kulttuureihin. Tämä ei tarkoita kuitenkaan sitä, että digitaalisuus olisi nuorille suoraan itseisarvo, vaan ehkä ennemminkin sitä, että digitaalisia ympäristöjä käytetään, koska ne tarjoavat jotain kiinnostavampaa tai asioista tulee toimivampia, kuin perinteisesti asioita tehdessä. Digitaaliset ympäristöt toimivatkin nuorille usein siltana uuden ja vanhan välillä. Vanha tapa tehdä asioita voi saada uudenlaisia ulottuvuuksia teknologian avulla. Digitaalisuus mahdollistaa myös samoista asioista kiinnostuneita ihmisiä hakeutumaan toistensa seuraan, kenties neuvoen ja kannustaen yhteisten kiinnostuksen kohteiden parissa. Digitaalisuus mahdollistaa paljon uusia tulokulmia kulttuuriselle työlle, jota nuorten kanssa tehdään. Nuorisotyön ja nuorten näkökulmasta kulttuuri ja sen kokeminen ovat tärkeitä asioita, sillä kulttuurin kautta ihminen arvottaa itseään ja muita, arvioi ja ryhmittelee ympäristöään sekä rakentaa omaa identiteettiään. Digitaalisuuden voidaan ajatella tuovan uusia asioita jo olemassa oleviin kulttuurisen työn muotoihin. Digitaaliset ympäristöt ja palvelut mahdollistavat myös täysin uudenlaisia tapoja tehdä työtä nuorten parissa tai luoda kulttuurisia kokemuksia. (Verke 2021, 69–72.)

Verken kirjaamissa digitaalista nuorisotyötä kuvaavissa teksteissä sanotaan, että ”parhaimmillaan digitaalinen nuorisotyö linkittyy saumattomasti osaksi organisaation muuta nuorisotyötä ja sen tavoitteita.” (Verke 2021, 98.) Opinnäytetyön osalta voisi todeta saman lausekkeen siihen istuvammassa muodossa ”parhaimmillaan digitaalinen nuorille suunnattu museotyö linkittyy saumattomasti osaksi lasten- ja nuorten kasvatustyötä poikkihallinnollisesti, kaikessa kunnassa tehtävässä kasvatustyössä osana kulttuurikasvatusohjelmaa

3.2 Tarinallistaminen ja pelillistäminen

Digitaalisuus mahdollistaa sisällön tuottamista tarinalliseen sekä pelilliseen muotoon. Visuaalisesti rikkaalla ja vuorovaikutuksellisella digitaalisella materiaalilla on mahdollista herättää nuorten kiinnostus oppimiseen ja uuteen sisältöön. Visuaalisen viestintäkulttuurin muutoksella on merkittävä rooli maailmassa liittyen erityisesti tiedon jakamiseen ja jaettuihin kokemuksiin. Tällä on vaikutusta siihen, miten luomme merkitystä elämäämme, miten me koemme itsemme ja keitä koemme olevamme yhteisöissä ja tässä yhteiskunnassa. Oppiminen tapahtuu jatkossa entistä vahvemmin Googlen, WhatsAppin, Instagramin, YouTuben, Snapchatin ja tuhansien muiden digitaalisten palveluiden kautta. (Verke 2021, 18, 54.) Pelillisyyden liittämällä oppimiseen ja opetukseen tavoitellaan opiskelijoiden aktiivointia, kiinnostuksen herättämistä sekä oppimisen mielekkyyttä. (Kalmi, Jaskari & Eronen 2020, 5.)

Pelillistämisen mahdollisuus on tunnistettu myös museoalalla, josta kumpuaa paljon sisältöä tarinoihin ja peleihin. Suomessa on lähes 400 ammatillisesti hoidettua museokohdetta, joissa on valtavat kokoelmat historiaan, luontoon ja taiteeseen liittyviä esineitä, kuvia ja taidetta, joihin kiteytyy tuhansia tarinoita yhteisestä kulttuuriperinnöstämme. Suurin osa näistä rikkaista sisällöistä jää kuitenkin yleisön saavuttamattomiin ja hyödyntämättä uudella tavalla, mikäli eri toimialat eivät kehitä uutta sisältöä yhdessä. Museoilla ongelmana digitaalisissa kehittämissä hankkeissa ei ole ollut sisältöjen puute, vaan sisältöjen saattaminen riittävän kiinnostavaan ja koukuttavaan muotoon ja digitaalisten palveluiden kehittäjät eivät ole tietoisia kaikista museosisältöjen tarjoamista mahdollisuuksista. (Kinanen 2019, 5.)

Museoalalla on toteutettu pelillistämistä, esimerkiksi selaimessa pelattavien opetuksellisten pelien tai pelillisten verkko- tai mobiilisovelluksien muodossa. Pelillistämiseen liittyviksi haasteiksi on tunnistettu museo- sekä opetuslalla osaaminen sekä resurssien puutteet, joka käsittää sekä taloudelliset että henkilöstön ajankäyttöön liittyvät resurssit. (Kalmi ym. 2020, 15; Kinanen 2019, 9–10.) Esimerkiksi museoalalla toteutetussa hankkeessa ”Tarinat peliin” -julkaisussa

yhteistyöprojektien osalta puhuttiin useiden tuhansien eurojen yhteistyösopimuksista valmiin pelin luomiseen. Toteutuneet pelit on käytännössä aina rahoitettu projektirahoituksella ja museoiden todennäköisimpiä yhteistyökumppaneita ovat oppilaitokset ja hyötypelejä toteuttavat yritykset. Museoiden on vaikea satsata pelin kehittämiseen sellaisia summia, joita yritykset haluaisivat työstään laskuttaa. (Kinanen 2019, 9–10.)

Museotoimijat ovat kiinnostuneita uusista teknologioista ja heillä on halua kokeilla niitä omassa työssään. Toisaalta taas pelialan toimijoiden joukossa on lukuisia historia- tai taideharrastajia, joille näiden teemojen parissa työskentely on palkitsevaa. Kiinnostavana yhteistyö ajatuksena on kehittää kulttuurihistoriallisia sisältöjä peliteollisuuden käyttöön, jolloin museot toimisivat yhteistyökumppaneina ja sisällöntarjoajina. Näin ollen museot myisivät asiantuntemustaan historiaan sijoittuville peleille ja peliyrityksille. Mahdollista olisi myös kehittää virtuaalimatkailua museoiden hallinnassa olevien esineiden tai taideteoksien ympärille kerrotuilla tarinoilla ja luoduilla uudennlaisilla kokemuksilla. Hyvällä kerronnalla voidaan vaikuttaa mielikuviin ja ihmisten tunteisiin. Kun onnistutaan vaikuttamaan tunteisiin, ihmiset ovat valmiita lähtemään liikkeelle tai kuohahtamaan ja jakamaan sisältöä vaikkapa sosiaalisessa mediassa. Tulvaisuudessa tarinoita kerrotaan yhä enemmän visuaalisesti, kuvin, videoin ja hymiöin. (Kinanen 2019, 11–13; Verke 2021, 18.)

Tarinallistaminen ja pelillistäminen sekä visuaalisesti kiinnostavan sisällön tuottaminen ovat avainasemassa nuorille suunnatussa digitaalisessa sisällössä. Digitaalinen sisältö hyödyntää visuaalisuutta ja sen suosion taustalla on sen helppous ja nopeus. Vanha sananlaskukin sen tietää, ”kuva kertoo enemmän kuin tuhat sanaa”. Tunnelma on visuaalisessa sisällössä paremmin aistittavissa, ja monille video- ja kuvasisältö jää myös paremmin mieleen kuin teksti. Pysähdyttävällä kuvalla on paljon helpompi ja nopeampi herättää ihmisen kiinnostus kuin pitkällä tekstillä. (Verke 2021, 54.)

3.3 Kulttuurikasvatusta ja paikallishistorian opetusta nuorille

Paikallishistorian opetus osana historian opetusta auttaa oppilaita liittämään oman kotiseudun tapahtumat osaksi Suomen historian ja maailmanhistorian keskeisiä tapahtumia. Tämä auttaa ymmärtämään tekijöitä, jotka ovat muuttaneet elämää viimeisten vuosisatojen aikana. Tämän lisäksi paikallishistorialla on tärkeä merkitys oppilaiden identiteetin rakentumisessa sekä siinä, että oppilas tuntisi kuuluvansa joukkoon. Paikallisena tavoitteena on tehdä oman paikkakunnan

lähihistoria oppilaille tutuksi ja eläväksi esimerkiksi seuraavissa aiheissa: terveydenhoito, elinkeinot, asuminen ja rakennukset, liikenneolojen kehitys sekä koululaitoksen kehitys. (Peda.net 2021.) Näissä Peda.net- sivustolla mainituissa opetuksen paikallisissa tavoitteissa Ragvaldsin museoalue tarjoaa nuorille paikallishistorian tietämystä erityisesti ”elinkeinot” sekä ”asuminen ja rakennukset” -aiheissa. Erityisesti omavaraistaloudesta ja elintarviketuotannon muuttumisesta 1900-luvulla on paljon tietoa museolla, sillä se on aiemmin toiminut maatilana. (Kirkkonummen kunta 2021e.) Tarve on löytää keinot, jolla museon asiasisältöä voidaan saada nuoria kiinnostavaan muotoon.

Historian opetuksen tehtävänä on edistää oppilaiden kulttuurien tuntemusta ja historiatietoisuutta sekä kannustaa heitä sisäistämään vastuullisemman kansalaisuuden periaatteita. Historiaa ja mennyttä aikaa koskevan tiedon avulla oppilaita ohjataan ymmärtämään nykypäivään johtanutta kehitystä, henkisen ja aineellisen työn arvoa sekä ohjataan pohtimaan tulevaisuuden valintoja. Oppilaita ohjataan näkemään yksilön merkitys historiallisena toimijana sekä oivaltaamaan toiminnan taustalla esiintyviä tekijöitä ja ihmisten motiiveja. Tarkoituksena on tukea oppilaiden oman identiteetin rakentumista sekä edistää heidän kasvuaan aktiivisiksi ja erilaisuutta ymmärtäväisemmiksi kansalaisiksi. (Opetushallitus 2021.)

Kulttuurikasvatuksesta ja paikallishistorian opetuksesta on myös kirjattu opetussuunnitelmaan. Kirkkonummen koulujen opetussuunnitelman mukaan historian opetuksen tavoitteisiin on kirjattu myös kohta hyvinvointiyhteiskunnan rakentamisesta, jossa tarkastellaan arkielämän historiaa ja tämän päivän juuria sekä perehdytään myös kehityksen yksilölle tuomien saavutusten ohella elinkeinorakenteen muutokseen ja palveluammattien yleistymiseen sekä kaupungistumiseen. (Kirkkonummen suomenkielisen perusopetuksen opetussuunnitelma, 2020, 2436.) Digitaalisella kehittämisellä etsitään keinoja lisätä sisältöjä, joiden ennustetaan tulevaisuudessa lisäävän kuntalaisten kiinnostusta ja tietämystä Ragvaldsin museoalueesta ja entistä enemmän halua vieraillla siellä myös paikan päällä.

Historianopetuksessa oppilaat paneutuvat erilaisten toimijoiden tuottaman tiedon kriittiseen käsittelyyn ja historiallisen lähdeaineiston ulottuvuuksiin. Opetuksessa perehdytään lisäksi historian tutkimuksellisiin lähtökohtiin, joiden mukaan menneestä pyritään muodostamaan mahdollisimman luotettava kuva saatavilla olevan aineiston perusteella. Opetuksen tavoitteena on kehittää historian tekstitaitoja: taitoa lukea ja analysoida menneisyyden toimijoiden tuottamia lähteitä sekä tehdä päteviä tulkintoja niiden tarkoituksesta ja merkityksestä. Oppilaita ohjataan

ymmärtämään historiatiedon tulkinnallisuutta ja moniperspektiivisyyttä sekä selittämään historiallisessa kehityksessä ilmenevää muutosta ja jatkuvuutta. Historianopetus auttaa oppilaita tunnistamaan yhteiskunnassa olevia arvoja, arvojännitteitä ja niissä tapahtuneita muutoksia eri aikoina. (Kirkkonummen suomenkielisen perusopetuksen opetussuunnitelma, 2020, 1279–1280.)

Vuosiluokilla 7–9 historian opetuksen tehtävänä on syventää oppilaiden käsitystä historiallisen tiedon luonteesta. Opetus tukee oppilaiden oman identiteetin kehittymistä ja perehdyttää kulttuurien vaikutuksiin yksilöihin ja yhteiskuntiin. Opetuksessa korostetaan vuorovaikutuksellisia ja tutkimuksellisia työtapoja. (Kirkkonummen suomenkielisen perusopetuksen opetussuunnitelma, 2020, 2432.)

Opetussuunnitelmassa nostetaan esille myös tavoitteiksi se, että opetus pyrkii innostamaan oppilaita hankkimaan tietoa koulun ulkopuolisesta historiakulttuurista, kuten peleistä, elokuvista ja kirjallisuudesta sekä kehittämään historiallisen ajattelun taitojaan ja kriittistä arviointikykyään niiden kautta. Yläkouluikäisten historian opetuksessa käydään läpi suurien sotien aika, jossa perehtyminen keskittyy maailmansotiin ja Kirkkonummella paikallinen painotus on myös Porkkalan vuokrakaudessa. (Kirkkonummen suomenkielisen perusopetuksen opetussuunnitelma, 2020, 2433–2436.)

Seitsemännellä luokalla opetuksessa perehdytään ilmiöön, joka on muuttanut ihmisten elämää sekä ihmisen suhdetta luontoon ja ympärillä olevaan maailmaan eli teollisuusyhteiskunnan syntyä ja kehitystä. Tässä kokonaisuudessa paikallisena tarkennuksena opetussuunnitelmassa on muun muassa tutustuminen maaseudun elämään. Samalla vuosiluokalla opetukseen sisältyy myös perehtyminen kulttuurin merkitykseen identiteetin rakentamisessa autonomian ajalla ja itsenäisen Suomen alkutaipaleeseen. Tähän aikakauteen kuuluu myös Venäläistämisen aika, (Kirkkonummen suomenkielisen perusopetuksen opetussuunnitelma, 2020, 2448.)

Opetussuunnitelman mukaan seitsemännen luokan oppilaat ovat opiskelleet maailman ja Suomen tapahtumista aina 1800-luvulta 1900-luvun alkupuoliskolle. Käsitellyt teemat ovat olleet yhteiskunnallinen muutos, teollistuminen, suuret taloudelliset muutokset. Sääty-yhteiskunnan hajoaminen ja luokkayhteiskunnan muodostuminen. Näitä aiheita Ragvaldsin museoalue tarjoaa omalla paikallishistoriallaan oppilaille, vanhan historian alusta 1540-luvulta aina 1980-luvulle saakka.

4 KEHITTÄMISTYÖN TOTEUTUS

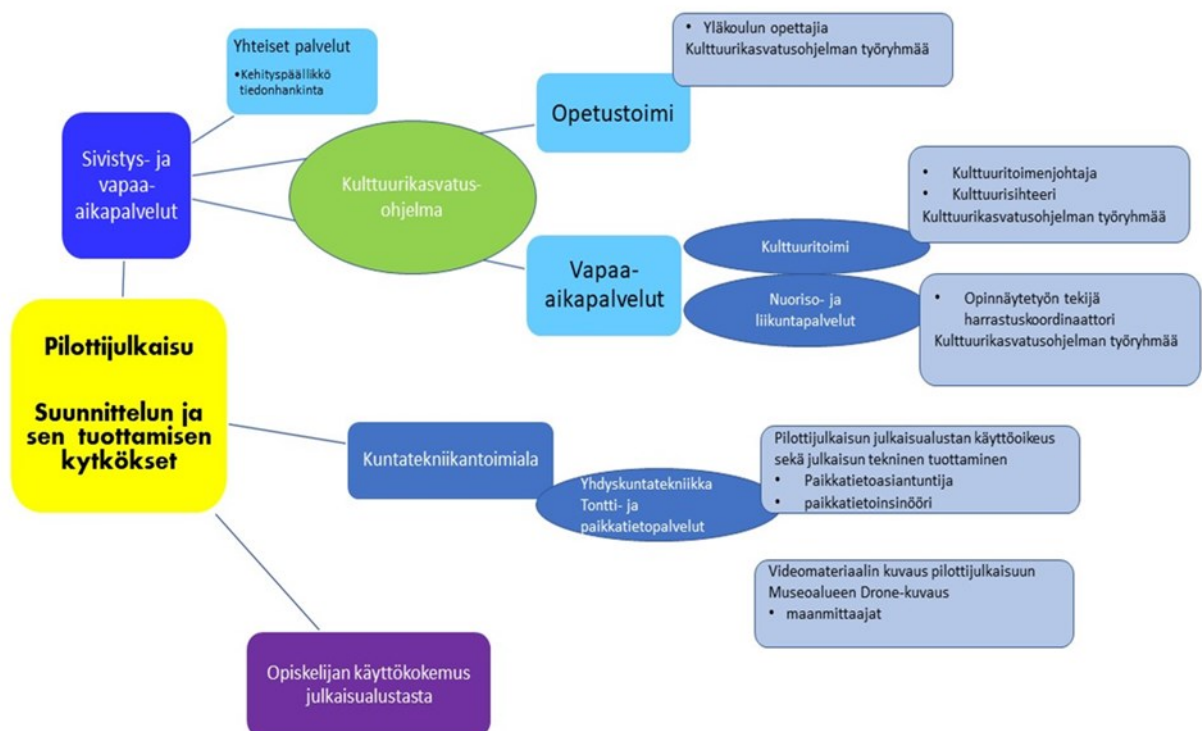
Opinnäytetyön tavoitteena on kehittää Ragvaldsin museoalueesta nuorille suunnattua digitaalista sisältöä, joka voidaan liittää osaksi Kirkkonummen kulttuurikasvatusohjelmaa. Kehittämistyössä on käytetty monimenetelmäistä lähestymistapaa, jotta kehittämisen kohteesta saadaan monipuolista tietoa ja uusia näkökulmia. Uuden digitaalisen sisällön tuottamisessa on hattu ottaa oppia menestyneeltä toimijalta vertailuarvioinnin avulla. Vertailuarviointi on menetelmä, jonka ideologiana on kiinnostus siihen, miten toiset toimivat ja menestyvät. Vertailuarviointia käytetään yleisimmin, kun halutaan tutkia menestyviä toimijoita ja pyritään oppimaan heidän menestyksensä syitä, sekä ottamaan oman toiminnan tueksi käyttöön muualla jo hyväksi havaittuja toimintatapoja. (Ojasalo, Moilanen & Ritalahti 2009, 163; Salonen, Eloranta, Hautala & Kinos 2017, 63.) Vertailuarvioinnissa toimenpiteinä on ollut selvittää nuorille suunnattujen digitaalisten museosisältöjen suuntauksia, kuten mitä nuorille jo nyt tarjotaan. Kiinnostavaa on ollut myös perehtyä siihen, miten nuorten kanssa työskentelevät toimijat korostavat nuorten kiinnostuksen kohteita sekä mitkä työmuodot tai digitaaliset keinot on koettu nuoria kiinnostavaksi sisällöksi eri kulttuuriorganisaatioissa.

Ojasalon ym. (2009, 43–44) mukaan vertailuarviointi on hyvin käyttökelpoinen menetelmä, jos organisaatio haluaa kehittää laatua, tuottavuutta, toimintatapaprosesseja, sekä työtapoja. Ragvaldsin museoalueen osalta on koettu tarpeen vertailla muiden museoiden toimintatapoja, kun kohderyhmänä on nuoret, hakea hyviä käytäntöjä, mutta samalla selvittää niiden toteutukseen vaadittavia kustannusrakenteita ja henkilöstöresursointia. Vertailuarvioinnissa kehittämistyön menetelmänä tuodaan esille myös sen toimiminen mahdollisten virikkeiden ja innostuksen löytymiseen, kun tavoitellaan uusia oivalluksia ja mullistuksia omaan toimintaan. Usein esimerkiksi eri toimialoille kehitettyihin ratkaisuihin tutustuminen voi avata silmiä uudenlaisiin sovelluksiin myös kehitettävälle alalle. Strömmer (2005, 55–56) korostaa vielä vertailuarvioinnin käytettävyyttä, kun halutaan systemaattisesti oppia tai vertailla toimintoja, toimialasta tai maantieteellisestä sijainnista riippumatta. Vertailuarviointi soveltuu verkostoille, tiimeille, prosessiorganisaatioille sekä yksilötaso oppimiseen.

Vertailuarviointia tehtiin Maatalousmuseo Sarkaan, joka on valtakunnallinen keskusmuseo. Maatalousmuseon toimintaan ja työtapoihin perehtyminen toteutettiin haastattelemalla sähköpostitse museolehtori Kirsi Lainetta siitä, miten heillä on nuoret otettu huomioon digiviestinnässä. Sarkalla on yläkouluille sekä toisen asteen oppilaitoksille varattavia virtuaalivierailuja.

Sähköpostin hyvä puoli on se, että se antaa vastaajalle mahdollisuuden pyöritellä kysymyksiä rauhassa ja valmistella vastausta rauhassa, silloin kuin vastaajalle parhaiten sopii. Sähköpostitse on mahdollista myös esittää jatkokysymyksiä, jos jokin asiaa jää epäselväksi. Sähköpostihaastattelussa on hyvä sopia jokin aika, mihin mennessä vastausta toivotaan, jotta molemmat tietävät aikataulun, eikä vastaaminen unohdu. Haastattelijan on helppo palata valmiisiin kirjallisiin vastauksiin aina uudestaan ja uudestaan ilman erillistä puheen litterointia tai omien muistiinpanojen tulkitsemista, niin kuin suorassa puhehaastattelussa.

Toisena menetelmänä opinnäytetyössä kerätään tietoa haastatteluilla, joita on tehty työn eri vaiheissa, opinnäytetyön sidosryhmää ja yhteistyötoimijoita on kuvattu alla olevassa kuviossa (kuvio 1). Haastateltavia ovat olleet Kirkkonummen kulttuuritoimen työntekijät, joiden kanssa toteutetaan yhteistyössä digitaalinen pilottijulkaisu. Kulttuuritoimi vastaa kaikesta museoalueeseen liittyvästä valmiiksi digitoiduista sisällöistä ja materiaaleista. Yhteistyön avulla kootaan museoalueen tiedoista sopivat sisällöt pilottijulkaisuun. Materiaalia museolta löytyy digitaalisesti tallennettuina eMuseo-sisällöistä, sekä erilaisia aineistoja museon arkistoista. Lisäksi materiaalina käytetään kirkkonummelaiselta taiteilijalta tilattuja visuaalisia kuvia museoalueelta.



Kuvio 1. Pilottijulkaisun kehittämisen sidosryhmä

Haastatteluilla on perehdytty myös kunnassa käytössä oleviin digitaalisiin julkaisualustoihin sekä niihin liittyviin käytäntöihin. Perehtyminen tapahtui haastattelemalla Kirkkonummen kunnan paikkatietoasiantuntijaa. Lisäksi tietoa kerättiin kunnan kehityspäälliköltä, liittyen Seppo.io -sovelluksen aiempaan käyttöhistoriaan kunnassa sekä sen soveltavuuteen uudelleen käyttöön otettavaksi tulevaisuuteen ja hankintahintaa. Lisäksi haastattelin sosiaalisen median avulla StoryMaps-julkaisualustan käyttäjäkokemuksia.

Tämän työn haastattelut ovat paljon sidoksissa myös vertailuarvioinnin näkökulmaan, ja haastatteluiden näkökulmana on pääasiassa asioiden selventäminen ja syventäminen, sekä kokemusten kerääminen muiden jo olemassa olevasta toiminnasta tai tiedoista. Haastatteluiden avulla on pyritty löytämään tarvittavia tietoja, jotka ovat kuljettaneet opinnäytetyötä eteenpäin. Haastattelumenetelmiä on erilaisia ja ne ovat yksi yleisimmistä tiedonkeruumenetelmistä tutkimus- ja kehittämistyössä. Haastattelun valinta aineistonkeruumenetelmäksi vaati pohtimista, minkälaista haastattelua suunnitellaan, johon puolestaan vaikutti se, millaista tietoa tarvittiin kehittämistyön tueksi. Opinnäytetyön haastattelut on tehty etäyhteydellä sekä sosiaalisen median ja sähköpostin välityksellä. Haastattelut olivat kaikki avoimia, jotta aiheesta on mahdollisuus saada laajaa ja ennalta määrittämätöntä tietoa (Ojasalo ym. 2009, 95).

4.1 Maatalousmuseo Sarka

Maatalousmuseo Sarka on maatalouden valtakunnallinen vastuumuseo, joka avattiin kesällä 2005. Sarkassa työskentelee 12 henkilöä eri tehtävissä (Maatalousmuseo Sarka 2021a). Sarkan maatalousmuseo sijaitsee Loimaalla, joka on 16 000 asukkaan kaupunki Varsinais-Suomessa (Loimaan kaupunki 2021). Tutustuin vertailuarvioinnin menetelmällä maatalousmuseo Sarkaan, heidän tuottamaan digitaaliseen sisältöön sekä tarkentamalla toimintaan liittyviä seikkoja haastattelun avulla. Maatalousmuseo Sarka on tuottanut erilaisia vuorovaikutuksellisia sisältöjä, kuten Talonpojan selviytymispeli. Museolla on myös tarjolla neljä eri virtuaalista museokokonaisuutta koululaisille, ”lasten elämää aikaan ennen koneita”, joka on suunnattu alakoululaisille, ”pasmat sekaisin ja jauhot suussa” ja ”ruokamatka omavaraisuuden aikaan”, jotka on suunnattu yläkoululaisille ja toisen asteen opiskelijoille ja neljäntenä kaikille edellä mainituille kohderyhmille soveltuva ”kysy maatalousmuseolta”, joka tarjoaa lasten ja nuorten ennakkokysymysten kautta räätälöidyn virtuaalisen museokäynnin. (Maatalousmuseo Sarka, 2021f).

Ragvaldsin museoalueen digitaalisuutta kehitettäessä kiinnosti tietää maatalousmuseo Sarkan taustaa näiden virtuaalisten sisältöjen kehittämistyöstä sekä toteutusvaiheista, erityisesti siitä,

minkälaisia resursseja ja yhteistyötahoja niiden toteuttaminen on vaatinut. Lähestyin aiheesta museolehtoria ja Sarkan markkinointivastaavaa Kirsi Lainetta. Tavoitteena vertailla Ragvaldsia Saraan ja arvioida kulttuuritoimen työntekijöiden kanssa, löytyykö Ragvaldsista yhtymäkoh-
tia Sarkan kaltaisen museon kanssa ja onko Ragvaldsilla vastaavia resursseja tuottaa samantyy-
lisiä virtuaalisia sisältöjä nuorille. Saraan tutustuttaessa tärkeää oli myös antaa mahdollisuus
uusille innovaatiolle, joita muiden tekemät sisällöt parhaillaan synnyttävät.

Tiedustelin Laineelta sähköpostitse: Miten heillä on nuoret otettu huomioon digiviestinnässä?
Minkälainen operaatio ja työ on ollut tuottaa virtuaalivierailuja nuorille? Miten heillä päädyttiin
nykyisiin työmuotoihin ja mikä niissä on ollut toimivinta ja mikä vaatii kehittämistä? Lisäksi
tiedustelin museotyön tarjonnan jalkauttamisesta kouluihin ja myös siitä millä henkilöstöre-
surssilla heillä työtä tehdään ja ylläpidetään digitaalisia alustoja.

Kirsi Laine Sarka-museolta kertoo sähköpostiviestissään, että lapsille ja nuorille suunnatut di-
gitaaliset palvelut on ennen kaikkea kohdennettu kouluille ja kaikkien palvelujen juuret ovat
fyysisesti museolla tarjotuissa palveluissa.

Museon perusnäyttelyuudistusta (2016) varten tehtiin Suomen läntistä ja itäistä elä-
mäntapaa esittelevä multimediaesitys Peltojen ja kaskien maa, jonka rahoitusehtona
oli aineiston avaaminen internetissä. Näin syntyi ensimmäinen digitaalinen aineis-
tomme, jota voi käyttää varsinkin historian opetuksessa.

Peltojen ja kaskien maa sivusto on kuvitettu piirroskuvilla (kuva 2), jotka kuvailevat maata-
louselämää hevosjuhtineen sekä esitellen kaskenpoltoa työmenetelmänä. Sivusto käsittää kaksi
eri viljelysalve aiheista sivua, joihin pääsee siirtymään yhteiseltä etusivulta. Toinen sivustoista
käsittelee peltoviljelyalueita ja toinen kaskiviljelyalueita. (Maatalousmuseo Sarka 2021d) Rag-
valdsissa on osana maataloutta aikoinaan myös viljelty peltoja ja tämä sivusto sopii hyvin myös
Ragvaldsin maatalouden teemoihin.



Kuva 2: peltojen ja kaskien maa (Maatalousmuseo Sarkan2021d.)

Laine (2021) kertoo myös, että ensimmäiset digitaaliset ja nimenomaan opetusta tukevat aineistot syntyivät fyysisten työpajojen sivutuotteina. Museo sai apurahan kouluyhteistyön kehittämiseen ja sen edellytyksenä oli konseptin laaja saavutettavuus. Näin saivat alkunsa digitaaliset oppimateriaalit *Mistä ruoka tulee* ja *Hirvikoski – elämää maaseudulla 1600- ja 1700-luvuilla*. *Mistä ruoka tulee?* on toisen luokan ympäristöoppiin liittyvä kokonaisuus. (Maatalousmuseo Sarka 2021c.) *Hirvikoski* puolestaan on suunniteltu kuudennen luokan historiaan. (Maatalousmuseo Sarka 2021b.) Nämä kaksi digitaalista materiaalia ovat myös varsin visuaalisesti ja kiinnostavasti toteutettuja kokonaisuuksia, joita on selkeä ja helppo käyttää. Niistä löytyy hyvin perustiedot esimerkiksi eri viljalajeista, maatilan eläimistä ja miten niitä hyödynnetään ruokatuotannoissa.

Myös entisajan elämäntapaan ja vaihtelevissa olosuhteissa selviytymiseen johdettava KATO miten KÄY - talonpojan selviytymispeli (kuva 3) syntyi näyttelyn yhteydessä. Talonpojan selviytymispeli tarjoaa nuorille konkreettista käsitystä siitä, minkälaisia valintoja tekemällä voit pärjätä talonpoikana. Pelisovelluksen kuvituksen ja toteutuksen on tuottanut Magis Multimedia Oy. käsikirjoitus ja tekstit ovat Sarkan työntekijöiden Kirsi Laineen, Riikka Soinisen sekä Maria Vanha-Similän työn tulosta. (Maatalousmuseo Sarka, 2021e.)



Kuva 3: Maatalousmuseo Sarka, KATO miten KÄY – talonpojan selviytymispele (Maatalousmuseo Sarka 2021e.)

Vuoden 2020 vaihtuvana teemanäyttelynä oli “Hyvän sään aikana”, näyttely maataloudesta, säästä ja ilmastosta. Näyttelyyn tehtiin peli, jossa voi kokeilla, osaisiko varautua satovaihteluihin entisajan talonpojan roolissa. Pelin tarkoitus on havainnollistaa, miten sääolosuhteet ja sätomenestys ovat historiallisesti vaikuttaneet suomalaisten arkeen ja toimeentuloon maaseudulla, kun elanto on saatu perinteisesti omavaraisuuteen ja viljan viljelyyn pohjaavasta maataloudesta. Tämä peli julkaistiin heti myös netissä. (Maatalousmuseo Sarka 2021e.) Sarkalla on ollut erinomainen lähtökohta ja lähestymistapa digitaalisten sisältöjen kehittämiseen Kirsi Laine kertoo, että ”kaikki digitaaliset aineistot, joita museo tarjoaa koulujen käyttöön, ovat syntyneet muun toiminnan osana. Lähinnä kyse on siitä, että on suunniteltu toimintaa niin, että samalla työllä on voitu saavuttaa useita tavoitteita.” Tämä on varmasti yksi tekijä, joka helpottaa työn resursointia ja toteuttamista. (Laine 2021.)

Kirsi Laine toteaa sähköpostivastauksessaan, ettei olisi vielä vuosi sitten osannut kuvitellaan virtuaalivierailuja, mutta toteaa, että nyt niistä on tullut arkipäivää eikä kyse missään tapauksessa ole korona-ajan poikkeuksesta vaan aivan selvästi pysyvästä osasta toimintaa. Sarkalla on vuoden aikana ollut iso muutos ja paljon työtä kuluneen vuoden aikana. Sarkalta Kirsi Laine kertoo, että heidän virtuaalivierailujen työ alkoi vuoden museo -ehdokkuudesta ja sitä kautta avautuneesta mahdollisuudesta päästä Digimuseo.fi -pilottimuseoksi. Digimuseo avasi heille näkymän etäyhteydellä toteutettuihin opastuksiin, ja sen jälkeen museon oma ideointi pääsi käyntiin siitä, mitä kaikkea Digimuseo.fi:n tarjoamilla keinoilla voisi tehdä. Tämä on ollut Sarkalle merkittävä tekijä digiharppauksessa. (Laine 2021.)

Kirsi Laine kertoo, että Sarka-museossa on vahva pedagoginen painotus ja hän toteaa, että “museolehtorin päässäni lähtivät heti pyörimään mahdollisuudet saada koululaiset museoon etäyhteyden välityksellä. Opi museossa -viikko syksyllä 2020 tarjosi hyvän testialustan ideoille. Tarjosimme ilmaiseksi kouluille etäyhteydellä toteutettua Kysy maatalousmuseolta -palvelua. Luokat lähettivät ennakkoon minulle kysymyksiä, joihin he halusivat vastauksia museovierailulla. Minä vastasin kysymyksiin jakamalla kuvaa näyttelyistä joko virtuaalimallin tai videokuvan avulla sekä haastattelemalla museon henkilökuntaa. Viikko varattiin parissa päivässä loppuun. Näin sain paljon kokemusta erilaisten tekniikoiden käytöstä. Kokemuksen ja opettajilta saadun palautteen perusteella pystyin luomaan ensimmäiset kouluille myytävät virtuaalivierailutuotteet. Tällä hetkellä tarjoamme alakouluille Kysy maatalousmuseolta -opastuksen lisäksi Lasten elämää maaseudulla aikaan ennen koneita -opastusta sekä Hirvikoski-tutkimustyöpajasta jalostettua etätyöpajaa. Yläkouluille on saatavilla Kysy maatalousmuseolta, Ruokamatka omavaraisuuden aikaan sekä Pasmat sekainen ja jauhot suussa -nimiset virtuaaliopastukset. Ruokamatka omavaraisuuteen on kiinnostava osio nuorille tarjottavista sisällöistä ja se on Sarkalla koettu toimivaksi sekä nuoria kiinnostavaksi sisällöksi. (Laine 2021.)

Työn jalkauttamisesta opetuksen pariin Kirsi Laine kertoo vastauksessaan, että Sarkalla virtuaaliopastuksia markkinoidaan suoraan kouluille ja ne ovat saaneet hyvän vastaanoton. ”Vaikka opastuksia on tehty jo kymmenittäin, koko ajan opitaan ja kehitetään toimintaa. Esimerkiksi vuorovaikutuksen luominen on haaste, johon on löydetty jo monia hyviä keinoja, mutta koko ajan etsitään uusia ja parempia”, Laine jatkaa, että tähän asti olen tehnyt näitä palveluja yksin, mutta maaliskuun 2021 alusta myös yksi amanuenssimme on mukana sekä toteuttamassa että kehittämässä toimintaa. Digitaalisten palvelujen kehittämisessä hauskin on se jatkuva oivallusten virta, joka seuraa erilaisista kokeiluista. Itse olen kaikkea muuta kuin diginörtti, mutta ammatillisesti tämä aihe vie mukanaan. Koko ajan eteen avautuu uusia näkymiä siitä, mitä kaikkea oikeastaan olisikaan mahdollista tehdä. (Laine 2021.)

4.2 Kirkkonummen kunnan julkaisualustat

Olen selvittänyt haastattelemalla kunnan paikkatietoasiantuntijaa Kirkkonummen kunnassa käytettyjen erilaisten digitaalisten julkaisualustojen käyttökelpoisuuden ja toimivuuden osalta, opinnäytetyön pilottijulkaisua silmällä pitäen. Olemme pitäneet säännöllisiä virtuaalisia koukousia paikkatietoasiantuntijan kanssa. Paikkatietoasiantuntija on esittänyt alkukevästä 2021

yhdeksi mahdolliseksi julkaisualustaksi kunnalla käytössä olevaa ArcGIS Hub:ia, joka on osa paikkatietopilvipalveluja tarjoavan esri-yrityksen palveluita.

ArcGIS Hub -julkaisualusta on esittelytietojensa mukaan ”helposti mukautettava yhteisötoiminta-alusta, jossa ihmiset, aineisto ja työkalut järjestetään tietoon perustuvien hankkeiden avulla. Kaiken tyyppiset ja kokoiset organisaatiot, myös valtion virastot, hyväntekeväisyysjärjestöt ja yliopistomaailma, voivat maksimoida osallistumisen, viestinnän, yhteistyön ja tietojen jakamisen käyttämällä ArcGIS Hubin hankkeisiin perustuvaa lähestymistapaa.” ArcGIS Hubin yksi nettipohjaisista sovelluksista on StoryMaps. Tämä karttapalvelu tarjoaa soveltuvan julkaisualustapohjan, johon on mahdollisuus liittää visuaalisesti toimiva kokonaisuus digitaalisesti käytettäväksi. StoryMapsin avulla on mahdollisuus luoda kokonaisuus, johon sisältyy visuaalista materiaalia sekä kerronnallista tekstiä, lyhyitä videoita, aluekarttoja, historiallisia karttoja ja materiaaleja. (arcGIS Hub, 2021.)

Tutustuin StoryMaps:lla tuotettuihin yksittäisiin esimerkkijulkaisuihin (tarkemmin kappaleessa 4.2.1) ja esittelin niitä kulttuuritoimen henkilöstölle lopullista valintaa varten. Keräämieni ehdotuksien pohjalta paikkatietoasiantuntija valmistelee pilottijulkaisun teknisen tuottamisen kokonaisuutta yhdessä paikkatietoinsinöörin kanssa, he tekevät sen osalta myös rakenteellisia esivalmisteluita. Julkaisua varten on tuotettava ja koottava erilaisia sisältöjä. Esimerkiksi löydettyä museon arkistoista kuvia, videoita, tekstejä, karttakuvia ynnä muuta. Myös museoalueen drone-kuvaus on osa pilottijulkaisua. Sisällön keruu on jo osittain aloitettu kulttuuritoimen kanssa ja se pohjautuu myös suurelta osin taustamateriaaleista kerättyihin tietoihin, ideoihin ja vinkkeihin. Tässä viitataan esimerkiksi opetussuunnitelmien sisältöjen tavoitteisiin.

ArcGIS Hub -lisenssit ovat voimassa vuoden 2021 loppuun, jonka jälkeen palvelun tuottajan kanssa ollaan tekemässä uusi kolmivuotinen sopimus palvelun käytöstä. Tämä mahdollistaa siis ainakin nelivuotisen hyödyn kulttuuritoimelle ja kulttuurikasvatusohjelmalle.

4.2.1 StoryMaps-julkaisualusta

Löysin StoryMaps:n sivustolla esillä olleita toteutettuja julkaisuja selatessa mielenkiintoisen tuotoksen, ”What you CAN'T see in the Tennessee River - A closer look at pollution in the river” (Ward, Kellie, 2021.), jossa oli paljon hyviä yksityiskohtia ja tapoja esitellä asioita StoryMaps julkaisualustalla. Mielenkiintoiseksi julkaisun tekee sen visuaalinen ulkoasu, jossa kuvat ja tekstit tuntuvat kulkevan järkevästi ja johdonmukaisesti eteenpäin kuitenkin niin että

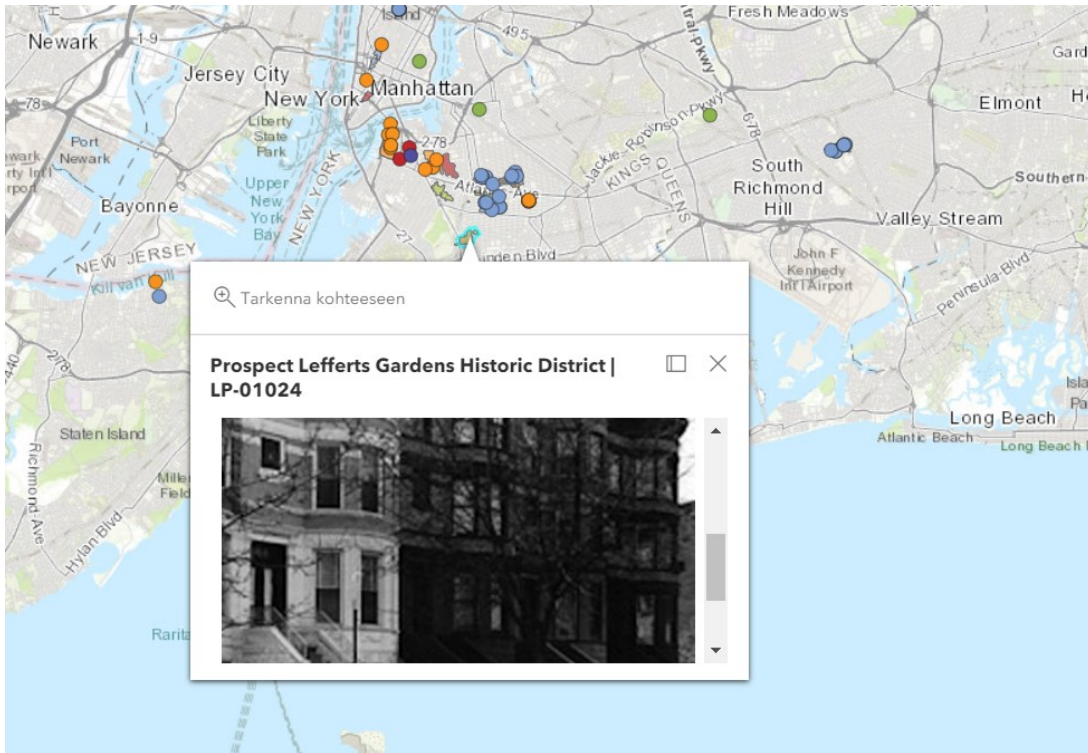
mielenkiinto julkaisun faktatietoja kohtaan säilyy. Julkaisu oli tuotettu Tennesseeen yliopiston opiskelijan Kellie Ward:n päättötyöksi ja se käsittelee Tennessee-joen saastumista.

Halusin tietää, miten Kellie Ward oli opiskelijana vastaavanlaisessa tilanteessa kuin minä opinäytetyön kanssa kokenut StoryMaps:n käytön ja millä resursseilla ja ajassa hänen julkaisunsa oli tuotettu. Lähetin julkaisun tekijälle viestiä sosiaalisen median kautta Instagramissa ja kysyin häneltä, hänen päättötyöprosessistaan. Kysymyksiin lukeutui, kuinka kauan julkaisun tekeminen kesti, millä henkilöresursseilla julkaisu tuotettiin, mitä hän ajatteli työssä olleen haasteina, suosittelisiko hän StoryMaps:n käyttöä muille opiskelijoille julkaisualustaksi sekä olisiko hänellä jotain huomioita prosessista, joita tulisi ottaa huomioon.

Kellie Ward (2021) kertoo vastauksessaan, että hän on tuottanut Tennessee Riverin saastumista koskevan julkaisun täysin itse, myös kaikki tekstisisällöt ja grafiikat muutamia valokuvia ja videoita lukuun ottamatta. Wardin projekti kesti yhteensä noin 5 kuukautta, joka sisälsi kirjoittamisen ja suunnittelun. Hän valitsi julkaisun alustaksi StoryMaps:n, koska ajatteli alun perin sisällyttää paikkatietokartat verkkosivustoon, mutta päättikin lopulta luoda karttoja itse. Ward on graafinen suunnittelija ja verkkokehittäjä, joten hän oli alun perin harkinnut myös verkkosivuston rakentamista kokonaan itse, mutta päätyi käyttämään ennalta rakennettua sisällönhallintajärjestelmää (CMS) ajan säästämiseksi, koska saivat sen ilmaiseksi käyttöönsä yliopiston kautta.

Hän kertoo minulle, että suorastaan rakasti StoryMaps-alustan helppoutta, muotoilua ja mukavuuksia. Hän kiitti myös sen mahdollisuuksia visuaaliseen tarinankerrontaan, ja sitä kuinka sisältö saadaan esiteltyä yhden sivun alustalla. Hän suosittelee minulle tätä työkalua ja totesi haasteeksi sen, että StoryMapsilla oli muutama suunnittelurajoitus, mutta hän kertoi lähestyneensä haasteita eri näkökulmasta ja sai ratkaistua tilanteet edukseen. (Ward 2021.) Wardin antaman lisätiedon perusteella suurin kokemani hyöty haastattelusta oli se, että sain käsitystä siitä, kuinka paljon pilottijulkaisun valmiiksi saattamiseen tarvitaan mahdollisesti aikaa.

Toiseksi StoryMapsilla toteutetuksi esimerkkijulkaisuksi valikoitui Preserving Significant Places of Black History-niminen julkaisu, joka on rakennettu teknisesti niin, että siinä karttakuvan päälle saadaan luotua erilaisia valikoita (kuva 4), joihin saa linkitettyä lisätietoa ja niistä saa avattua uusia ikkunoita. (New York City Landmarks Preservation Commission 2021.)



Kuva 4. Esimerkki StoryMaps karttakuvasta. (New York City Landmarks Preservation Commission 2021.)

Tämä on kiinnostava tapa esittää historiallisia asioita, siitä näkökulmasta, että tällä tyyllillä saadaan kerronnallisuutta moneen eri tasoon, kuitenkin niin, ettei käsitys kokonaiskuvasta kärsi.

4.2.2 Seppo.io

Pelillisen alustaan liittyen haastattelin Kirkkonummen kunnan kehityspäällikköä Antti Sankalaa. Sankalalta tiedustelin muun muassa Seppo.io -sovelluksen käytön soveltuvuutta ja hankintahintaa ja muita mahdollisia aiemmin kunnan käytössä olleiden digitaalisten alustojen käytöstä. Kirkkonummen kunnalla on ollut käytössä Seppo.io -alusta, joka on työkalu pelillisen opetuksen toteuttamiseen. Tätä kyseistä alustaa on käytetty jossain vaiheessa kirkkonummelaisissa kouluissa, mutta sittemmin jäänyt pois.

Seppo.io -alustaa (2021) kuvataan seuraavin sanoin ”Seppo on loistava työkalu pelillisen opetuksen toteuttamiseen. Peleissä yhdistyvät tavoitteellinen toiminta, oman osaamisen käyttäminen ja yhdessä tekeminen. Tehtävien suorittaminen, saadut pisteet ja välitön palaute innostavat ja auttavat sisäistämään asiat paremmin.” Tätä kyseistä alustaa on käytetty jossain vaiheessa kirkkonummelaisissa kouluissa, mutta se on sittemmin jäänyt pois. Seppo.io:n hinnoittelu mää-

rittäy loppukäyttäjien määrän mukaan. Yrityshinnaston listauksessa minimimäärä loppukäyttäjii on 100 ja 100:lle loppukäyttäjälle palvelun käyttö maksaa 125€/kk, vuosilaskutuksen kokonaiskustannuksen ollessa 1500€. (Seppo.io 2021.)

5 KEHITTÄMISHANKKEEN TULOKSET

Teoriassa tutustuin kulttuuriperinnön digitoimiseen sekä nuorille suunnattuun digitaaliseen sisältöön sekä opetus- että nuorisotoiminnassa. Pilottijulkaisun kehittämistyötä on tehty vertailukehittämisen sekä haastatteluiden avulla etsien hyviä käytänteitä sekä digitaalisen toteutuksen mahdollisuuksia. Pelillistäminen sekä asioiden visuaalisen esittämisen edut nousivat monessa kohtaa esille. Kuinka kuva kertoo enemmän kuin tuhat sanaa ja kuinka tarinnallisuuden kautta museotoiminnan esittämiseen saadaan elävyyttä ja nuoria kiinnostavia elementtejä. Opinnäytetyön pilottijulkaisuun huomioidaan vertailukehittämisen tulosten mukaisesti sisältöjen tarinallistamisen sekä pelillistämisen elementtejä, kuten asioiden esittämistä hahmojen kautta, panostamme mahdollisimman paljon vuorovaikutuksellisuuteen, visuaalisuuteen ja esimerkiksi videosisältöihin. Videosisällöt tulevat sisältymään julkaisuun ja Ragvaldsin museoalueella onkin jo ennätetty kevään aikana suorittamaan drone-kuvaus, joka esittelee museoaluetta ilmasta käsin. Julkaisuun liitetään myös jokin jännitystä lisäävä elementti, esimerkiksi jokin ”museon salaisuus”.

5.1 Vertailuarviointi

Sarka-museon vertailuarvioinnissa on saatu hyviä esimerkkejä visuaalisesti hyvin toteutetuista sisällöistä. Sarka-museon pelot ja kasket osio yksinkertainen ja selkeä sivusto, jossa lisätiedot kustakin aihealueesta aukeaa omaan ikkunaan. Aihealue esimerkkeinä peltoalueviljelyn erilaisia muotoja (niitty, kesanto yms.) sekä kaskiviljelyalueita (tavallinen kaski, kaskiaho yms.) Mielestäni tässä on yksinkertaista hyvää ideaa myös Ragvaldsin museoalueen sisältöjen esittelyyn. Ja niin kuin Sarkan materiaali, myös Ragvaldsin museoalueen materiaali tähtää avuksi historian opetukseen osana rakenteilla olevan kulttuurikasvatusohjelman sisältöä sillä erotuksella, ettei Ragvaldsin osalta ole nyt käytettävissä erillistä rahoitusta tai mahdollisuutta ostaa uutta visuaalista sisältöä ulkopuoliselta taholta. Ei ole kuitenkaan täysin poissuljettua, etteikö rahoitukselle voisi tulevaisuudessa aueta mahdollisuutta jatkokehittää pilottijulkaisua osana tulevaa kulttuurikasvatusohjelmaa.

Nuorille löytyy paljon kiinnostavia sisältöjä digitaalisten museopalveluiden osalta, joista osa on hienosti myös rakennettu vuorovaikutukseksi pelillisten ominaisuuksien kautta. Maatalousmuseo Sarkan toimintaan perehdyttyäni ja museolehtorin haastattelun pohjalta nostan tässä talonpojan selviytymispelin esille. Sarkalle peli on tuotettu yhteistyökumppanin toimesta

ja Ragvaldsin tapauksessa oman pelin tai vastaavan alustan tai sovelluksen tuottaminen vaatisi sellaisia resursseja, joita kulttuuritoimella ei ole tarjota. Ragvaldsin digikehittämisen osalta tilanne on tällä hetkellä se, ettei tämä opinnäytetyö pysty tarjoamaan varsinaista toiminnan ja paikallishistoria tietouden pelillistämistä.

Pelillistäminen on kuitenkin digitaalisista muodoista sellainen, joka halutaan liittää Ragvaldsin museon pilottijulkaisuun, vaikka pelillistämistä ei voidakaan tässä kohtaa tuottaa kulttuuritoimen työpanoksella omasta takaa. Selvitin maatalousmuseo Sarkalta, että voimme linkittää heidän tuottamansa talonpojan selviytymispelin osaksi pilottijulkaisua. Talonpojan selviytymispeli toimii paikkakunnasta riippumatta opettamaan maataloudesta ja sen historiasta nuorille. Pelissä ajatellaan, että olet eteläsuomalaisen pienen maatilan talonpoika ja tehtäväsi pelissä on huolehtia perheesi taloudesta kolmen vuoden ajan vaihtelevissa olosuhteissa. Pelissä teet valintoja kysymysten perusteella, jotka liittyvät maatalouden eri osa-alueisiin, kuten peltojen hoitamiseen ja kasvattamiseen, rakennusten korjaustöihin, karjan kasvattamiseen ja perheestä huolehtimiseen liittyvissä asioissa. Kunkin vuoden satokauden jälkeen saat lyhyen palautteen, miten pärjäsit talonpoikana, palaute perustuu siihen, mitä valintoja valitsit eri kysymyksistä. (Maatalousmuseo Sarka 2021e)

Maatalousmuseo Sarkan peltojen ja kaskien maa sivusto käsittelee kaskiviljelyalueita. (Maatalousmuseo Sarka 2021d.) Ragvaldsissa on osana maataloutta aikoinaan myös viljelty peltoja.



Kuva 5: peltojen ja kaskien maa sivuston peltoviljelyalue-sivu (Maatalousmuseo Sarka 2021d.)

Osana pilottijulkaisun materiaaleja esitellään historiaa Ragvaldsin viljelyajoista, kuten se, että 1930-luvulla Ragvaldsissa elettiin vielä hyvin perinteisesti, peltotyöt tehtiin ilman koneita, kun

taas 1960-luvulla vilja kuivattiin ja puitiin koneellisesti. Kuivatut viljat myytiin ja vietiin kuorma-autolla myllyyn jatkojalostusta varten. (Eloranta 2021.) Tämä maatalousmuseo Sarkan sivusto toimii erinomaisesti linkitettyinä Ragvaldsin pilottijulkaisun osana, sillä se tarjoaa suoraa opetustietoa yleisesti maatalouden viljelystavoista.

Hirvikoski (Maatalousmuseo Sarka 2021b.) sivuston materiaalit ovat suunnattu alakouluikäisten opetukseen ja näitä materiaaleja ei linkitetä suoraan osaksi Ragvaldsin pilottijulkaisua, sillä pilottijulkaisu tähtää osaksi yläkoululaisten opetusta. Hirvikoski sivustolla on kuitenkin paljon perustietoja esimerkiksi liittyen maatalouden käsitteisiin ja sivustolta löytyy esimerkiksi valmis sanasto, joka on hyödyllistä tietoa sekä mahdollista linkittää suoraan osaksi Ragvaldsin pilottijulkaisua tarvittaessa. (Maatalousmuseo Sarka 2021b.)

Kun vertaillaan Ragvaldsin museoaluetta Maatalousmuseo Sarkaan, yksi iso eroavaisuus resursoinnissa on henkilöstömäärä, joka työskentelee museolla. Maatalousmuseo Sarkalla on henkilökuntaa museon palveluksessa noin kymmenen hengen työyhteisö. (Maatalousmuseo Sarka 2021a.) Ragvaldsin museoalueella puolestaan ei työskentele vakituista henkilökuntaa, eikä museoalue ole avoinna yleisölle jatkuvasti Ragvaldsin museon vierailukohteet ovat auki lähinnä kesäkaudella (Kirkkonummen kunta 2021a.) Kesäaikoina museoalueelle on palkattuna kausityöntekijä. Erillistä resursointia ei kunnan puolelta ole tällä hetkellä digitaalisen työn kehittämiselle.

5.2 Haastattelut

Opinnäytetyössä suoritettavat haastattelut ovat olleet hyvin vapaamuotoisia tiedonkeruuseen tähtäviä tilanteita. Haastatteluiden avulla on selvitetty käytettävissä olevia julkaisualustoja, mitä mahdollisuuksia löytyy, sekä niiden käyttömahdollisuuksia sekä etsitty oikeita henkilöitä vastaamaan niihin tai resursseihin liittyviin kysymyksiin. Tämä on ollut aikaa vievä prosessi kunnallisen organisaation asioihin ja toimintatapoihin liittyvässä perehtymisessä, jotta opinnäytetyötä ja sen pilottijulkaisua varten on löydetty toimivat ratkaisut. Haastatteleamalla on kerätty kaikki tieto mitä pilottijulkaisuun sisällytetään ja pilotin tekniseen tuottamiseen tarvittavat tiedot.

Sarka-maatalousmuseon museolehtori Kirsi Laineen haastattelu on antanut konkreettista tietoa ja hyödyllisiä esimerkkejä nuorille suunnatuista toiminnoista ja sisällön tuottamisesta. Haastattelun avulla on selvinnyt myös prosessin vaatimukset, ajallisesti sekä henkilöstön ja rahallisen

resursoinnin osalta. Ja niin kuin todettua, tehdään pilottijulkaisun sisällöt suhteutettuna ole-
massa oleviin resursseihin. Kaikki materiaali, joka julkaisuun on kerätty, on saatu haastattele-
malla kulttuuritoimien työntekijöitä.

Kunnan paikkatietoasiantuntija esitteli kunnassa käytössä olevan ArcGIS Hub:ia, joka on osa
Esrin paikkatietopilvipalveluja. ArcGIS Hub:n yksi liitännäinen käyttöominaisuus StoryMaps
osoittautui käyttöominaisuuksiltaan sopivimmaksi pilottijulkaisun julkaisualustaksi. Story-
Maps mahdollistaa tiedon esittämisen siten, että siihen saadaan liitettyä visuaalisia ominaisuuksia.
Ydinryhmän henkilöstö sai antaa pilottijulkaisun ajatusmallista sekä esitystavasta pala-
lutetta, ennen sen lopullista kokoamista. Pilottijulkaisun esitystavan koettiin luovan hienoja
mahdollisuuksia käyttää tätä materiaalia opetuksessa monipuolisesti. Sen koettiin ohjaavan pe-
laamaan tai draaman kautta ja silti sisältää kaiken faktatiedon museoalueesta ja sen historiasta.
Pilottijulkaisun materiaalit nähtiin helposti hahmotettavassa muodossa, joka antaa opettajalle
käsitteksen museoalueesta ja ponnahduslaudan tarttua aiheeseen.

Hyvä oivalluksena koettiin, että nuorille suunnatussa materiaalissa on nostettu henkilö keski-
öön Bertil, tilan viimeiseksi jäänyt omistaja Bertil Malmström (1900–1982) oli vuonna 1913
13-vuotias, eli samanikäinen, kuin yläkoulun oppilaat, tämän koetaan motivoivaksi tekijäksi
perehtyä aiheeseen niidenkin oppilaiden osalta, joita ei välttämättä kiinnosta lukeminen. Kult-
tuurikasvatusohjelman ydinryhmän henkilöt kokivat, että tässä on toivottua uutta tapaa tehdä
kulttuurin sisältöjä, sekä hyvä lähestymistapa, joka tuo historian eläväksi, kertoo minkälaista
ollut historiassa olla nuorena maatalon perheessä. Hyvää palautetta tuli myös siitä, että materi-
aalit sijoittuvat konkreettisesti museoalueelle, jossa voi halutessaan käydä paikan päällä.

Toiveina palautekeskustelussa esitettiin, että pilottijulkaisun materiaalia tulisi tarjota kouluille
laajemmin: historian opetuksen lisäksi pitää tarjota kouluille muutenkin käyttöön monialaiseen
oppimiseen sillä ydinryhmän opettajat kokivat välittömästi, että materiaali kytkeytyy monipuoli-
sesti eri oppiaineisiin, ja linkittyy opetussuunnitelman uusien valinnaisaineiden kanssa myös
yhteen, sillä niissä on hyvin monialaiset sisällöt, kuten taidekurssi, johon voi soveltua sisällöl-
tään loistavasti. Pilottijulkaisun käyttöönotto nähtiin myös houkuttimena monialaiseen oppimi-
seen alueella, sillä museolta löytyy mahdollisesti myös taidenäyttelyihin ja taiteen tekemiseen
tiloja (esim. viljamakasiini).

6 PILOTTIJULKAISU

Pilottijulkaisun tuottaminen on alkanut opinnäytetyön tekovaiheessa keväällä 2021, se valmistuu kesän 2021 aikana ja sen käyttöä tullaan pilotoimaan syksyllä 2021, osana yläkoululaisten opetustyötä. Pilottijulkaisun tavoitteena on innostaa koululaisia tutustumaan menneeseen ja nykyiseen (kulttuuri)ympäristöön, eroihin ja yhtäläisyyksiin elämässä, havaita asioiden mahdollinen muutos ja kehitys löytää yhdistävä säie menneen ja nykyisen välille Ragvaldsin kulttuuriympäristössä. Digitaalinen sisältö voi tarjota tunteita herättävän kulttuurielämyksen, nostattaa muistoja, lisätä historian tietämystä, sekä parhaillaan tarjota miellyttävän kokemuksen digitaalisten palveluiden käytöstä. (Verke 2021.) Keskiössä nuorille suunnatussa materiaalissa on maatalouden muutos 1900-luvun alkupuolella, elinkeinorakenteen muutos sekä omavaraisuus, josta museolla löytyy myös sisältöä.

Pilottijulkaisua varten on listattu kulttuuritoimen työntekijöiden kanssa Ragvaldsin museoalueen historiallisia sisältöjä ja tapahtumia sekä muita materiaaleja kuten kuvia ja karttakuvia. Materiaaleja kerätessä on koko ajan ajatuksena taustalla opinnäytetyössä selvitetty taustatiedot liittyen esimerkiksi opetussuunnitelmien sisältöihin ja tavoitteisiin. Pilottijulkaisun materiaalit on sanoitettu huolellisesti erilliseen Excel-taulukkoon, jotta teknisen tuottamisen osalta kunnan paikkatietoasiantuntijan sekä paikkatietoinsinöörin on mahdollisuus hahmottaa, miten materiaali tulee koota StoryMaps -julkaisualustalle. Kirkkonummen kunnan yhdyskuntatekniikan paikkatietoyksikön henkilöstö tuottaa pääosin pilottijulkaisun teknisen tuottamisen, mutta myös kouluttavat minut sekä kulttuurisihteerin käyttämään julkaisualustaa tulevia mahdollisia päivittämistarpeita varten kesän 2021 aikana.

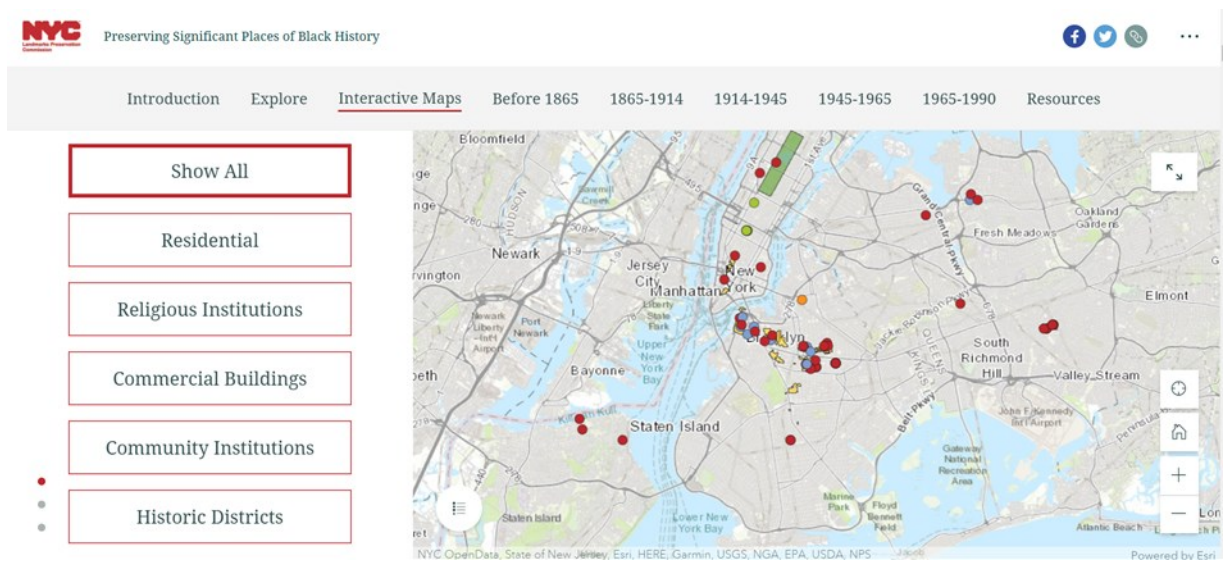
Pilottijulkaisun sisältöjen ja käyttökokemuksen toimivuuden arviointia käydään säännöllisesti kulttuurikasvatusohjelman ydinryhmän kokouksissa läpi, koko sen valmistusprosessin ajan ja lopullinen tuotos on jälkikäteen vielä muutettavissa ja kehitettävissä saatujen palautteiden ja käyttökokemusten perusteella.

6.1 Pilottijulkaisun toteutuksen suunnittelua

Ennen varsinaisten sisältöjen kokoamista aloitettiin StoryMaps-julkaisualustalla tuotettujen julkaisujen tutkiminen. Kunnan paikkatietoasiantuntija perehdytti minua esittelemällä erilaisia toteutustapoja ja työjärjestykseksi sovittiin, että jatkoin erilaisten toteutustapojen tutkimista sekä

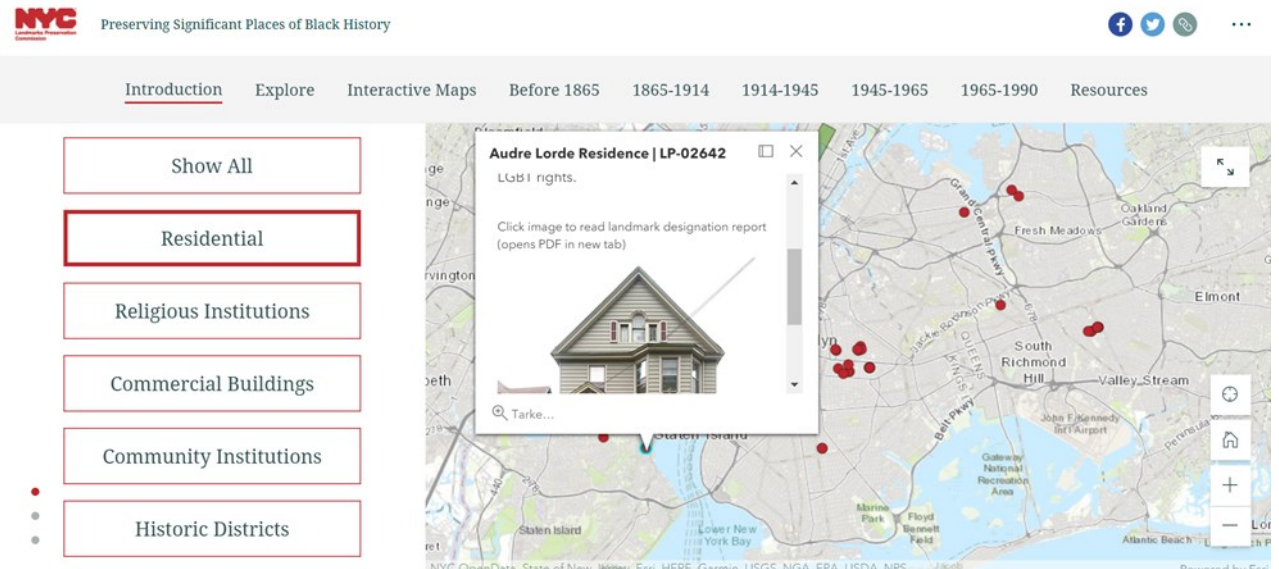
sisältöjen ja materiaalien kartoitusta kulttuuritoimen henkilöstön kanssa. Tässä kohtaa pilottijulkaisun valmisteluissa oli paljon yhteensovittamista, sillä kaikki suunnitellut sisällöt eivät välttämättä istuneet toivotulla tavalla julkaisualustan mahdollisuuksiin. Tästä esimerkkinä on siirtymislinkit, aktiivisia sivulta toiselle siirtymislinkkejä ei ole mahdollista sisällyttää esimerkiksi suoraan kuvien päälle. Toinen merkittävä kohta, jota ei onnistuttu yhteensovittamaan oli kyselyn tuottaminen osaksi julkaisua. StoryMaps-julkaisuista ei löytynyt alustaa, joka mahdollistaisi meille kyselyn, jossa on eri vastausvaihtoehtoja, joista nuori valitsee mielestään oikean ja näkee suoraan vastattuaan, oliko vastaus oikein vai väärin sekä oikean vastauksen. Kyselyn ideana olisi ollut vuorovaikutuksellisempi lähestymistapa opetukseen. Nyt julkaisu muodostaa enimmäkseen selattavaa materiaalia.

Esittelin kulttuuritoimen henkilöstölle omat suositukseni toimivista julkaisualustan yksityiskohdista, jotka voisivat toimia tässä pilottijulkaisussa tapana esittää asiat. Yksi merkittävä löydös oli alla esitetyn julkaisun kohta ”Interactive Maps” (kuva), jonka työn tilaaja kulttuuritoimi koki heti sopivaksi Ragvaldsin museon materiaalien esiin tuomiseksi.



Kuva 6 Interactive Maps (New York City Landmarks Commission 2021.)

Tämä tapa esitellä asiat StoryMaps:ssa mahdollistaa yksityiskohtien linkittämisen suoraan karttakuvaan. Kun valitsee vasemmanpuoleisesta valikosta kohdan, näkyy otsikon mukaiset valinnat oman värisinä ympyröinä karttakuvassa. Karttakuvan ympyrästä saa avattua vielä erikseen omaan ikkunaan lisätietoja, johon saa myös kuvaa ja halutessa avattua myös koko ruudun kokoon (kuva 7).



Kuva 7 Interactive Maps - Lisätieto ikkuna (New York City Commission 2021.)

Tämä julkaisutapa innoitti sekä selkeytti pilottijulkaisun rakennetta. Pilottijulkaisuun valikoituu kaksi ylläesitettyä karttakuvaa perustuvaa kokonaisuutta. Toinen kokonaisuus esittelee vuosilukujen mukaan Ragvaldsin museoaluetta ja toinen alueen rakennusten ja tilojen kautta.

Sopivan julkaisualustan löytymisen jälkeen koottiin siihen sisällytettävät sisällöt lyhyesti ja selkeästi Excel -taulukoon. Excel-taulukko toimii sisältöjen sanoittajina, kun pilottijulkaisua toteutetaan.

6.2 Pilottijulkaisun sisällöt ja materiaalit

Miltä 1900 luvun alun maataluelämä näyttää 13-vuotiaan silmin?

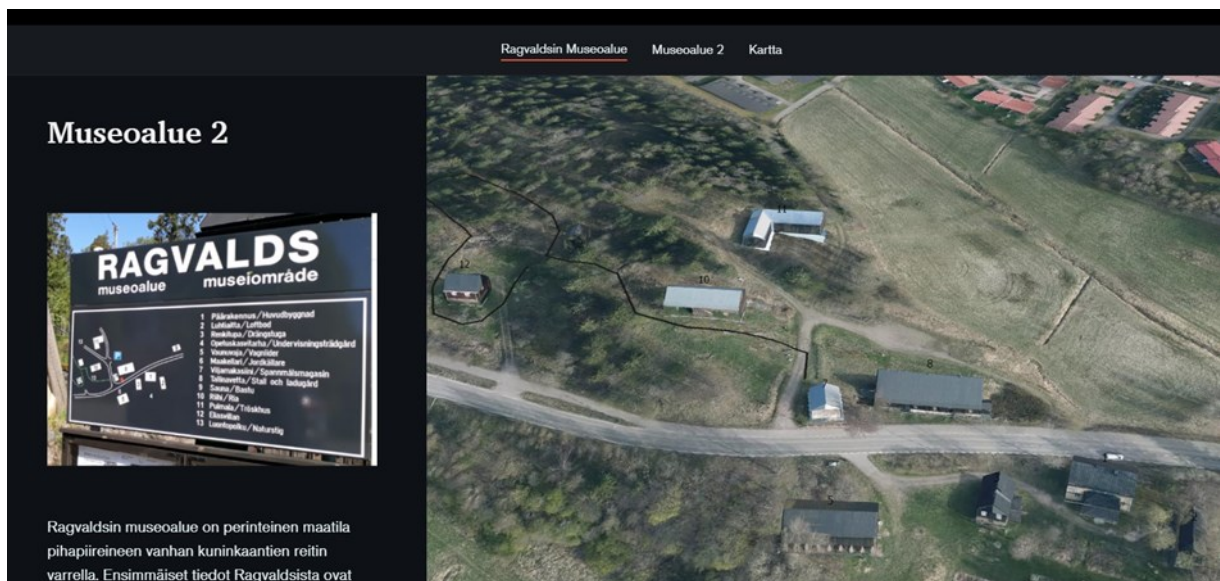
Vuonna 1913 tilan viimeiseksi jäänyt Bertil Malmström (1900–1982) oli 13-vuotias, eli samanikäinen, kuin nykyiset yläkoulun seitsemännen vuosiluokan oppilaat. Tämä antaa kiinnostavan perspektiivin samaistuttavaksi Ragvaldsin maalaismiljöössä, kiinnostava yksityiskohta lisäksi myös osaksi pilottijulkaisua. Kirkkonummella opetussuunnitelman (2020, 2433–2436) mukaan historianopetuksen paikallinen painotus on yhdeltä osaltaan Porkkalan vuokraudessa, nämä sisällöt käsitellään kahdeksannella luokalla. Ragvaldsin museoalueella on Porkkalan vuokrauden aikaisia historiallisia maamerkkejä ja esineistöä, viitaten opetussuunnitelmaan nämä sisällöt liitetään myös osaksi pilottijulkaisun sisältöä. Katsojalle tarjotaan myös vanhoja karttakuvia, joita ei fyysisellä vierailulla pääse näkemään, sekä lisäksi vanhoja lehtileikkeitä, pieniä tietoiskumaisia tekstejä historian kulusta alueella.

Oppilaat tutustuvat alueeseen, rakennuksiin ja ympäristöön julkaisun materiaalien avulla, ja voivat opettajan johdolla listata havaitsemiaan yhtäläisyyksiä ja eroja menneen ja nykyisyyden välillä luonnossa, rakennuksissa, tavaroissa ja ympäristössä. Edellä mainitun samaistumisen ja vertailun materiaalia voisi olla esimerkiksi ”ennen oli maitotonkka” nyt ”maitolitra ” ennen oli kylmäkellari nyt jääkaappi, ennen lapsena tehtiin kotona fyysistä työtä, nyt käydään koulua.

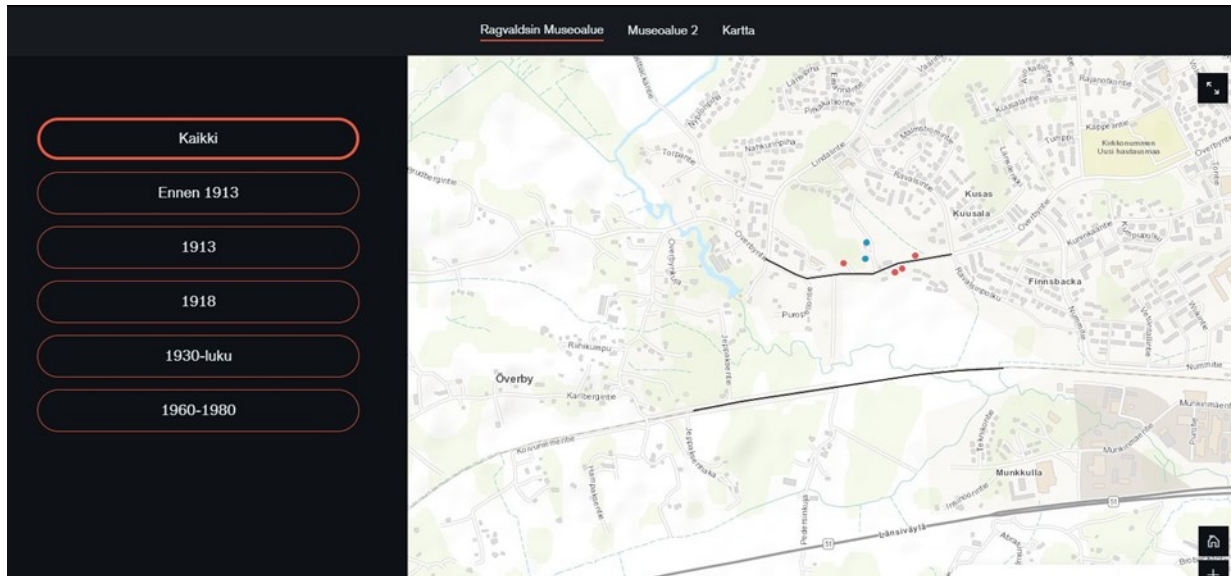
Lisäksi julkaisualustaan lisätään Maatalousmuseo Sarkan materiaaleista valikoituneita linkkejä, heidän tuottamiin maataloutta koskeviin materiaaleihin, kuten linkki Talonpojan selviytymispeliin.

6.3 Toteutus

Excel-taulukko, johon sisällöt ovat kerättyinä ja listattuna toimitettiin paikkatietoinsinöörille, joka teki sovittuun julkaisualustapohjaan hahmotelmaa pilottijulkaisun ulkoasusta (kuva 8 ja 9).



Kuva 8: Paikkatietoinsinöörin hahmotelmaa pilottijulkaisusta



Kuva 9: Paikkatietoinsinöörin hahmotelmaa pilottijulkaisusta

Tämän jälkeen yhdyskuntatekniikan paikkatietoasiantuntijan, paikkatietoinsinöörin sekä kulttuuritoimen henkilöstön kanssa pidettiin virtuaalinen workshop pilottijulkaisun teknisestä tuottamisesta, jossa käytiin läpi pilottijulkaisun tyyliä, mahdollisuuksia, rajoittavia tekijöitä sekä sovittiin aikataulu StoryMaps:n käyttökoulutukselle sekä päivämäärä 16.6.2021, jolloin Ragvaldsin kaikki sisällöt, joita pilottijulkaisuun sisällytetään, tulee olla valmiina.

Kaikki pilottijulkaisun sisällöt ovat suunnittelu ja toteuttamisvaiheen alettua esitelty ja hyväksytty kulttuurikasvatusohjelman ydintöryhmässä. Kulttuurikasvatuksen ydintöryhmä käy alkusyksyllä kokouksessaan valmiin pilottijulkaisun ja antaa siitä vielä tarvittaessa palautetta ja mahdolliset kehitysehdotukset ennen varsinaisen pilotoinnin alkamista.

6.4 Pilottijulkaisun jalkauttaminen

Kirsi Laine (2021) kertoo Sarkan maatalousmuseon yhteistyöstä, että Sarkalla virtuaaliopastuksia markkinoidaan suoraan kouluille ja ne ovat saaneet hyvän vastaanoton. ”Vaikka opastuksia on tehty jo kymmenittäin, koko ajan opitaan ja kehitetään toimintaa. Esimerkiksi vuorovaikutuksen luominen on haaste, johon on löydetty jo monia hyviä keinoja, mutta koko ajan etsitään uusia ja parempia”. Pilottijulkaisun jalkauttamisesta opetuksen pariin Kirkkonummella saadaan tukea kulttuurikasvatusohjelman samanaikaisesta pilotoinnista tietyillä kouluilla. Kulttuurikasvatustyön jalkauttaminen aloitetaan yhden tietyn taajaman kouluista, joista pilottijulkaisu jalkautetaan syksyllä 2021 yhtenäiskouluun. Jalkauttamista hyödyntää myös se, että vuorovaikutuksen luomista koulujen kanssa ei enää tarvitse erillisesti kunnan yksiköiden välille

rakentaa, sillä se on ollut jo osa vapaa-aikapalveluiden ja opetustoimen yhteistyötä pidempään. Hyödyntävä tekijä on myös se, ettei tässä tapauksessa ole kyse maksullisesta palvelusta vaan yleishyödyllisestä, kulttuuria edistävästä, opetusta tukevasta kokonaisuudesta. Pilottijulkaisun jalkauttamista varten tulee valmistella ohjeistus, jossa kerrotaan pilottijulkaisun tarkoitus, lisätiedot ja käyttöä koskeva ohje.

7 POHDINTA

Kulttuuriperintöaineistojen ajatellaan muodostavan merkittävän voimavaran tutkimukselle, opetukselle ja sisällöntuotannolle. (Euroopan unionin neuvosto 2017; Opetusministeriö 2003, 6–12). Opetussisältöjen käyttäminen osana pilottijulkaisua kasvatus-, ja opetustyössä lisää opettajien työn kautta nuorten tietämystä museoalueen olemassaolosta ja sen palveluista. Opetussuunnitelman mukaisesti kirkkonummelaisille 7–9-vuosiluokilla historian opetuksen tehtävänä on syventää oppilaiden käsitystä historiallisen tiedon luonteesta. (Kirkkonummen suomenkielisen perusopetuksen opetussuunnitelma, 2020, 2432). Ragvaldsin materiaalit tarjoavat oppilaille syventymistä oman kunnan alueen historiallisiin tapahtumiin vaikkakin materiaaleissa käsitellyt asiat koskettavatkin pääsääntöisesti maatalouden kehitystä ja Ragvaldsin alueen omaa historiaa ja muutoksia, sisältää se myös suurten sotien ajalta merkittäviä käännekohtia, kuten toisen maailmansodan aikana koetun Porkkalan vuokrakauden historiaa.

Kirkkonummen suomenkielisen perusopetuksen opetussuunnitelma, (2020, 2432) mukaan historian opetuksen yksi tavoitteista on tukea nuorten oman identiteetin kehittymistä, tästä näkökulmasta museoalueen materiaaleihin on sisällytetty tarinaa museoalueen viimeisestä omistajasta Bertil Malmströmistä vuodelta 1913, jolloin Bertil on ollut 13-vuotias, eli materiaalille suunnatun ikäryhmän kanssa samaa ikäluokkaa, tällä sisällöllä haetaan nuorille mahdollista samaistua tilanteisiin.

Opetussuunnitelmassa korostetaan myös vuorovaikutuksellisia ja tutkimuksellisia työtapoja, jotka mahdollistuvat pilottijulkaisuun digitaalisella sisällöllä. Vuorovaikutteisuus toteutuu pilottijulkaisuun linkitetystä maatalousmuseo Sarkan Talonpojan selviytymispelissä. Opetussuunnitelmassa nostetaan esille myös tavoitteiksi se, että opetus pyrkii innostamaan oppilaita hankkimaan tietoa koulun ulkopuolisesta historiakulttuurista, kuten peleistä, elokuvista ja kirjallisuudesta sekä kehittämään historiallisen ajattelun taitojaan ja kriittistä arviointikykyään niiden kautta. (Kirkkonummen suomenkielisen perusopetuksen opetussuunnitelma, 2020, 2433–2436.)

Vertailuarviointi kehittämistyön menetelmänä herättää herkästi uusia kiinnostuksen ja innostuksen kohteita, kun tutkitaan muiden saavutuksia ja oivalluksia, myös tässä tapauksessa näin on päässyt käymään. Sopivia julkaisualustoja ja pelillistämisen mahdollisuuksia tutkiessa, sekä

kunnassa toimivia ihmisiä haastateltaessa tuli esille useasti Seppo.io -sovellus. Seppo.io -sovellus olisi mahdollistanut pelillistämisen, mutta sovellus ei ole enää käytössä Kirkkonummella, mutta käyttöönottoa halutaan kunnassa uudelleen selvittää vuoden 2021 puolella, sillä se olisi soveltunut myös Ragvaldsin museon pilottijulkaisun käyttöalustaksi. Lisäksi Seppo.io soveltuisi kulttuurikasvatusohjelman ydintyöryhmän mukaan myös opetus ja vapaa-aikasektorin muihin projekteihin yhtä lailla ja se palvelisi myös jatkossa tulevan kulttuurikasvatusohjelman käytännön jalkauttamisessa. Mahdollisesti se tarjoaa tämän opinnäytetyön pilottijulkaisun materiaaleille uuden kodin tulevaisuudessa. Seppo.io mahdollistaa toiminnallisesti erilaisia tapoja esitellä Ragvaldsin museoaluetta osana opetusta sekä koululla, että paikan päällä museoalueella.

Pelillistämistä ei pystytty sellaisenaan saada linkitettyä pilottijulkaisuun, kuin miten sitä oli ajateltu, mutta lopputuloksena pelillisyyden tutkiminen osana opinnäytetyötä on kuitenkin jo synnyttänyt kunnassa toimenpiteitä asian eteenpäin viemiseksi sekä lisännyt omaa tietämystäni pelillistämisen mahdollisuuksista ja hyödyistä. Kulttuuritoimen kiinnostus ja tarve pelillistämistä ja muuta digitaalista kehittämistä kohtaan on edelleen suuri, vaikka tämän opinnäytetyön aikataulu eikä kulttuuritoimen resurssit tällä hetkellä mahdollista erillistä pelaamista mahdollistavan sovelluksen hankintaa ja ylläpitoa. Myös aikataulullisesti uusien järjestelmien hankinta ja käyttöönotto kunnallisessa organisaatiossa vie aikaa.

Opinnäytetyön pilottijulkaisu tulee tarjoamaan syksyille erinomaisen materiaalin osaksi kulttuurikasvatusohjelman pilottia, erityisen onnistunutta prosessissa oli kyky yhdistää kunnan sisäiset käytännöt yhteen sekä se, että prosessin aikana luotiin uusia yhteistyökuvioita poikkihallinnollisesti eri toimialojen välille, joka edistää parhaimmassa tapauksessa myös tulevaisuuden yhteistyön mahdollisuuksia kunnan sisällä. Pilottijulkaisun luomisen prosessi on ollut moniosainen ja koostunut monista pienistä yksityiskohdista se on omalta osaltaan toisinaan sekoittanut prosessin kirjaamista ja hahmottamista. Kirjallisen työn saaminen ymmärrettävään muotoon on ollut työssä haasteellista, mutta samalla se on tarjonnut paikan tarkastella prosessia kriittisesti. Kriittisyys taas on auttanut siinä, että työhön löytyy ne kohdat, jotka liittyvät siihen olennaisesti.

Kulttuurikasvatusohjelma antaa raamin varhaiskasvatukseen ja opetuksen systemaattiselle yhteistyölle kulttuuritoimijoiden kanssa. Se tukee opetussuunnitelman tavoitteita, tuo uusia oppimisympäristöjä ja tukee varhaiskasvatusta ja kouluja niiden yleissivistävässä tehtävässä. Se tekee kulttuurikasvatuksesta suunnitelmallista, tasa-arvoista ja tavoitteellista. (Kirkkonummen

kunta 2021d.) Tämän opinnäytetyön pilottijulkaisun avulla voimme vaikuttaa kulttuurikasvatuksen sisältöihin ja ottaa askeleita kohti monipuolisempaa kulttuurisisältöistä opetussuunnitelmaa.

Kirkkonummen suomenkielisen perusopetuksen opetussuunnitelmaan (2020, 2436.) on kirjattu kohta hyvinvointiyhteiskunnan rakentamisesta, jonka opetuksen osa-alueella tarkastellaan arkielämän historiaa ja tämän päivän juuria sekä opetuksessa perehdytään myös kehityksen yksilölle tuomien saavutusten ohella elinkeinorakenteen muutokseen ja palveluammattien yleistymiseen sekä kaupungistumiseen, jotka ovat hyvää faktatietoa Ragvaldsin pilottijulkaisun sisältöjen suuntaviivaa ajatellen.

Työn kehittämisessä on tehty tiivistä yhteistyötä työn tilaajan Kirkkonummen kunnan kulttuuritoimen kanssa. Tilaaja on päässyt vaikuttamaan jokaiseen prosessin vaiheeseen sekä ollut merkittävä yhteistyötaho pilottijulkaisun käytännön tuottamisen suunnittelussa ja materiaalien tuottamisessa. Tiivis yhteistyö ja tilaajan jatkuva arviointimahdollisuus lisäävät työn luotettavuutta sekä kehittämistyön tulosten käytettävyyttä (Toikko & Rantanen 2009, 84–85.) Ragvaldsin museoalueen digitaalisuuden edistäminen on ollut yksi kulttuuritoimen haave jo pitkään, nyt tämä opinnäytetyö tarjosi tälle kehittämiselle alkusysäyksen, josta on hyvä jatkaa kehittämistyötä kunnan eri yksiköiden välillä.

Opinnäytetyön prosessin aikana on tullut myös paljon lisää positiivista kokemusta kuntasektorin aiempaa monipuolisemmasta poikkihallinnollisesta yhteistyöstä ja sen tarjoamista mahdollisuuksista. Tämä yhteistyö paitsi rikastaa ja monipuolistaa työn tuloksia. On se myös kustannustehokasta, sillä se edistää jo olemassa olevien resurssien hyötykäyttöä sen sijaan, että eri yksiköissä tehtäisiin esimerkiksi sellaisia hankintoja tai palvelunostoja, joita kunnassa on jo mahdollista käyttää tai tuottaa itse.

Vaikka tässä kohtaa ei pystytä tuottamaan pilottijulkaisuun suuria mullistavia uusia digitaalisia ulottuvuuksia, jo materiaalin saattaminen digitaalisesti käytettävään muotoon edistää Ragvaldsin museoalueen kulttuuriperinnöllistä saavutettavuutta sekä moninaisuuden säilymistä, opetusministeriön kulttuuriperintö tietoyhteiskunnassa -strategian mukaisesti. (Opetusministeriö 2003, 6–12.) Myös pilottijulkaisuun kerättävän tiedon mahdollinen käyttäminen esimerkiksi opetustyössä tekee nuorille suunnatusta museotyöstä laadukkaampaa, saavutettavampaa ja merkityksellisempää. Tämä vastaa Verken tavoitetta digitaalisesta nuorisotyöstä sillä digitaalisuus mahdollistaa uusia lähestymistapoja kulttuuriselle työlle, jota nuorten kanssa tehdään. Nuorten

näkökulmasta kulttuuri ja sen kokeminen ovat tärkeitä asioita, sillä kulttuurin kautta itseään ja muita tarkastellaan suhteessa ympäristöön ja oman identiteetin rakentumiseen. (Verke 2021, 69–72.) Ja koska digitaalisuuden ajatellaan tuovan uusia asioita jo olemassa oleviin kulttuurisen työn muotoihin, kohtaa tämä ajatus opinnäytetyössä hyvin yhteen Ragvaldsin museoalueen olemassa olevien tietojen yhdistämisestä digitaalisesti uudelleen ja helposti esitettävään muotoon. Digitaaliset ympäristöt ja palvelut mahdollistavat myös täysin uudennlaisia tapoja tehdä työtä nuorten parissa tai luoda kulttuurisia kokemuksia. (Verke 2021, 69–72).

Ragvaldsin museon digitaalinen ja saavutettavampi sisältö edistää museoalueen yleisötyön kehittämistä, tästä kirjataan myös Euroopan unionin neuvoston tavoitteissa. Euroopan unionin neuvoston yleisötyön kehittämisen pääpainopistealueina on kulttuurin saatavuuden ja yleisösuhteen edistäminen digitaalisin keinoin. Erilaisten aineistojen digitoiminen edistää kansakunnan sivistysperinnön saatavuutta ja tunnettuutta. (Euroopan unionin neuvosto 2017; Opetusministeriö 2003, 6–12.)

Olen oppinut opinnäytetyöprosessin aikana paljon prosessien etenemisestä sekä uusia asioita myös oman työnantajani, Kirkkonummen kunnan tarjoamista mahdollisuuksista tehdä työtä uusilla tavoilla ja kuinka monipuolisesti voi kehittää nuorten kulttuuria. Sen lisäksi pilottijulkaisun materiaalit ovat tarjonneet samalla minulle uutta tietoa Kirkkonummen paikallishistoriasta sekä olen päässyt tekemieni haastatteluiden kautta uskomattoman syvälle museoalueen historiallisiin yksityiskohtiin ja tarinoihin.

LÄHTEET

- Abbasi, Munir, Vassilopoulou Panayiota & Stergioulas, Lampros 2017. Technology roadmap for the Creative Industries, *Creative Industries Journal*, 10:1. Viitattu 7.5.2021. <https://doi.org/10.1080/17510694.2016.1247627>
- arcGIS Hub, 2021. Viitattu 3.3.2021 arcGIS Hub sivusto (<https://www.esri.com/en-us/arcgis/products/arcgis-hub/overview>)
- Eloranta 2021. Eloranta, Maaret 2021. Suullinen tiedonanto 5.5.2021
- Euroopan unionin neuvosto 2017. Neuvoston päätelmät kulttuurin saatavuuden edistämisestä digitaalisin keinoin painopisteenä yleisösuhteen kehittäminen (2017/C 425/03). Euroopan unionin virallinen lehti joulukuu 2017. Viitattu 2.4.2021. [https://eur-lex.europa.eu/legal-content/FI/TXT/HTML/?uri=CELEX:52017XG1212\(01\)&from=FI](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/FI/TXT/HTML/?uri=CELEX:52017XG1212(01)&from=FI)
- Harju, Emma & Sainio, Tapani 2018. Kulttuurilaitosten digitaalinen yleisötyö – kooste verkkokokesylyn vastauksista. Opetus- ja kulttuuriministeriö. Viitattu 2.4.2021. https://minedu.fi/documents/1410845/3547377/Kulttuurilaitosten_digitaalinen_yleis%C3%B6ty%C3%B6.pdf/0dbeee76-cf88-424f-aec6-25af5ac958b9/Kulttuurilaitosten_digitaalinen_yleis%C3%B6ty%C3%B6.pdf.pdf
- Kalmi, Panu, Jaskari, Minna-Maarit & Eronen, Sanna 2020. Pelillisuus innostaa oppimaan. Vaasan yliopiston raportteja 16. Viitattu 10.5.2021. <https://osuva.uwasa.fi/bitstream/handle/10024/10654/978-952-476-911-2.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
- Kirkkonummen kunta 2020. Kulttuuristrategia - Kulttuuri Kirkkonummi 2025. Kirkkonummen kunnan julkaisu. Viitattu 1.5.2021. https://www.kirkkonummi.fi/library/files/5fdb668fc91058c87f00245f/Kulttuuristrategia_Kulttuuri-Kirkkonummi_2025.pdf/
- Kirkkonummen kunta 2021a. Ragvaldsin museoalue. Kulttuuri ja museot. Viitattu 5.4.2021. <https://www.kirkkonummi.fi/ragvaldsin-museoalue-matkailu>
- Kirkkonummen kunta 2021b. Ragvaldsin museoalueen esite. Viitattu 5.4.2021. https://www.kirkkonummi.fi/library/files/5ac4a0a6c91058aea1001ba7/Ragvaldsin_museoalueen_esite.pdf
- Kirkkonummen kunta 2021c. Ragvalds luontopolku. Kulttuuri ja museot. Viitattu 5.4.2021. <https://www.kirkkonummi.fi/ragvalds-luontopolku>
- Kirkkonummen kunta 2021d. Kulttuurikompassi 2021. Projektiraportti. Viitattu 19.4.2021.
- Kirkkonummen kunta 2021e. eMuseo. Viitattu 5.4.2021 <https://emuseo.fi/ragvalds>
- Kirkkonummen suomenkielisen perusopetuksen opetussuunnitelma 2020. Viitattu 30.3.2021 <https://eperusteet.opintopolku.fi/#/fi/ops/12350365/perusopetus/tiedot>
- Loimaan kaupunki, 2021. Viitattu 26.3.2021 <https://www.loimaa.fi/kaupunki-ja-hallinto/tieto-loimaasta/loimaa-nyt-ja-ennen/>
- Maatalousmuseo Sarka, 2021a. Henkilökunta. Viitattu 9.5.2021 <https://www.sarka.fi/henkilokunta/>

- Maatalousmuseo Sarka 2021b. Hirvikoski. Viitattu 14.5.2021 <https://www.sarka.fi/hirvikoski>
- Maatalousmuseo Sarka 2021c. Mistä ruoka tulee? Viitattu 14.5.2021 <https://www.sarka.fi/ruoka>
- Maatalousmuseo Sarka 2021d. Pellot ja kasket. Viitattu 14.5.2021 <http://sarka.fi/pellot-ja-kasket/index.html>
- Maatalousmuseo Sarka 2021e. Talonpojan selviytymispeli. Viitattu 9.5.2021 <https://www.sarka.fi/talonpojan-selviytymispeli/>
- Maatalousmuseo Sarka, 2021f. Vierailulle museoon. Viitattu 26.3.2021 <https://www.sarka.fi/vierailulle-museoon/yleista-museosta/>
- New York City Landmarks Preservation Commission 2021. Viitattu 19.5.2021 <https://story-maps.arcgis.com/stories/2e2f8343e7254e948f5a0d3699ba91fd>
- Ojasalo, Katri & Moilanen, Teemu & Ritalahti, Jarmo 2009. Kehittämistyön menetelmät, uudenlaista osaamista liiketoimintaan. Helsinki: WSOYpro Oy
- Opetushallitus 2021. Viitattu 17.5.2021 <https://eperusteet.opintopolku.fi/#/fi/perusopetus/419550/vuosiluokkakokonaisuus/428782/oppiaine/466345>
- Opetus- ja kulttuuriministeriö 2020. Koululaiskysely. Excel-tiedosto. Luettu 9.5.2021.
- Opetusministeriö 2003. Kulttuuriperintö tietoyhteiskunnassa Strategiset tavoitteet ja toimenpide-ehdotukset. Opetusministeriön julkaisuja 2003:24. Helsinki: Edita Prima Oy. Saatavilla myös verkossa. Viitattu 26.4.2021. <https://julkaisut.valtioneuvosto.fi/bitstream/handle/10024/80486/opm24.pdf?sequence=1>
- Peda.net 2021. Viitattu 21.5.2021 https://peda.net/utsjoki/ol/luku15/15-4_oppiaineet/15-4-12_historia
- Sainio, Tapani & Ängeslevä, Viivi & Harju, Emma 2019. Kulttuurilaitosten digitaalinen yleisösuhte - Kooste selvityshankkeen tuloksista. Opetus- ja kulttuuriministeriön julkaisuja 2019:25. Viitattu 2.4.2021. https://julkaisut.valtioneuvosto.fi/bitstream/handle/10024/161674/OKM_2019_25_Kulttuurilaitosten_digitaalinen_yleisösuhte.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Salonen, Kari & Eloranta, Sini & Hautala, Tiina & Kinos, Sirppa 2017. Viitattu 11.5.2021. <http://julkaisut.turkuamk.fi/isbn9789522166494.pdf>
- Seppo.io 2021. Viitattu 19.5.2021 <https://seppo.io>
- Seppo.io 2021. Viitattu 19.5.2021 <https://seppo.io/yrityshinnasto/>
- Sorjonen, Hilppa & Sivonen, Outi 2015. Taide ja kulttuurilaitosten yleisötyön muodot, laajuus ja tuloksellisuus. Kulttuuripoliittisen tutkimuksen edistämissäätiö Cuporen verkkojulkaisuja 27. Viitattu 7.5.2021. <https://www.cupore.fi/images/tiedostot/taide-jakulttuurilaitostenyleisotyönmuodot17.4..pdf>
- Strömmer, Päivi 2005. Vertailukehittäminen: Virtuaalikäypära nimeltä benchmarking. Teoksessa Riitta, Järvelä-Seppänen (toim.): Vertaismenetelmät kehittämisen arvioinnin menetelmänä. Helsinki: Stakes arviointiraportteja. Viitattu 12.5.2021. <https://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/77163/vertaismenetelmat.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Suomen lastenkulttuurikeskusten liitto, 2020. Kulttuurikasvatussuunnitelma käyttöön! Kokeuksia suunnitelmien teosta, toimivuudesta ja kehittämisestä. Webinaari esitys. Viitattu 7.5.2021 https://lastenkulttuuri.fi/wp-content/uploads/2020/09/Kopswebinaari-MARJO_T-N.pdf

Toikko, Timo & Rantanen Teemu 2009. Tutkimuksellinen kehittämistoiminta. Näkökulmia kehittämisprosessiin, osallistamiseen ja tiedontuotantoon. Tampere: Tampereen yliopistopaino Oy - Juvenes Print.

Verke 2021. Digitaalinen nuorisotyö. Viitattu 26.2.2021 sivu 69 https://www.verke.org/uploads/2021/01/07d257a7-mita-nuorisotyon-tulisi-tietaa-havain-toja-teknologisoituvasta-maailmasta-2019_verke.pdf

Ward, Kellie, 2021. What you CAN'T see in the Tennessee River - A closer look at pollution in the river. Julkaisu. Viitattu 12.3.2021 <https://storymaps.arcgis.com/stories/0ae7ea467f5e4701a2968c11d94eb688>

Ward, Kellie 2021. Instagram-keskustelu 13.3.2021

LIITTEET

LIITE 1: Haastattelurunko Kirsi Laine, Maatalousmuseo Sarka 24.3.2021

1. Miten teillä on nuoret otettu huomioon digiviestinnässä?
2. Minkälainen operaatio ja työ on tuottaa "virtuaalivierailuja" nuorille?
3. Miten teillä päädyttiin nykyisiin työmuotoihin ja mikä niissä on ollut toimivinta ja mikä vaatii kehittämistä?
4. Oletteko jalkauttaneet museon sisältöjen tarjonnan kouluihin?
5. Kuka ylläpitää digitaalisia alustoja?

LIITE 2: Haastattelurunko Kellie Ward, opiskelija Tennessee University 13.3.2021

1. How long did it take for you to make the StoryMaps about Tennessee river?
2. Did you do it yourself or was this joint effort?
3. Any challenges/obstacles during the work?
4. Would you recommend StoryMaps as a publishing platform?
5. Anything else about the whole process?