

NUKKU-IMAA

- Käyttäjälähtöisesti suunniteltu lasten kehto



Lahden ammattikorkeakoulu Muotoiluinstituutti Muotoilun koulutusohjelma Kalustemuotoilu
Opinnäytetyö Päivi Sippola Kevät 2014

Lahden ammattikorkeakoulu
Muotoiluinstituutti
Muotoilun koulutusohjelma

Kalustemuotoilu
Opinnäytetyö
Päivi Sippola
Kevät 2014

Sivumäärä: 149

Lahti Institute of Applied Sciences
Institute of Design and Fine Arts
Bachelor's Degree Programme in Design

Furniture Design
Thesis
Päivi Sippola
Spring 2014

Pages: 149

Kannen kuva: PÄIVI SIPPOLA

NUKKU-MAA

Tiivistelmä:

Opinnäytetyössäni käsittelen lasten kalusteiden käyttäjälähtöistä muotoilua nukkumiseen liittyen. Olen perehtynyt käyttäjäryhmän maailmaan työpajan, omien havaintojeni sekä tutkimusmateriaalin kautta. Opinnäytetyöni on käyttäjälähtöisesti suunniteltu kehto alakouluikäisille ja olen valmistanut siitä prototyypin.

My graduation work is about user-centred design concerning childrens furniture and sleeping. I have made myself familiar with the users world via a workshop, my own perception and research. My graduation work is a cradle for children of elementary school age. I have designed it in a user-centred design mindset and made a prototype of it.

SISÄLLYS

1	JOHDANTO	6	6	TAVOITTEET JA RAJAUS	74
	1.1 AIHE JA TAUSTAT	7		6.1 TOIMINNALLISET TAVOITTEET	75
	1.2 TUTKIMUSASETELMA	8		6.2 TYYLI JA TUNNELMA	76-79
	1.3 TYÖPAJA	9		6.3 KUSTANNUSTAVOITTEET	80
				6.4 RAJAUS (opinnäytetyön)	81
2	LASTEN KALUSTETTU MAAILMA	10	7	SUUNNITTELUPROSESSI	82-93
	2.1 LASTEN KALUSTEIDEN TARJONNASTA	11-19		7.1 MATERIAALIT	94-99
	2.2 KEHITYSTARPEET	20-21		7.2 RAKENNE	100-101
				7.3 MITOITUS	102-105
				7.4 ULKOASU	106-107
3	KÄYTTÄJÄLÄHTÖINEN MUOTOILU	22	8	LOPPUTULOS	108-109
	3.1 KÄYTTÄJÄLÄHTÖISYYS	23		8.1 ESITTELY	110-111
	3.2 MENETELMISTÄ	24-25		8.2 KÄYTTÖTILANTEET JA -YMPÄRISTÖT	112-113
	3.3 LAPSET ERITYISRYHMÄNÄ	26-31		8.3 VARIOINTI	114-115
				8.4 JATKOKEHITYS	116-133
4	TYÖPAJA KÄYTTÄJÄLÄHTÖISEN MUOTOILUN MENETELMÄNÄ	32	9	ARVIOINTI	134
	4.1 TUTKIMUSKYSYMYKSET	33		9.1 TUOTOS	135
	4.2 TOTEUTUS JA MENETELMÄT	34-45		9.2 PROSESSI	136
	4.3 MATERIAALIN KÄSITTELY	46-59		9.3 PÄÄTELMÄT	137
	4.4 KESKEISET TULOKSET	60-63			
5	LASTEN NUKKUMAKALUSTE SUUNNITTELU TYÖN KOHTEENA	64		LÄHTEET	138-141
	5.1 HYVÄ NUKKUMISYMPÄRISTÖ	65		LIITTEET	142-147
	5.2 LASTEN TOIVEET JA TARPEET	66-69		KIITOKSET	148-149
	5.3 KONSEPTIN VALINTA	70-71			
	5.4 NYKYTARJONNAN KEHITTÄMISESTÄ	72-73			

1 JOHDANTO

1.1 AIHE JA TAUSTAT

“ Vessapaperinhylsyvät ovat nykylasten käpylehtiä ” Susanna Puura.

Opinnäytetyön aihetta miettiessäni minua kiinnosti lasten kalustettu maailma, ja kuinka lapset kokevat sen. Lapset luovat ympärilleen paljon erilaisia rekvisiittoja mukaellen aikuisten maailmaa, johon kasvamista he ‘harjoittelevat’ leikin avulla. Ämpäristä syntyy ison kirjan avulla kahvipöytä, jonka kattauksen koristelee äidin vanha huivi pöytäliinana. Tuolien ja päiväpeittojen avulla syntyy mahtavia linnoja ja isoista sähkölaitehankinnoista ylijääneet pahvilaatikot muokkautuvat kädenkäänteessä erilaisiksi kodikkaiksi majoiksi. Voisin kuvitella, että lasten maailmassa kodin irtaimistosta rakennetut aikuisen silmissä mahdollisesti puutteellisestkin rekvisiitat ovat vain puolinaisia lauseita, jotka lapsi sitten täydentää leikkeihinsä sopivalla tavalla oman mielikuvituksensa avulla.

Alusta asti minulle oli selvää, että kun lähdän miettimään opinnäytetyötä yhteistyökumppaneina lapset, lopputulosta ei voida millään lailla määritellä. Annoin itselleni luvan katsoa mihin prosessi vie. Minulla oli luottamus alusta asti että matkan varrella tulee tekijöitä, jotka luontevasti ohjaavat prosessia hyvään lopputulokseen. Eli aloittaessani opinnäytetyötä minulla ei ollut mitään konkreettista ajatusta lopputuloksesta. Tämänkaltainen avoin prosessi on ollut minulle melkoinen haaste, koska olen tottunut määrittelemään jo tuotekehitysprosessin varhaisessa vaiheessa lopputulokselle edes jonkinlaiset kehukset.

Opinnäytetyöni alkuajatus oli tehdä taidepainoitteinen projekti esikouluikäisten lasten kanssa, jossa lopputuloksen päämateriaali painottuisi kierrätysmateriaaleihin ja erityisesti vessapaperihylsyihin. Vietyäni ajatusta pidemmälle minua alkoi kuitenkin kiinnostamaan enemmän kaupallisesti tuotettujen lastenkalusteiden mahdollisuudet ja mahdollisuudet, joten muutin konseptia kaupallisempaan suuntaan.

Vaikka opinnäytetyön sisältö alkoi muodostua taideprojektista lasten kaupallisesti tuotettujen kalusteiden suuntaan, prosessin edetessä työpaja lasten kanssa käyttäjälähtöisen muotoilun välineenä vaikutti edelleen hyvältä ajatukselta. Olin jo varhaisessa vaiheessa tiedustellut poikani esikouluryhmän opettajalta mahdollisuutta järjestää työpaja heidän ryhmässään. Sain positiivisen vastaanoton ehdotukselleni ja lähdin suunnittelemaan työpajan sisältöä, teemaa ja kuinka se tukisi suunnitteluprosessin ideointivaihetta mahdollisimman hyvin.

Ennen työpajaa pohdin lasten kalustetussa maailmassa osa-aluetta, johon tarttua. Halusin spesifioida jonkin tietyn kalusteryhmän, jotta työpajasta saatu materiaali olisi yhtenäisempää ja siten helpompi analysoida. Erinäisten havaintojen perusteella päädyin nukkumiseen liittyviin kalusteisiin.

Molemmilla lapsillani (2-vuotias tyttö sekä 7-vuotias poika) on monesti mielenkiintoisia variaatioita nukkumiseen liittyen. Toisinaan sänky ei ole ensisijainen nukkumispaikka vaan he hakevat nukkumisasennolle vaihtelua säkkituolien, tyynyjen ja muiden pehmeiden materiaalien avulla. Olen tehnyt havaintoja ettei vaakatasossa makaaminen stabiilissa sängyssä välttämättä ole kaikkien lasten kannalta optimaalisin nukahtamistilanteita ajatellen.

Tässäkään vaiheessa en vielä rajannut suunnittelutyön laatua, mutta päätin ottaa avaintemaksi sekä opinnäytetyölle, että lasten kanssa järjestettävään työpajaan nukkumisen. Opinnäytetyön nimi NUKKU-MAA syntyi työpajan suunnitelman yhteydessä.

Työpajan jälkeen pääsin tutkimusmateriaalin analysoinnin jälkeen varsinaiseen suunnittelutyöhön. Melko nopeasti löysin lasten piirustuksista muutaman kantavan ajatuksen, joita lähdin miettimään pidemmälle.

Vaihtoehtoista valitsin lopulliseksi suunnittelutyön kohteeksi sängyn. En kuitenkaan halunnut lähteä suunnittelemaan tuotetta pelkästään visuaalisten tavoitteiden varassa vaan ennekaikkeala toiminnallisuuden. Minulla oli tavoitteena tuoda sängyn ajatuksen uudenlainen aspekti. Vaarana tässä pyrkimyksessä oli tehdä jotain, missä normaalit nukkumistottumukset joutuisivat liialliselle koetukselle, mutta otin itselleni asettaman haasteen vastaan.

Valmisteluseminaareissa kävi ilmi, että opinnäytetyöni laajuden huomioonottaen lopputulokseksi riittäisi myös hyvin työstetty pienen- tai hahmomalli. Suunnittelutyötäni kuitenkin ohjasi ajatus mahdollisimman pelkistetystä ja selkeästä rakenteesta sekä kustannusten minimoimisesta, joten valmistin tuotteesta prototyyppiä.

1.2 TUTKIMUSASETELMA

Opinnäytetyössäni haluan syventyä lasten kalusteiden käyttäjälähtöiseen muotoiluun. Haluan myös saada työpajan avulla selvyyttä millä tavalla lapsi näkee oman nukkumisympäristönsä.

Tutkimuslähtökohdat ovat pitkälti omiin havaintoihini perustuvia. Pyrin havainnoimaan asioita rivien välistä sekä rohkeasti luomaan omia näkemyksiä prosessin aikana oppimistani asioista.

Tutkimusaineistoa käytin opinnäytetyöni lopullisen suunnittelutyön pohjalla. Tutkimusmateriaalin pohjalta toivon löytäväni uudenlaisen lähestymistavan liittyen lasten nukkumiseen.



1.3 TYÖPAJA

Suunnittelin työpajan, jota käytin käyttäjälähtöisen muotoilun välineenä. Työpajan tarkoitus oli taustatutkimuksen ja itse tapahtuman avulla auttaa minua perehtymään käyttäjäryhmän, eli lasten maailmaan. Työpaja toimi minulle inspiraation lähteenä ja suunnittelutyötä tehdessäni tutustuin syvällisemmin myös lasten kasvatuksen pedagogiikkaan ja sain näin ollen paljon osviittaa nukkumiskalusteiden suunnittelua varten.

Tein alustavan tutkimussuunnitelman kaupungin sivistystoimelle tutkimusluvan hankkimiseksi (LIITE 1). Tutkimusluvan saatuani sovin työpajasta Paavolan päiväkodin Aholaita-esikouluryhmän opettajien kanssa. Määrittelin tutkimusryhmän riittäväksi ja maksimi kooksi 8-10 lasta. Pyysin lasten vanhemmilta luvan osallistumiseen, kuvaamiseen ja dokumentointimateriaalin käyttämiseen opinnäytetyössäni. (LIITE 2)

Minulla on esikouluikäinen lapsi, jonka vuoksi koin luontevaksi ottaa verokkiryhmäksi esikouluikäiset lapset. Olen pystynyt seuraamaan lapseni kehitystä ja minulle on syntynyt hyvä ymmärryspohja esikouluikäisen lapsen motoristen ja älyllisten taitojen osalta.

Pidin suunnittelutyön lopputuloksen avoimena työpajaan asti ja pyrin olemaan avoimella mielellä lasten esille tuomille ajatuksille. Työpajasta syntyikin mahtavia piirustuksia ja lapset olivat hyvin vastaanottavia ja innoissaan työpajasta.

Suunnittelin työpajan perustuen fenomenologiseen tutkimusmenetelmään, holistiseen ihmiskuvaan sekä Reggio Emilia-pedagogiikkaan. Näissä kaikissa minua viehätti niiden pohjalla oleva ajatus elämän kokonaisvaltaisesta kokemuksesta mysteerinä, sekä aistien kautta tapahtuvasta kokemuksesta.

Työpaja järjestettiin 14.3.2014 Paavolan päiväkodin Aholaita-esikouluryhmässä aamupäivän aikana. Työpaja kesti tunnin ja minulla oli mukana kaksi luokkakaveriani avustajaja: Sanna Ritvanen sekä Susanna Puura. Työpajan suunnittelussa minulla oli apuna ystäväni Rilla Kukkola, joka toimii lastentarhanopettajana Vihdin Huhmarnummen päiväkodissa. Kävin myös haastattelemassa muotoilija Marianne Valolaa, joka on ohjannut mm. Design from & for kids -projektin yhteistyössä Pro Puun kanssa vuonna 2011. Rillalta ja Mariannelta sain erittäin arvokasta tietoa ja ohjeistusta työpajan koreografiaa varten.

LASTEN 2 KALUSTETTU MAAILMA

2.1 LASTEN KALUSTEIDEN TARJONNASTA

HAVAINTOJA: Lasten kalusteet ovat monessa tapauksessa aikuisen perspektivistä suunniteltuja versioita lasten kokoon skaalattuina. Lapsenomaisuuden moniin kalusteisiin tuovat vain värit ja epämääräiset muodot ja figuurit, joilla ei ole muita kuin dekoratiivisia funktioita. Lasten kalusteiden kohderyhmä on melkolailla 0-12 vuotiaat, jonka jälkeen sitä vanhemmat siirretään suoraan aikuisten kalustettuun maailmaan. Vaikka monet lapset rakastavatkin harjoitella aikuisuutta leikkien kautta, niin heille suunnatuilla kalusteilla voisi pyrkiä enemmän viestittämään, ettei aikuisuuden tarvitse olla asia johon täytyy kiirehtiä. Taustatutkimusta tehdessäni huomasin löytäväni melko vähän kaupallisia luovia lastenkalusteita. Suurin osa luovista ratkaisuista olivat tuunattuja, DIY-pohjaisia tai uniikkeja tilaustöitä.

HYVÄN KAUPALLISEN LASTEN KALUSTEEN KRITEREISTÄ: Hyvä lasten huonekalu on suunniteltu käyttäjäryhmän ikätasoinen maailmankuva huomioonottaen. Se on anonyymi ja ergonominen vuorovaikutukseen kannustava funktionaalinen kaluste, jonka visuaalinen luonne syntyy tarinallisuuden ja toiminnallisuuden kautta.

VALITUT ESIMERKIT: Olen valinnut seuraavat esimerkit lasten kalustetusta maailmasta pohjautuen edelliseen tulkintaani hyvästä kaupallisesta lasten kalusteesta. Halusin keskittyä esimerkeissani epäonnistuneiden tuotteiden sijasta mielestäni onnistuneisiin lasten kalusteisiin.

Shark
JOLANTA UCZARCZYK

- + interaktiivisuus, motivoi viemään esim. likaiset pyykit oikealle paikalleen
- + ergonomisuus, materiaalin pehmeys ja keveys sekä tuotteen rakenne mahdollistaa myös lapsen siirrellä tuotetta paikasta toiseen
- + visuaalisuus, tuotteessa on osattu yhdistää figuurimaisuus tavalla, jossa funktio tulee kuitenkin esille
- tilavuus
- turvallisuus, jos lapsi päätyy menemään tuotteen sisälle



Gicha
KAMKAM, KOREA

- + käyttötarkoitus selkeä
- + visuaalisuus tukee käyttötarkoitusta
- + säilytysmahdollisuus
- + interaktiivinen
- + tuotteen osat toimivat myös itsenäisinä osina
- vie paljon tilaa
- vaikea säilyttää itse säilytintä



Screw
MARIA VANG

- + interaktiivisuus
- + monikäyttöisyys, tuotteen osat toimivat myös itsenäisinä osina
- + hauska ja kutsuva
- + tukee lapsen motoriiikan kehitystä
- ergonomia
- sekava
- paljon irtoavia pieniä osia joissa häviämisen mahdollisuus



Trad Play Fort
JOSUE GAMONAL AND VICENTE PORRES

- + monikäyttöisyys (naulakko, maja, säilytys)
- + tuotteen osat toimivat myös itsenäisinä osina
- + visuaalisuus, muuttuu kun naulakko funktio käytössä
- vaatii paljon tilaa ympärilleen
- turvallisuus, kestääkö roikkumisen





Livingstones
SMARIN

- + monikäyttöisyys, toimii yksittäisinä tai useamman sarjassa
- + interaktiivisuus
- + visuaalisesti houkutteleva ja kutsuva
- hygienia ja puhtaus, pöly



Trioli
EERO AARNIO

- + funktionaalisuus
- + monikäyttöisyys
- + hygieeninen
- tylsä
- ehkä jopa liiankin anonyymi



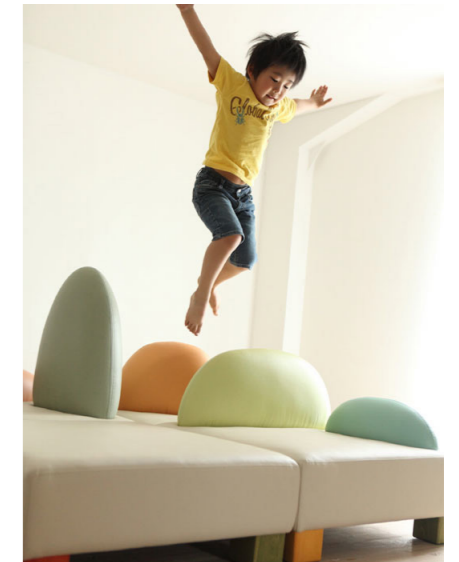
<http://www.ndsdesign.com/furniture/chairs/trioli.html>

HIROMATSU

- + monikäyttöinen
- + interaktiivinen
- + mielikuvituksellinen
- +/-ei selkeää funktiota, funktio syntyy toiminnasta
- +/-haastaa keksimään käyttötarkoituksen
- vaatii käyttöympäristöltä tilaa



<http://hiromatsu.shop.pricer.jp/id-6595460>





2.2 KEHITYSTARPEET

POHDINTAA: Erityisesti lasten kaupallisten kalusteiden suunnittelussa tulisi sukeltaa täysi-ikäisen mukavuusalueelta lasten rikkaan mielikuvituksen luomaan todellisuuteen, joka ei välttämättä vastaa arkitodellisuutta aikuisen näkökulmasta. Me omaksumme ja totumme sen ympäristön normeihin ja malleihin joihin kasvamme. Totuttua pidetään niin itsestäänselvytenä, että se koetaan ainoana todellisuutena. Lapsuudessamme oppimamme tuolin käsite säilyy, oli se sitten pöydän vieressä tai sille epätavanomaisessa ympäristössä. Esim. tuolin käsitettä ainoana mahdollisena 'virallisena' istumiskalusteena on vaikea sivuuttaa ellei tietoisien oppimisprosessin kautta kyseenalaista oppimiansa käsitteitä. Vaikka lapsi olisikin jo oppinut käsitteellistänyt ympäristönsä niin hänen mieli on vielä avoin erilaisille ratkaisuille, jotka eivät ole niin ilmeisiä, mihin olemme oppineet.

ONGELMA: Lasten kaupalliset kalusteet ovat suunniteltuja maailmaan, joka vastaa hieman värikkäämpää, mutta pienemmäksi skaalattua kuvaa aikuisten maailmasta. Lapsuus saatetaan nähdä ikäänkuin aikuisuuden tuulikaappina, eikä merkityksellisenä ajanjaksona itsessään. Aivan kuin lapsuus olisi ikäänkuin yksi askel kohti päämäärää eli aikuisuutta. Lapsi on paras oman maailmansa tulkki, jonka ymmärrys omista tarpeistaan harmillisen usein sivuutetaan aikuisen toimesta.

3 KÄYTTÄJÄLÄHTÖINEN MUOTOILU

3.1 KÄYTTÄJÄLÄHTÖISYYS

Käyttäjälähtöisyys on vuorovaikutuksen suunnittelua tuotteen ja käyttäjän välille. Muotoilijan tehtävä käyttäjälähtöisessä muotoiluprosessissa on käyttäjiltä lähtöisin olevien epämääräisten ajatusten konkretisointi toimivaksi tuotteeksi. (Keinonen, 2000)

Käyttäjakeskeisessä suunnittelussa pyritään tuotteen käyttäjät ottamaan mahdollisimman varhaisessa vaiheessa mukaan suunnitteluun. Näin muotoilija saa arvokasta tietoa suoraan käyttäjältä suunniteltavan tuotteen ominaisuuksista. Muotoilu voi olla tärkeässä asemassa tuotteen käytettävyyden kannalta. (Kettunen, 2001, 33-35)

Muotoilijoiden täytyy tuntea henkilökohtaisesti maailma johon he suunnittelevat uusia tuotteita, vaikka eivät olisikaan niiden käyttäjiä. Vierailu ympäristöön, johon tuotteita suunnitellaan on yksinkertaisin käyttäjälähtöisyyden toimintamuoto. Pelkkä haastattelu saattaa olla liian suppea lähtökohta, koska käyttäjä ei itse välttämättä edes tiedosta kaikkia kontekstiin liittyviä ongelmia. (Kettunen, 2001, 36)



3.2 MENETELMISTÄ

Käyttäjälähtöisen muotoilun menetelmistä Turcka Keinonen on mielestäni niin hienosti kiteyttänyt asian yhteen lyhyeen kappaleeseen, minkä vuoksi päätin lainata sen kokonaisuudessaan:

'Käyttäjakeskeisen suunnittelun periaatteita ovat mm. käyttäjien ottaminen mukaan prosessiin tuottamaan tietoa ja arvioimaan ideoita. Oleellista on myös ideoiden jatkuva visualisointi, mallinnus ja prototypointi, jotta niistä voidaan keskustella. Teollisen muotoilun käytännöissä mallinnus on eräs perusasioista, mutta käyttäjäkontaktit yleensä vähäisiä. Tämä johtuu paitsi resursseista, myös muotoilijoiden ja asiakkaiden perinteisestä asenteesta, jonka mukaan 'muotoilija on käyttäjän edustaja tuotekehityksessä'. Eräs käyttööliittymäsuunnittelun iskulauseista - 'designers are not users' - pitää kuitenkin paikkansa. Oikeiden käyttäjien havainnointi ja haastattelu oikeissa käyttöympäristöissä ja heiltä saatava palaute tuotekonsepteista tuovat arvokasta ja usein yllättävää tietoa. Tätä tietoa suunnittelijoiden täytyy osata tulkita, samoihin sloganeihin kuuluu näet myös 'users are not designers' - oikeata suunnittelua ei voi saada suoraan kysymällä käyttäjiltä, se vaatii hieman enemmän.'
(Keinonen, 2000)

3.3 LAPSET ERITYISRYHMÄNÄ

Lähtiessäni tekemään käyttäjälähtöistä muotoilua lasten kanssa, luin lapsiin liittyvää kirjallisuutta ja erilaisista pedagogisista menetelmistä. Löysin aika nopeasti omaan holistiseen ihmiskäsitykseeni perustuvia lähestymistapoja aiheeseen. Kaikista lähinnä omaa toimintatapaani ja arvomaailmaani osuivat Italiasta lähtöisin oleva Reggio Emilia-pedagogiikka sekä Edmund Husserlin kehittämä fenomenologinen tutkimusmenetelmä, joista kerron erillisissä kappaleissa.

Monet lapsitutkimuksista ovat perustuneet kehityspsykologiseen lähestymistapaan saaden niistä ainakin vaikutteita. Päämäärä on ollut useasti hyvin positivistinen. Tutkimuslähtökohdat ovat olleet melko aikuiskeskeisiä ajatellen että lapsesta tulee aikuinen askel askeleelta. Tämänäyttöiset tutkimukset pitävät lasta objektina, ei subjektina. Lapsien on ajateltu olevan enemmän passiivisia kohteita kuin oman elämänsä asiantuntijoita. (Kyrönlampi-Kylmänen, 2007)

Jos lapsien omaa kokemustietoa ei ymmärretä arvokkaan tiedon lähteeksi, pysyvät he yhteiskuntamme marginaalissa. Kulttuurissamme lapsi nähdään usein 'tarvitsijana'. Lapsen oikeus tulla kuulluksi itseään koskevissa asioissa YK:n lapsen oikeuksien edellyttämällä tavalla toteutuu harvemmin. Yleisesti ajatellaan lapsen kehittyneen vasta toimiessaan aikuisen tavoin. Lapsen on sopeutettu järjestelmässä aikuisten luomiin raameihin sen sijaan, että olisi lähdetty heille ominaisista tavoista toimia ja valloittaa maailmaa. (Kyrönlampi-Kylmänen, 2007, Esim. Karlsson&Kyrönlampi-Kylmänen 2005; Leen 2001; Strandellin 1995 mukaan)

Lasten kanssa työskennellessä on erityisen tärkeä olla rehellinen. Lapsen on hyvin herkkä vaistoamaan aikuisten tarkoitusperät. He eivät välttämättä osaa sanallistaa tunteitaan, joita epäaidot tarkoitusperät heissä aiheuttavat, mutta ne vaikuttavat käyttäytymiseen kanssakäymistilanteissa. Monesti lapset myös aistivat aikuisen hermostuneisuuden, jolloin riippuen näistä tarkoitusperistä lapset myös antavat helposti kohteelle anteeksi hermostumisen ja saattavat helpottaa toisen olotilaa tulemalla luontevammin lähelle.

Lapsilla on tarve tehdä asiat oikein. Siksi on tärkeää mahdollistaa heille tilanne, jossa he eivät voi ajatella mikä on oikein ja väärin 'oikean maailman' lähtökohdista. Monesti lapset saattavat haluta auttaa aikuista liikaa kertomalla tai tekemällä asioita joita uskoo aikuisen haluavan hänen tekevän. On haastavaa löytää tapoja joiden avulla pääsisi näin lyhyessä ajassa kosketuksiin lapsen välittömän kokemuksen kanssa.

Garbarino & Stott (1992,83,187) esittävät, että haastattelua auttaa kun, kun aikuinen istuu fyysisesti samalla tasolla kuin lapsi. Lapsi on holistisen ihmiskäsityksen perusteella kehonsa kautta kiinni maailmassa. (Kyrönlampi-Kylmänen, 2007, J.Lehtovaaran 1996, 214 mukaan)

Lapsen saattavat kytkeä kysymyksiin erilaisia merkityksiä. On tärkeää että lapsen ja aikuisen välillä olevassa ymmärryspohjassa on samankaltaisuutta. Esikouluikäisen pojan äitinä minulle on kehittynyt hyödyllistä ymmärryspohjaa verrokkiryhmän kanssa.

Lapsitutkimuksen vaikeus piilee siinä, kuinka löytää lapsen kokemukset? Tutkimuksen kaikissa vaiheissa on tärkeää aikuisen pyrkimys kuulla ja löytää lapsen kokemukset.



HOLISTINEN IHMISKÄSITYS

Ihminen on moniulotteinen kokonaisuus. Holistisen ihmiskäsityksen perusajatus on, että ihmisen tarpeisiin, elämään ja vaikeuksiin on aina monta tarkastelunäkökulmaa. (Nykänen, 2006)

Filosofi Lauri Rauhalan mukaan ihmisen olemassaolo koostuu kolmesta muodosta - tajunnallisuudesta, situationalisuudesta sekä kehollisuudesta. Nämä kolme olemassaolon muotoa kietoutuvat toisiinsa monimutkaisella ja vuorovaikutteisella tavalla. (Nykänen, 2006)

TAJUNNALLISUUS: psyykinen ja henkinen olemassaolo toimintona. Asiat ilmenevät tajunnallisuudessa abstrakteina elämyksinä (tunne, tahto, ymmärtäminen. Tajunta ei ole käsinkosketeltavissa.

SITUATIONAALISUUS: elämäntilanteeseen eli situaatioon suhteessa oleva olemassaolo. Ihminen on koko ajan itseensä vaikuttavassa suhteessa sekä fyysiseen että henkiseen ympäröivään todellisuuteen. Situaatiossa osaan asioista ihminen pystyy vaikuttamaan ja osa määräytyy kohtalonomaisesti. **KEHOLLISUUS:** orgaanisena tapahtumana koettu olemassaolo. Syvin ydin kehollisessa olemisessa on elämä. Kehon aineellisen olomuodon toiminnan ylläpitäminen on elämälle välttämätöntä. Se ei kuitenkaan selitä itse elämän olemassaoloa. Esimerkiksi ihmisen kokemia ajatuksia, tunteita tai persoonallisuutta tai niiden häiriöitä ei voida selittää aivojen tai hermoston toiminnalla. Siihen tarvitaan myös kokemuksia ja suhdetta ympäröivään maailmaan. (Nykänen, 2006)

FENOMENOLOGINEN TUTKIMUSMENETELMÄ

Fenomenologiassa tutkitaan ihmisen suhdetta henkilökohtaiseen elämäntodellisuuteensa. Irrallaan tuosta suhteesta ihmistä ei voida ymmärtää. Vuorovaikutuksesta todellisuuden kanssa syntyy kokemus. Ihmisen maailmansuhteen perusmuoto on kokemuksellisuus ja kokemus muotoutuu merkitysten mukaan. Fenomenologisen tutkimuksen varsinainen kohde ovat nuo merkitykset. (Laine, 2007, Aaltola, Valli, 2007, 28-29)

Tutkimusmenetelmänä metodi ei ole kaavamaisesti opittavissa olevan aineiston keräämisen ja tulkistamisen väline. Ennemmin se on suoraan sidoksissa kokonaiseen verkostoon erilaisia 'suuria' epäteknisiä kysymyksiä ja ratkaisuja niihin. (Laine, 2007, Aaltola, Valli, 2007, 28-29)



REGGIO EMILIA-PEDAGOGIIKKA

'Lapsella on sata kieltä, sata kättä, sata ajatusta, sata tapaa pohtia leikkiä ja ajatella.' (Taikatahti Oy, 2014)

Reggio Emilia -pedagogiikka on Loris Malaguzzin kehittämä kasvatustilofosofia. Teoreettisesti kuvattuna se on sosiaalis-konstruktionistinen tapa hahmottaa tietoa, oppimista ja koko elämää. (Puurula 2014)

Kasvatustilofosofian syvimpänä ajatuksena on auttaa lasta näkemään ympäröivä maailma monilla eri tavoilla. (Taikatahti Oy, 2014)

Reggio Emilia -pedagogiikan kasvatustilofosofiassa pyritään kunnioittamaan lasten ja aikuisten oikeutta olla oman elämänsä toimijoita (subjektius), moninaisuuden kunnioitus, demokratia ja osallisuus, leikki, ilo ja tunteet - eämän kaikki kielet. (Puurula 2014)

Reggio Emilia -pedagogiikassa tärkein työkalu on dokumentointi/tutkiminen. Dokumentoinnin avulla tarhojen ja koulujen toiminta tehdään läpinäkyväksi ja suunnittelun pohjaksi. Dokumentoinnin avulla lapset voivat seurata oman kasvamisensa polkuja, koulu reflektoida omaa toimintaansa ja aikuiset olla mukana lastensa kasvamisessa. (Puurula 2014)

Lapsi oppii leikin ja toiminnan kautta. Kasvatustilofosofiassa on painotettu kaikkien aistien kautta tapahtuvaan oppimiseen elämyksien kautta. (Puurula 2014)

TYÖPAJA

4 KÄYTTÄJÄLÄHTÖISEN MUOTOILUN VÄLINEENÄ

4.1 TUTKIMUSKYSYMYKSET

Tutkimuskysymyksiä laatiessani pyrin löytämään mahdollisimman kohderyhmän tasoisien kysymystenasettelun. Kysymyksiä oli mahdollista esittää esikouluikäisen keskittymiskyvyn huomioonottaen maksimissaan 6-8 ja niiden tarkoitus oli olla suuntaa-antavia. Ajatuksena oli, että jos lapsi työpajan aikana koki haasteellisen kertoa piirtämästään ja ajatuksistaan, voidaan kysymykset ottaa haastattelun tueksi. Tämän vuoksi en ole eritellyt eri kysymysten vastauksia, vaan dokumentointi on tapahtunut vapaamuotoisesti lapsesta riippuen. Useimmilta lapsilta kuitenkin kysymykset kysyttiin läpi.

-Missä lapset voisivat nukkua? Minkälainen paikka se voisi olla?

-Miltä se paikka näyttää missä lapsi voisi nukkua?

-Mitä se lapsi joka menee nukkumaan näkee sieltä nukkumispaikasta / mitä sieltä olisi kiva nähdä?

-Minkä kokoinen ja muotoinen se paikka voisi olla missä olisi parasta nukkua?

-Mitä siellä paikassa voisi olla missä lapsi nukkuu? (ei ainakaan saisi olla)

-Miltä siellä paikassa voisi tuntua missä nukutaan? (ei ainakaan saisi tuntua)

-Minkälaisia ääniä siellä kuuluu? (ei ainakaan saisi kuulua)

-Mitä sen nukkumapaikan ympärillä olisi hyvä olla?



4.2 TOTEUTUS JA MENETELMÄT

Kävin työpajaa edeltävänä päivänä esittäytymässä ja pohjustamassa seuraavan päivän ohjelmaa. Lapset olivat innostuneen oloisia ja heidän kanssaan syntyi luonteva yhteys. Useimmat lapsista tunnistivat minut esikouluryhmätoverinsa äidiksi. Olin heille siis jo tuttu kasvo. Kerroin lapsille hieman muotoilusta ja juttelimme mukavia.

Ennen työpajan alkua valmistelin pienryhmätilan nurkkaan tilan tarinankuuntelua varten. Levittelin lattialle eri puolilta esikoulun tiloja keräämiä tyynyjä. Kokosin tilassa olevalle sivupöydälle erilaisia materiaaleja kokeilemista odottamaan. Dokumentointi työpajassa tapahtui videokuvaamalla, valokuvaamalla, kirjoittamalla sekä piirtämällä.



Aloitimme työpajan tunnustelemalla erilaisia materiaaleja. Halusin tuoda työpajaan mukaan tuntoaistiin liittyvän konkreettisen elementin, joka virittäisi lapsia työpajan seuraavaan rauhoittavampaan osioon. Lapset selkeästi rentoutuivat ja saivat purkaa hieman jännitystään. Materiaalien kokeilu oli hyvä jäänmurtaja, joka kevensi tunnelmaa ja poisti virallista tunnelmaa.

Lapset siirtyivät lattialle tyyntyneen päälle kuuntelemaan työpajaa varten kirjoitettua tarinaa Nukku-maasta. Lapset jaksoivat kuunnella hienosti, vaikka loppua kohden keskittyminen alkoikin hieman herpaantua. Tarinan ja piirtämisen taustalla soi rentouttavaa musiikkia sekä valaan laulua.





NUKKU-MAA

Syväällä metsässä, vuorijonojen takana on kaunis aukea. Siellä värikkäät linnut laulavat ja pienet pehmeät pesukarhut kylpevät iloisesti solisevassa purossa, joka laskeutuu kirkasvetiseen järveen. Tämä järven vesi on niin kirkasta ja puhdasta, että jos satut katsahamaan järven pintaan, saatat nähdä itsesi selkeämmin ja kirkkaammin kuin katsoisit oikeasta peilistä.

Järven rannalla kasvaa Nukku-puita, joita ei ole missään muualla maailmassa. Niiden lehdet ovat niin pitkiä että ne osuvat vedenpintaan ja kasvavat kaikissa sateenkaaren väreissä. Kun sattuu sopiva tuuli auringon laskiessa Nukku-puiden lehtien kirkkaat värit tummuvat kauniiksi ja heiluessaan veden pinnalla ne soittavat maailman kauneinta tuutulaulua. Sen vuoksi ne ovat saaneet nimekseen Nukku-puu.

Eräänä päivänä pieni hyväntahtoisten otusten kansa oli päätynt suurella vaelluksellaan Nukku-puiden luokse. He olivat kulkeneet pitkän matkan etsiessään kansalleen uutta kotipaikkaa ja nähdessään kirkasvetisen järven ja kuullessaan nukkupuiden kauniin laulun järvenpintaa vasten he olivat niin haltioissaan että tiesivät löytäneensä uuden kodin kansalleen. Pienten otusten kansa päätti rakentaa kylän juuri siihen paikkaan ja näin syntyi Nukku-maa.

Pienet otus-lapset juoksivat paljain varpain pehmeän rantahiekan poikki innosta hihkuen peseytymään järveen vanhempien otusten purkaessa tavaroita ja laittaessa ruokaa. Herkullinen ruoan tuoksu, joka sekoittui metsän puiden ja rantakivien tuoksun kanssa sai lapset tuntemaan jännitystä ja odotusta. Tässä olisi uusi kotipaikka mihin he jäisivät. Pienimmät otuslapset olivat niin pieniä etteivät edes muistaneet aikaa jolloin heillä olisi ollut pysyvä koti.

Ensimmäisenä yönä pienet Nukku-maan lapset nukahtivat tuttuun tapansa vanhempiensa lämpimään ja turvalliseen kainaloon. Mutta seuraavana päivänä alkoi jo kova aherrus kun pienet otukset ryhtyivät tomerasti rakentamaan uutta hienoa kylää. Kaikki yhdessä keräsivät ympäriltään rakennustarvikkeita ja koti kodilta alkoi kylä nousta. Otukset tuumailivat, että nyt kun heillä oli mahdollisuus suunnitella koti, jossa he asuisivat aina, halusivat he tehdä kaikille omat nukkumapaikat. Vaelluksellaan he olivat nukkuneet aina milloin missäkin. Välillä he olivat löytäneet kauniita suojausia luolia, välillä he olivat nukkuneet puiden ja pensaiden suojissa.

Vanhemmat otukset tiesivät kyllä miten he halusivat nyt nukkua, mutta totesivat etteivät enää yhtään muistaneetkaan miten pienet otuslapset halusivat nukkua. Lapsethan olivat tähän asti nukkuneet vanhempiensa kainalossa. Niinpä vanhemmat antoivatkin illalla nukkumaanmennessään lapsille tehtävän. He pyysivät lapsia miettimään miten he haluaisivat nukkua? Millainen nukkumapaikka olisi hyvä? Mitä siellä tulisi olla? Minkä kokoinen ja muotoinen paikka voisi olla ja miltä se voisi tuntua. Mitäköhän nukkumaan lapset näkisivät nukkumapaikasta ja minkälaisia ääniä sieltä kuuluisi. Olisiko siellä yhtään valoa vai olisiko parasta nukkua aivan pimeässä. Ja näin Nukku-maan lapset nukahtivat onnellisina miettiessään paikkaa jossa haluaisivat nukkua.



Tarinan jälkeen siirryimme pöytien ääreen piirtämään ja dokumentoimaan avustajien kanssa lasten ajatuksia heidän piirustuksistaan. Olin kirjoittanut suuntaa-antavia kysymyksiä, joista keskustelimme lasten kanssa. Monet lapset kuitenkin halusivat kertoa oma-aloitteisesti piirustuksistaan ja ajatuksistaan mikä oli käyttäjälähtöisen tutkimuksen kannalta hyvä asia.





Työpajaan päiväkodilla osallistui 8 lasta. Päädyimme esikouluopettajien kanssa jättämään oman poikani pois työpajasta, jotta ei syntyisi kiusallisia tilanteita. Pyysin kuitenkin poikaani osallistumaan työpajaan kotioloissa. Joten tutkimuksessa on yhteensä yhdeksän lapsen (4 tyttöä, 5 poikaa) ajatuksia ja piirustuksia analysoitavana.

Lapsilla oli hienoja ajatuksia ja he selkeästi miettivät omia nukkumistottumuksiaan ja eläytyivät hienosti tarinassa esiintyvien Nukku-maan lapsien osaan.





Totesin, että tunnin mittainen työpaja oli kestoaltaan maksimiaika.

Lapset piirsivät eri tahtiin, osa pitkään keskittyen ja toiset olivat nopeampia ja keksivät itselleen tekemistä työpajan loppuajaksi. Työpajan jälkeen lapset lähtivät omaa tahtiaan ulos leikkimään. Jätin kiitokseksi karkkipussin jaettavaksi ruokailun jälkeen koko esikouluryhmälle.

Sain palautetta henkilökunnalta, että lapset olivat tykänneet työpajasta kovasti. Itselleni työpajasta jäi todella hyvä mieli ja sain siitä paljon inspiraatiota opinnäytetyön lopullista tuotosta varten. Lasten ihana uteliaisuus ja aitous sekä piirustusten monimuotoisuus ja väriiloisto salli minulle pääsyn vielä syvemmälle käyttäjäryhmäni maailmaan.





4.3 MATERIAALIN KÄSITTELY

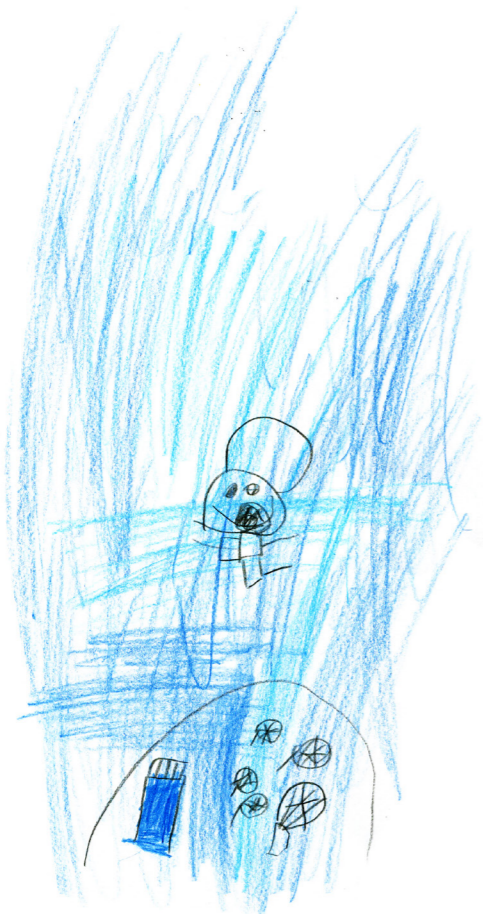
Tutkimusmateriaalin analysointi tapahtui hyvin intuitiiviselta pohjalta. Pysin kartoittamaan yhteneviä tekijöitä materiaalissa sekä lähestymään aineistoa aikuisen kokemuspohjalla lapsen silmin.

Tutkimusmateriaalissa, eli lasten piirustuksissa ja kertomuksissa oli paljon konkreettisia luultavasti heidän omiin nukkumisympäristöihinsä liittyviä osia esim. omasta huoneesta tuttu kerrossänky. Aineistossa oli myös paljon tulkittavissa olevia viitteitä nukkumisen aistimaailmaan ja kokemuksellisuuteen liittyvistä toiveista esim. pehmeät ja lentävät eläimet.

Tutkimusmateriaalista tulkitsin, että lapsille nukkumipaikan ympäristön visuaalisuus on tärkeä asia. Vaikka nukahtaessa silmät sulkeutuvatkin eikä ympäristön visuaalisuudella ole sen jälkeen enää merkitystä niin viimeinen asia minkä näkee ennen nukahtamista on luultavasti turvallisuuden tunteen ja unen sisällön kannalta tärkeää. Useissa piirustuksissa oli jokin valonlähde, josta voi mahdollisesti päätellä, että useat lapset nukkuvat hämärässä valossa. Silloin päivänvalossa selkeästi nähtävät muodot saattavat olla eri näköisiä.

Aineiston pohjalta nousi myös toive nukkumipaikan pesämaisuudesta ja turvallisuudesta. Piirustuksista löytyi turva-aitoja, linnunpesä, vedenalainen luola, kodin rakenteita sekä tarkasti rajattuja alueita nukkumipaikan ympärillä.

KAAPO



Se sukeltaa. Sen nukkumapaikka on veden alla. Siellä on hauskaa ja se näkee vesiunta. Se uni on sininen ja aurinkoista. Siinä on jänniä kohtia, se menee haita karkuun. Siellä tuntuu hyvältä. Se on vedenalainen luola ja siellä on timantteja, sänkyjä ja ruokasali.

Sängyissä on laitoja ja katto, ne katot on läpinäkyviä ja isoja. Sängyissä nukutaan yhdessä ja niihin mahtuu 3 pikkuihmistä. Vesipehmusteita, siellä tuntuu hyvältä ja märältä.

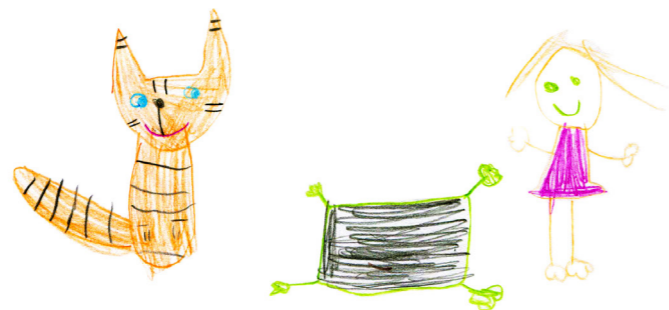
Siinä on nukkupuu, ruskee runko, vihreet oksat. Siinä on pikkuihmisiä, ne hyppää sillalta veteen uimaan.

Nukkumapaikka ois pehmee, se ei saisi olla kova. Siellä ois pumpulia, tyynyjä ja hämärää. Ne näkee nukkumapaikasta kuvioita -> kolmioita. Se olis tavallaan iso, tavallaan pieni ja sinne mahtuisi monta ihmistä makuullaan. Siellä olisi ihan hiljaista. Sen ympärillä olisi hyvä olla aitoja, ihan kiinni nukkumapaikassa.

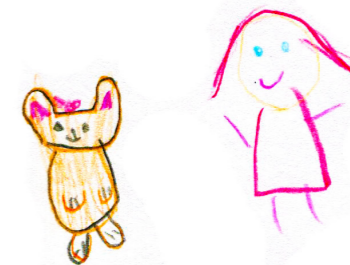
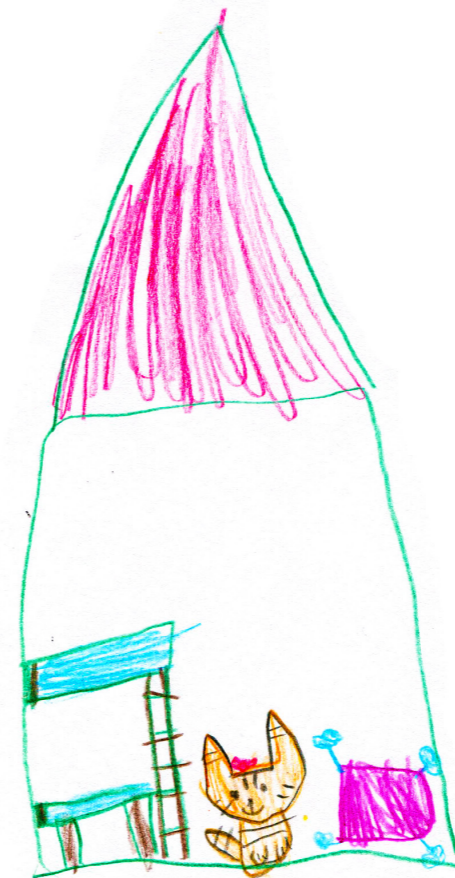


Kaapo kuva 1.

NEEA



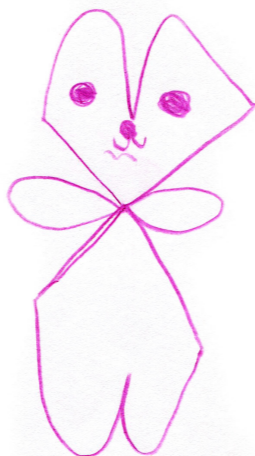
NEEA I



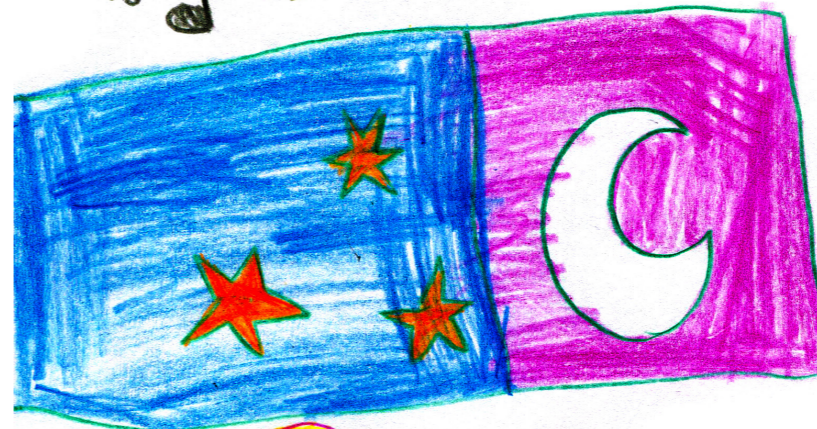
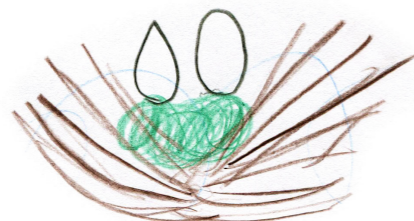
Tiikeri ja nukkumapaikka, joka on tiikerin kokoinen tyyny, pehämä, uppoava tupsut reunoissa. Tähtiä ja kuu-ukko, sydänprinsessa. Kerrossängyn yläsänky on mukava ku katto on lähellä. Lentää unissaan. Kuorsausta, pimeätä, yövalo.

NEEA

SONJA



Sängyssä sammalta, makaa tyynyllä hyvässä asennossa. Sonja itse nukkuu eri asennoissa monesti usean tyynyn päällä pääpuoli koholla. Iso nukkumapaikka jossa uppoais sammaleen. Nukkumapaikka ei sais tuntua pahalta. Lintu nukkuu pesässä. Kissaperhonen. 2 Nukkumaan lasta nukkuu samassa sängyssä. Kuutyyny ja tähtipeitto. Unimatto.



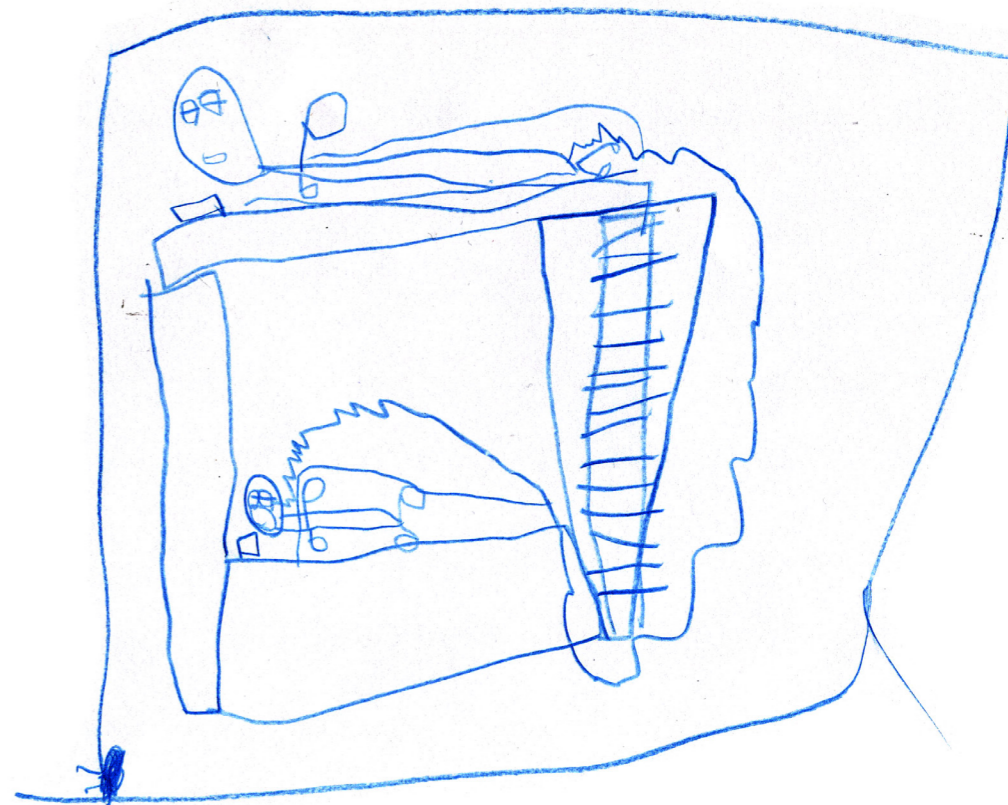
ASLAK

Tossa on ovi, ihminen pitää käsiään ylhäällä. Lapsi näkee hauskoja unia merestä, ukko seisoo vedessä. Nukkumapaikassa tuntuu kiinnostavalta ja kivalle. Näkee unta että on hämärässä ja pimeässä. Taskulamppu et näkee jotakin. Ympärillä olis kiva olla muuri, ettei olis pelottavaa siellä. Alhaalla vihreä on muuri. Nukkumapaikassa ei ole aikuisia. Piirustuksessa takka koska siellä on talvi. Kultainen sänky.



JAAKKO

Tyyny kerrossängyssä Jaakon ja Mikon huoneessa. Sänky olisi nurkassa jos saisin valita minkä paikan vaan. Mä vaan pomppisin sängyssä ja sitten nukahtaisin. Siellä olisi hiljaista. Iso sänky, joka tuntuu pehmeältä. Siellä kuulostaa korvatulpilta. Siellä haisee liikaa, koska isovelji pierree, nukutaan kerrossängyssä, mä olen alasängyssä, isovelji ylhäällä.





ANNI

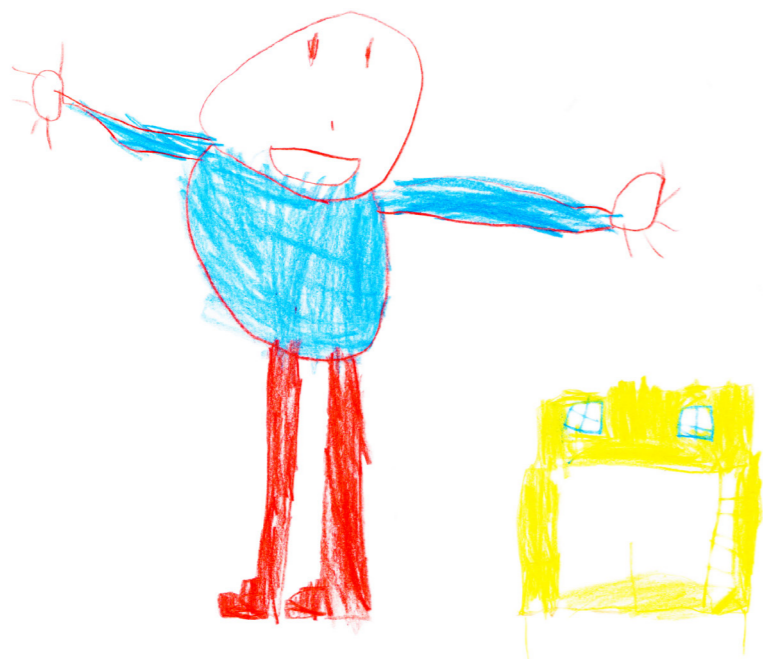
Tavallinen pehmeä jalallinen sänky. Ympäristön pitäisi olla pimeä jossa olisi väriä vaihtava valaisin antamassa valoa. Nukkumapaikasta olisi kiva nähdä kuusi, jossa on lintu latvassa. Nukkumapaikassa ei saisi ainakaan olla hirvöitä. Yksi tähti taivaalla, perhonen, lemmikkiampiainen. Mehulähde: mustikkaa, mansikkaa, ruohon makuista. Värikästä. Tuoksuu hedelmiltä. Nukkumapaikassa puujalat, se olis matala ja lähellä lattiaa. Siellä voi pomppia. Nukkumapaikan yläpuolella leijuvia kirjaimia ja numeroita, jotka tulevat valaisimesta. Lintu laulaa.

ANNI



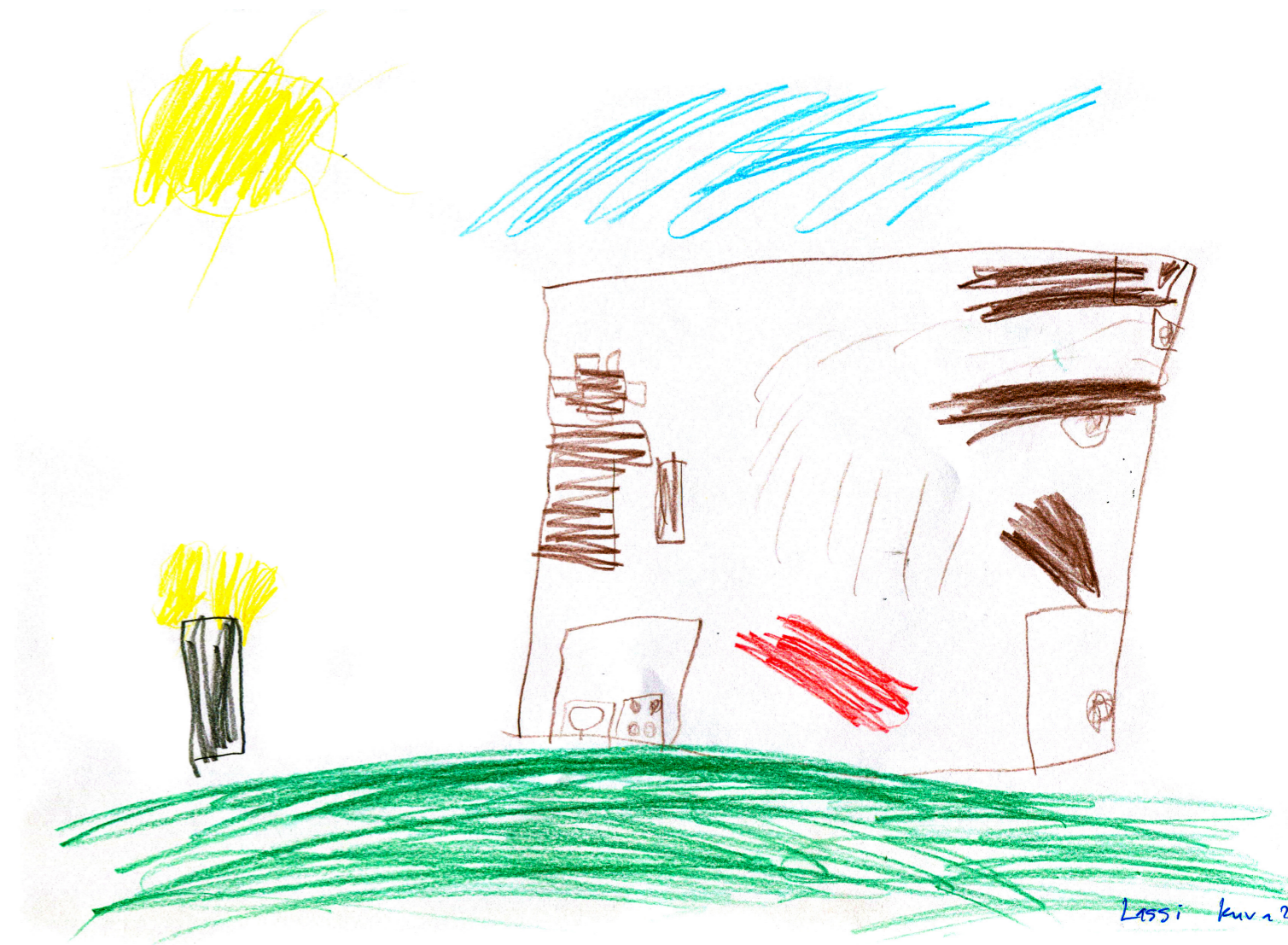
SEVERI

Kerrossänky katolla ja kahdella ikkunalla. Ympäristössä pitäisi olla pimeää.



LASSI

Mä piirsin autotallin ja talon ja kuistin. Emmä tee nukkumaata, isän taloa. Mun nukkumapaikka on yläkerrassa, nukun siellä yksin. Siellä on pehmeitä ja iskä laittaa mut mykkyrään -> käärii peittoon. Siellä tuntuu kivalta. Siellä on aika pimeätä tai aika valoisa (yövalo).

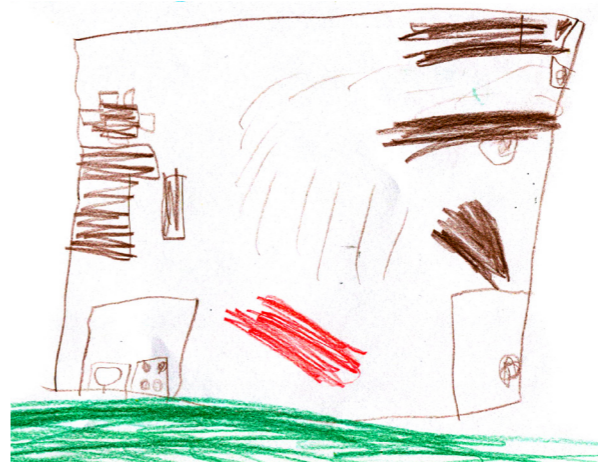
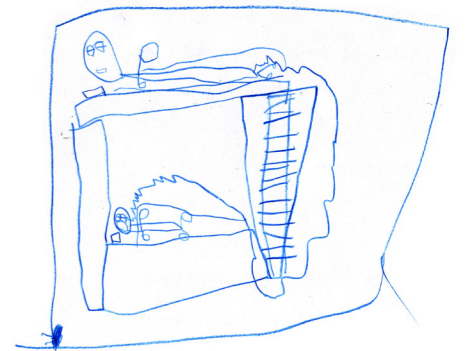
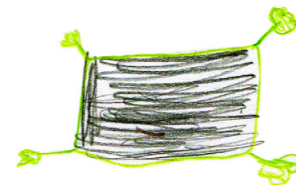
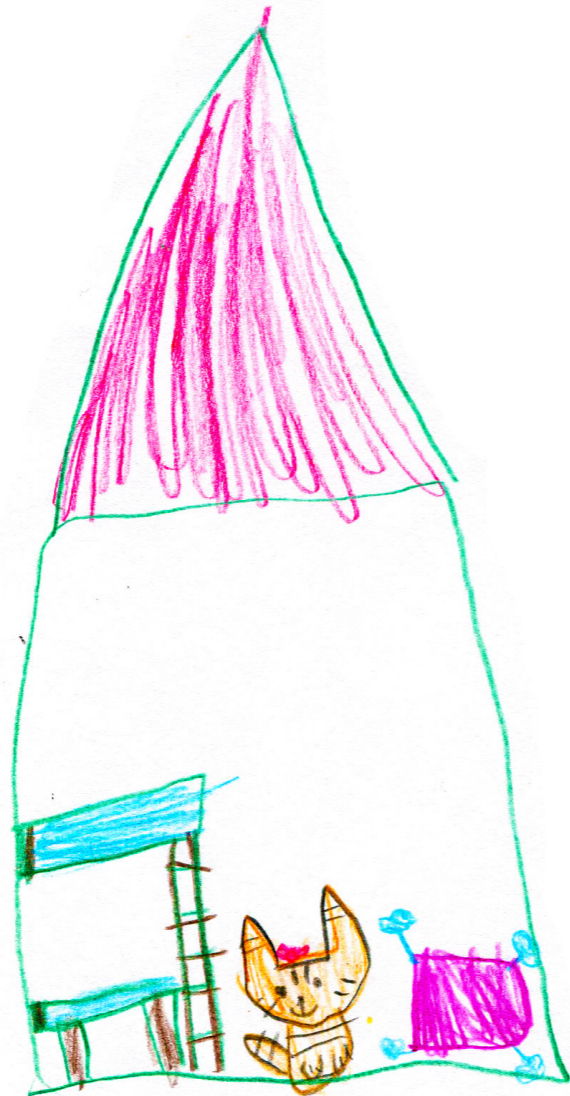


Lassi kuva?

4.3 KESKEISET TULOKSET

ASUNNOT/NUKKUMISPAIKAT:

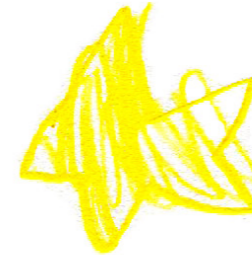
LINNUNPEŠÄ
KERROSSÄNKY
NUKKUJAN KOKOINEN TYNNY
LAIDAT, KATOT, MUURIT
VEDENALAINEN LUOLA
UNIMATTO





ELÄIMET:

PEHMEYS
LENTÄMINEN
ILMAVUUS
JOKU LÄSNÄ, MUU KUIN AIKUIINEN
KEVEYS



VALO/PIMEYS:

TÄHTITAIVAS
AURINKO
YÖVALO
TASKULAMPPU
NUKKUJA NÄKEE UNTA JOS ON
PIMEÄÄ JA TASKULAMPPU
VALO, JOSTA TULEE KIRJAIMIA JA
NUMEROITA



5 LASTEN NUKKUMAKALUSTE

5.1 NUKKUMISEN ERGONOMIASTA

Ihminen viettää noin kolmasosan elämästään nukkuessa, joten on tärkeää kiinnittää huomiota olosuhteisiin, jossa nukkuminen tapahtuu. Nukkumiseronomia on vielä suhteellisen uusi käsite. (Honkanen, Huotari, Lehtimäki 2009, 2)

Nukkumisen aikana merkittävin kehoon vaikuttava voima on painovoima. Nukkujan tasapainoinen asento syntyy patjan ja painovoiman yhteisvaikutuksesta. Jotta keho pääsee lepäämään ja palautumaan päivän rasituksista patjan ja tyynyn tulee tukea vartaloa sen luonnolliseen eli fysiologiseen asentoon. (Honkanen, Huotari, Lehtimäki 2009, 12. Gracovetsky 1987, 549. Airaksinen 2008)

Nukkumisympäristöä ajatellen unen laatua parantavat myös valaistus, sänkyvaatteiden materiaalit, niiden puhtaus, äänimaailma sekä ilmanlaatu ja lämpötila. (Honkanen, Huotari, Lehtimäki 2009, 11.)

INSPIRAATIOKUVIA SÄNKYYN



<http://www.so-ro.com/imagegallery/106584/25004/>



<http://www.babyland.com.au/nursery-furniture/44-leander-cradle.html>



<http://cosmoengtradeindia.com/swing-cradle-1025977.html>



<http://www.kalozens.com/piggysungodday-hammocks-you-walk-in-your-backyard-ens>



<http://www.werger.de/en/kufen/schalen-haengenetten/haengenette/533/amazonas-baby-haengenette-kofel>



http://www.coralot.com/coralot_richardcradle



<http://estian.lv/2012/11/10/seen-for-the-welfare-of-babies/>



http://daddytypes.com/2014/03/11/robot_bisco_cradle_for_a_young_viking_or_western.php



<http://www.dorthea.com/1211-24411-1>



5.3 KONSEPTIN VALINTA

Lähdin työstämään lopulliseksi opinnäytetyön suunnittelukohteeksi lasten sänkyä, koska ajatus 'lentävästä unimatosta' lähti elämään päässäni omaa elämäänsä.

Haasteena suunnittelutyössä on kuinka yhdistää lentämisen tunne sekä turvallisuusmääräykset ja standardit, joita kaupallisesti tuotetuille lastensängyille on asetettu.

5.4 NYKYTARJONNAN KEHITTÄMISESTÄ

Markkinoilla on paljon lapsille suunnattuja sänkyjä. Halutessani kehittää nykytarjontaa minun olisi tuotava esille täysin uudenlainen ajatus lapsille suunnatun nukkumiseen liittyvän kalusteen luonteeseen.

Kaupallisesti tuotetun huonekalun suunnittelussa on tärkeää ottaa huomioon yleiset turvallisuussäädökset sekä käyttää maalaisjärkeä. Lapset ovat liikkuvaisia ja pitävät kiipeilystä ja sänky jossa nukutaan saattaa lepäämisen ja nukkumisen lisäksi toimia useiden eri leikkien rekvisiittana. Etsiessäni materiaalia kaupallisesti tuotetuista kiinnostavista sängyistä törmäsin jatkuvasti mitä mielikuvituksellisimpiin itse kustomoituihin ja rakennettuihin sänkyihin laivoista linnoihin. Lasten sängyt koostuvat kuitenkin suurimmassa osassa tapauksista suorakaiteen muotoisesta laatikon mallisesta rakenteesta, jossa on neljä jalkaa. Laatikon tasaisella pohjalla on patja, jonka päällä nukutaan makuuasennossa.

Selatessani erilaisia lasten sänkyjä huomasin, että sekä itse kustomoiduissa, että kaupallisissa lasten sängyissä niiden toiminnallisuus sänkyominaisuuden lisäksi rajoittui pelkästään visuaalisiin elementteihin. Vaikka visuaalisuus on tärkeä asia varsinkin silloin kun sänkyä käytetään rekvisiittana leikeissä, se ei välttämättä ole nukkumis- ja nukahtamistilanteessa toiminnallisuuden kannalta millään tavalla relevantti. Oletettavasti sängyn tärkein funktio on kuitenkin toimia alustana, jossa on hyvä nukahtaa ja nukkua yön yli.

Ajauduin pohtimaan sängyn toiminnallisuuteen liittyviä asioita. Palasin omiin lapsuuden kokemuksiin nukahtamistilanteista ja yön kulusta.

Minulla sattuu löytymään omakohtaista kokemusta lapsena koetuista nukahtamisvaikeuksista. Pyörin paljon ja saatoin pitkäänkin valvoa sopivaa nukkumisasentoa etsiessä kun vilkkaan mielen ja kehon rauhoittumiseen meni aikaa. Olen tarkkaillut myös omien lapsieni nukahtamistilanteita, jotka saattavat välillä kestää tolkkuttoman pitkään rauhoittumisen vaikeuden vuoksi. He eivät millään maltaisi pysyä sängyssä, koska toiminnantäyteisen päivän vaikutus ei pysähdy iltapuuroon.

Oman kehontuntemukseni, lapsuudenkokemuksieni, sekä lapsistani tehtyjen havaintojen perusteella pohdin mikä voisi helpottaa ja rauhoittaa nukahtamistilannetta. Tulin lopputulemaan, että yksi mahdollinen ratkaisu saattaisi olla rauhoittava liike.

Rauhoittava keinumisliike on jokaiselle tuttu jo kohdusta lähtien. Äidin sylin ja kehdon kautta keinuhevosen ja pihakeinun hurjista vauhdeista leppoisasti narisevaan kiikkutuoliin.

Erilaisia lasten sänkyjä etsiessäni seassa oli paljon vauvoille suunnattuja kehtoja. Kehdossa vauva nukutetaan rauhoittavaan liikkeeseen. Kuitenkin tullessaan hieman aktiivisemmiksi ja oppiessaan liikkumaan vauvat yleensä vaihtavat kehdosta pinnasänkyyn.

Vauvaiän kehtoa lukuunottamatta sänkyä on totuttu pitämään stabiilina huonekaluna. Voisiko totuttuun sänkymalliin olla liitettävissä uudenlaisia tai tässä tapauksessa hyvinkin vanhoja toiminnallisia piirteitä, mutta uudenlaisessa muodossa?



6 TAVOITTEET JA RAJAUS

6.1 TOIMINNALLISET TAVOITTEET

'Ihmisen olemukseen on sisäistynyt kaipuu, joka houkuttelee aina johonkin uuteen ja toisenlaiseen - se ilmenee myös asumisen ja elämisen tilojen ja niissä käytettävien kalusteiden muutoksina. Muuttuva ympäristö on aiheuttanut juurettomuutta. Jos ihminen ei tunnista ympäristössään omia merkkejään, niin hän ei tiedä mihin kuuluu. Ympäristön ja ihmisen luonnollinen vuorovaikutus häiriytyy silloin, kun ihminen ei voi itse vaikuttaa oman ympäristönsä muotoutumiseen. Ihminen haluaa luoda ympäristöönsä turvallisuuden ja jatkuvuuden tunnetta. Joskus sen uskotaan löytyvän menneiden sukupolvien rakentamista ympäristöistä, rakennuksista ja esineistöstä, joskus jopa niiden kopioista.' (von Konow 1996, 32)

Minulla on tavoitteena löytää sängylle uusi toiminnallisuuden muoto, joka kuitenkin täyttää sängyn funktion nukkumiskalusteena. 'Lentävän maton' kehittäminen konkreettiseksi sänkykalusteeksi saattaisi toteuttaa tavoitteeni.

Päästin kuitenkin irti ajatuksen 'lentävästä matosta', koska se oli täyttänyt tarkoituksensa aasinsiltana ajatustyölle liittyen lasten sängyn uudella toiminnallisuudelle. 'Lentävän maton'-ajatuksista jäi kuitenkin jäljelle liike, jonka rauhoittavaa vaikutusta pohdin nukahtamistilanteessa.

6.2 TYYLI JA TUNNELMA

- MERELLISYYS
- LAITURIN LIPLATUS JA KEINUMINEN
- VENEEN KEINUMINEN JA RAKENNE





<http://akameygyakryama3.com/mage/2007-01-06.html>



http://www.gutenberg.org/wiki/Project_Gutenberg/ebooks/10000/10000-h/10000-h.htm



<http://www.woodenboats.com/18882918531/>



<http://www.woodenboats.com/mv-waka-private-boat/2007-01-06.html>

6.3 KUSTANNUSTAVOITTEET

Olen pyrkinyt suunnittelussa minimoimaan materiaalin menekin, komponenttien määrän sekä pääsemään mahdollisimman edullisiin materiaalikustannuksiin. Teollisessa tuotannossa kaluste olisi mahdollista tehdä levytavarasta: 17,4 mm koivuvanerista CNC-koneella jyrsien. Sängyn kokoamisessa käytetään ruuviliitoksia. Logistiikka kuluja pienentää mahdollisuus pakata tuote flatpackiin.

6.4 RAJAUS

Opinnäytetyöni suunnittelutyö on alakouluikäisille lapsille suunnattu kehto. Ajatuksena on kokeilla, kuinka idea soveltuu käyttötarkoitukseen. Minua kiinnostaa miksi vauvaiän jälkeen poikkeuksia lukuottamatta (riippukeinu) on päädytty normiin, jossa sänky on tukeva paikallaan pysyvä rakenne. Keinumisen rauhoittava vaikutus kuitenkin säilyy vauvaiän jälkeenkin. Suunnittelen kehdon ensisijaisesti kotiympäristöön, mutta sitä voitaisiin käyttää myös julkisissa tiloissa mahdollisuuksien mukaan.

Toteutan sängystä prototyypin käyttäen Muotoiluinstituutin puupajan koneita.

7 SUUNNITTELUPROSESSI



KEINUMINEN

Mietin minkälaisia vaihtoehtoja olisi toteuttaa tunne liikkeestä nukahtamistilanteessa niin, että kalusteen voisi säilyttää lattiakalusteena. Muistelin omia lapsuuden keinukokemuksia, jolloin minulle tuli tunne lentämisestä. Tämä takauma johdatti minut etsimään tietoa keinumisliikkeestä.

Meissä jokaisessa sylilapsesta vanhukseen piilee muinaisen alkukehdon, eli kohdun tiedostamaton kaipuu. Keinumisen tuottama tyydytys saattaa muistuttaa ihmistä olotilasta ennen syntymää. Keinumisliikkeelle ominainen säännönmukaisuus ei ole mitä tahansa heittelehtimistä. Turvallisuuden ja ilon tunteet tuovat liikkeen rauhallinen toistuminen odotetulla tavalla. (von Konov 1996, 15)

Vaikka keinuminen on ihmiselle luonteva tapa rauhoittua, keinuminen yhdistettynä nukkumiseen on tunnettu pääsääntöisesti ainoastaan vauvojen kehto kalusteissa. Vauvat, jotka saavat nukkua kehoissa, siirretään kuitenkin jo alle vuoden ikäisenä tavalliseen pinnasänkyyn, jossa rauhoittava sängyn keinumisliike nukkumaanmenon yhteydessä lakkaa. Voisi kuvitella, että keinumisliikkeen rauhoittava vaikutus nukkumaanmenon yhteydessä jatkuu vielä vauva-ajan jälkeenkin. En kuitenkaan löytänyt kovinkaan montaa keinuvaa nukkumiskalustetta, jotka olisivat suunnattu vanhemmille lapsille tai aikuisille.



KEHTO



Kivikauden ihmisten sekä alkuperäiskansojen keskuudessa vauvojen nukkuminen on pääsääntöisesti tapahtunut maan yläpuolella asumuksen (kota, telttä, jurtta) katosta riippuvassa nahkaisessa pussukassa tai kuljetuslaitteessa. Aikuiset ja isommat lapset nukkuivat lattiatasossa. Työkalujen kehittyessä myös asumukset kehittyivät edelleen. Kun asumuksiin alettiin tekemään lattioita, voitiin vauvan vuode myös laskea alas katto-orresta. Liikuttamisen tarpeen vuoksi laatikon alle laitettiin jalakset, jolloin syntyi ensimmäiset kehdot. Monissa maissa tunnetun kehtotyypin, jonka jalakset ovat pituussuuntaiset eli niinsanotun 'soutavan' kehdon on todettu aiheuttavan lapsilla pahoinvointia. Tämän havainnon myötä keinumissuuntaa on mahdollisesti vaihdettu sivusuuntaiseksi. Kehtoa on sen varhaisimmassa muodossa käytetty koko ihmiskunnan olemassaolon ajan. (von Konov 1996, 16)

Komsio



Perinteinen kehto ->

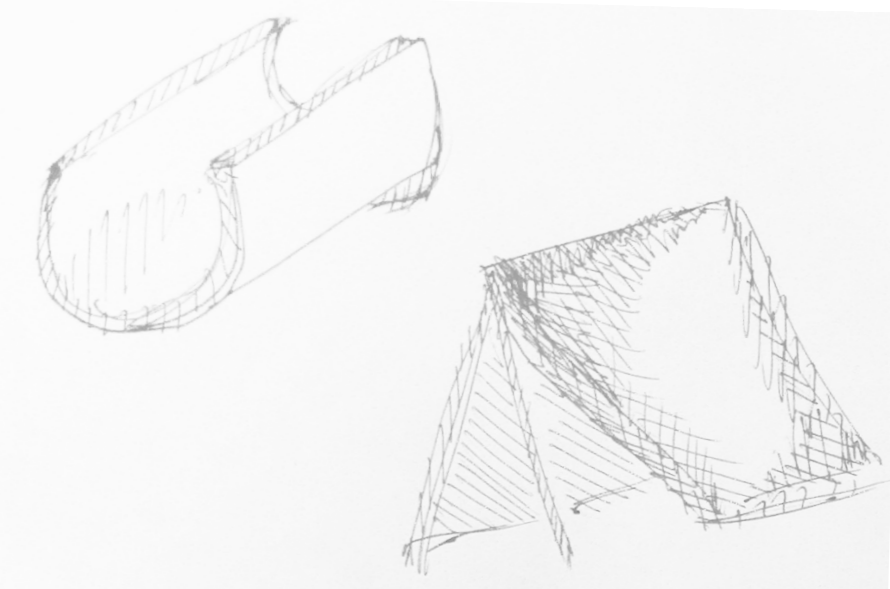
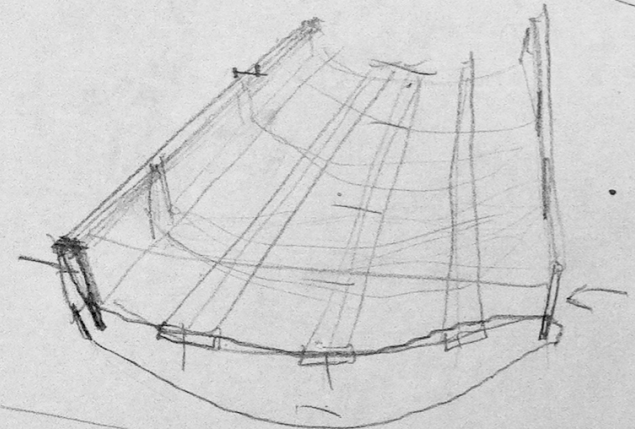
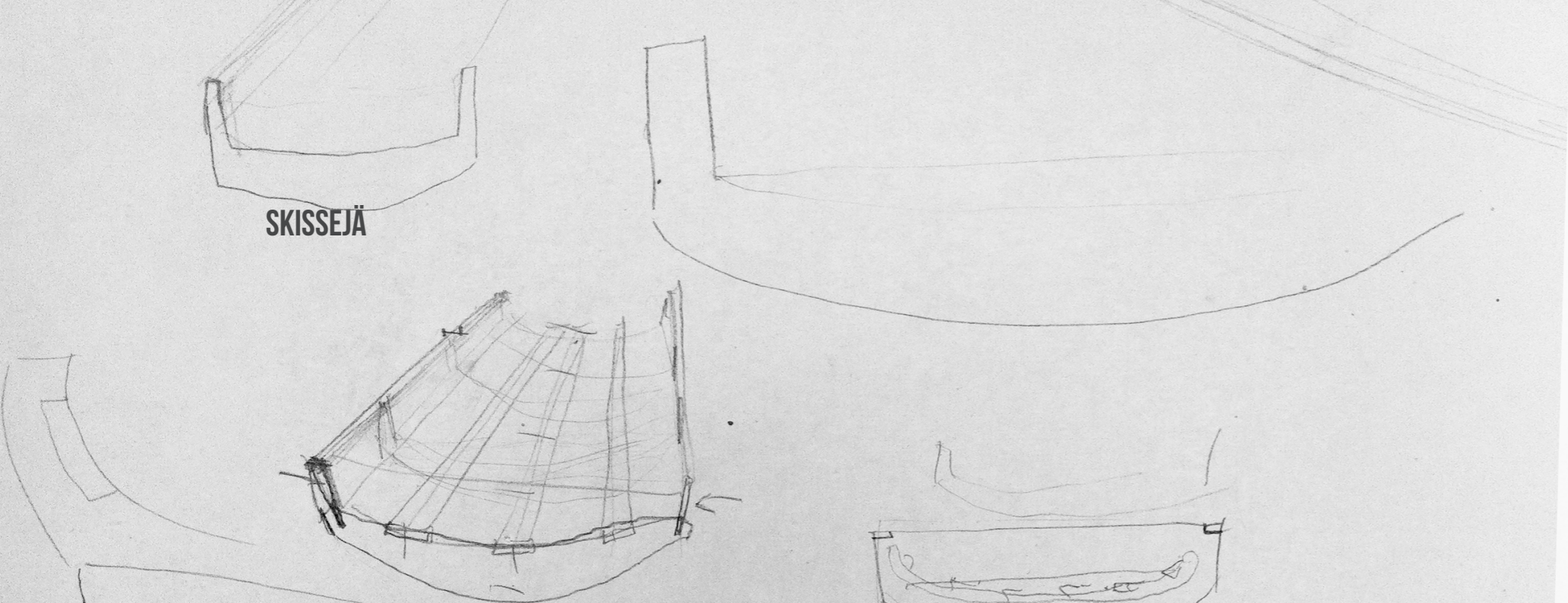


http://www.riika.fi/kansallismuseo/kokorimat/kivikauden_esine_2004/164616

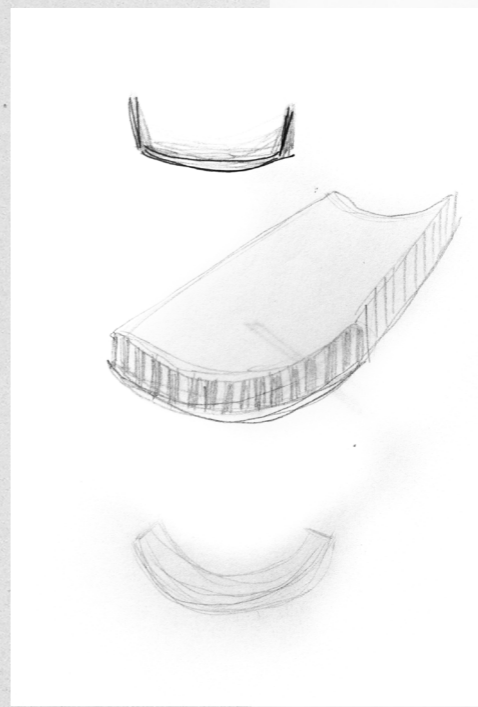
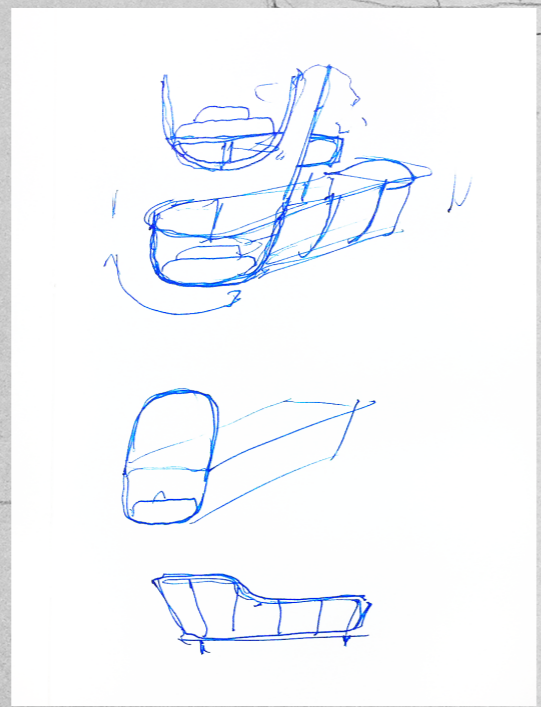
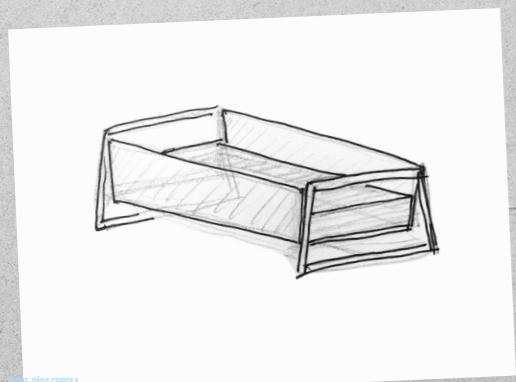


http://www.riika.fi/kansallismuseo/kokorimat/kivikauden_esine_2004/164616

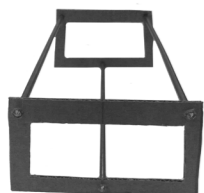
SKISSEJÄ



LENTÄVÄ UNIMATTO



HEIJAA



Luonnostellessani erilaisia sänkymalleja otin inspiraatiota aiemmasta suunnittelutyöstäni. Kauris-nojatuolissa keinuva/heijaava liike on ratkaistu metallirunkoisten käsinojien ympärille muotoon ommellulla huopakankaalla. Ajatuksena Heijaa-sängyssä oli tehdä kaksi päätykappaletta, joiden väliin on mitoitettu kolme tai neljä metalliputkea, joista ylimpiin olisi kiinnitetty tukikangas. Tukikankaan väliin tulisi ohut vaneri patjan alle tueksi. Kauris-tuolin käyttökokemuksen perusteella heijaava liike myös sängyssä voisi oletetusti toimia hyvin. Kangas on herkkä sivuttaisliikkeelle ja lapsen olisi mahdollisesti helppo heijata itseään sängyssä.

Tämän sänky-idean laitoin kuitenkin odottamaan myöhempää jatkokehittelyä.

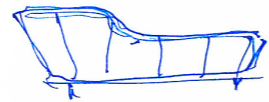
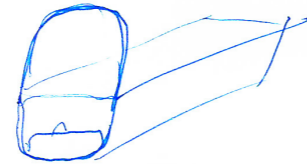
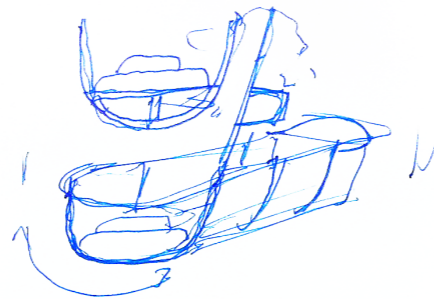
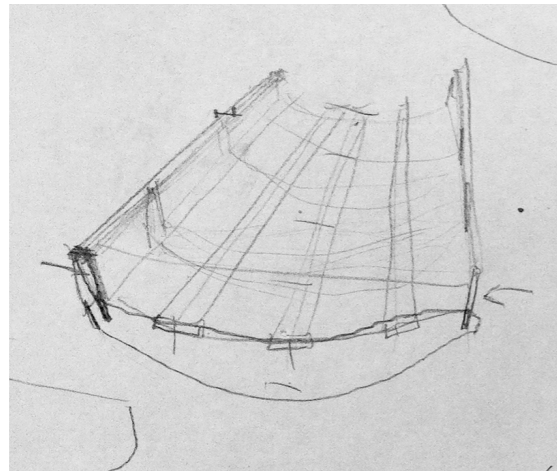
Kauris
PÄIVI SIPPOLA



UNILUOTSI

Uniluotsi-kehdon rakenne lähti muotoutumaan perinteisen puisen soutuveneeseen sekä koirareen hengessä. Halusin tehdä rakenteesta mahdollisimman yksinkertaisen käyttäen minimimäärän materiaalia ja erilaisia osia. Lapsi saa itse keinutettua kehoa jännittämällä kehon ja työntämällä jalat sivussa olevien tukipuiden väliin. Samalla kehosta poistuu päivän aikana kertynyttä jännitettä ja jos on vielä energiaa jäljellä sen voi kuluttaa itsensä tuudittamiseen uneen.

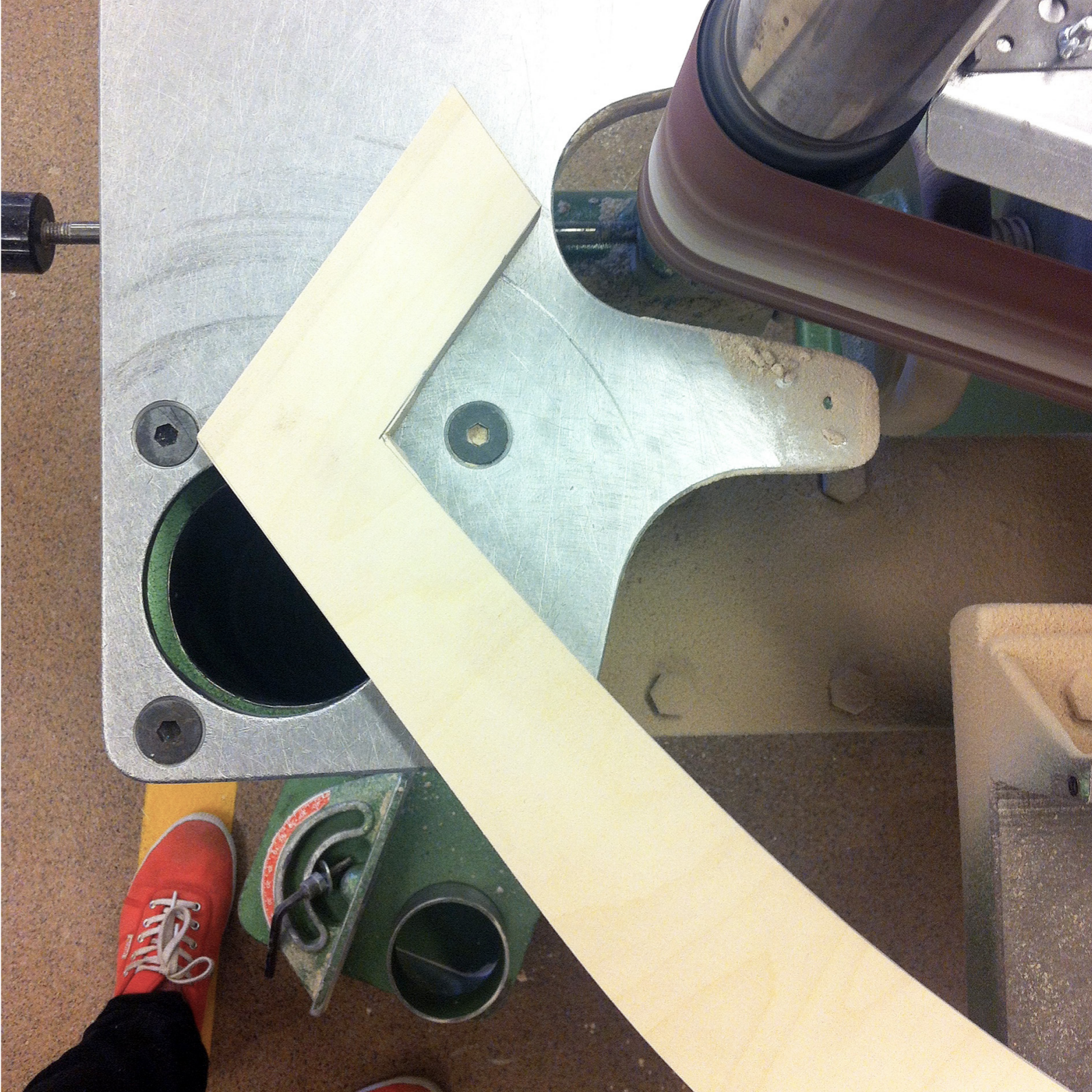
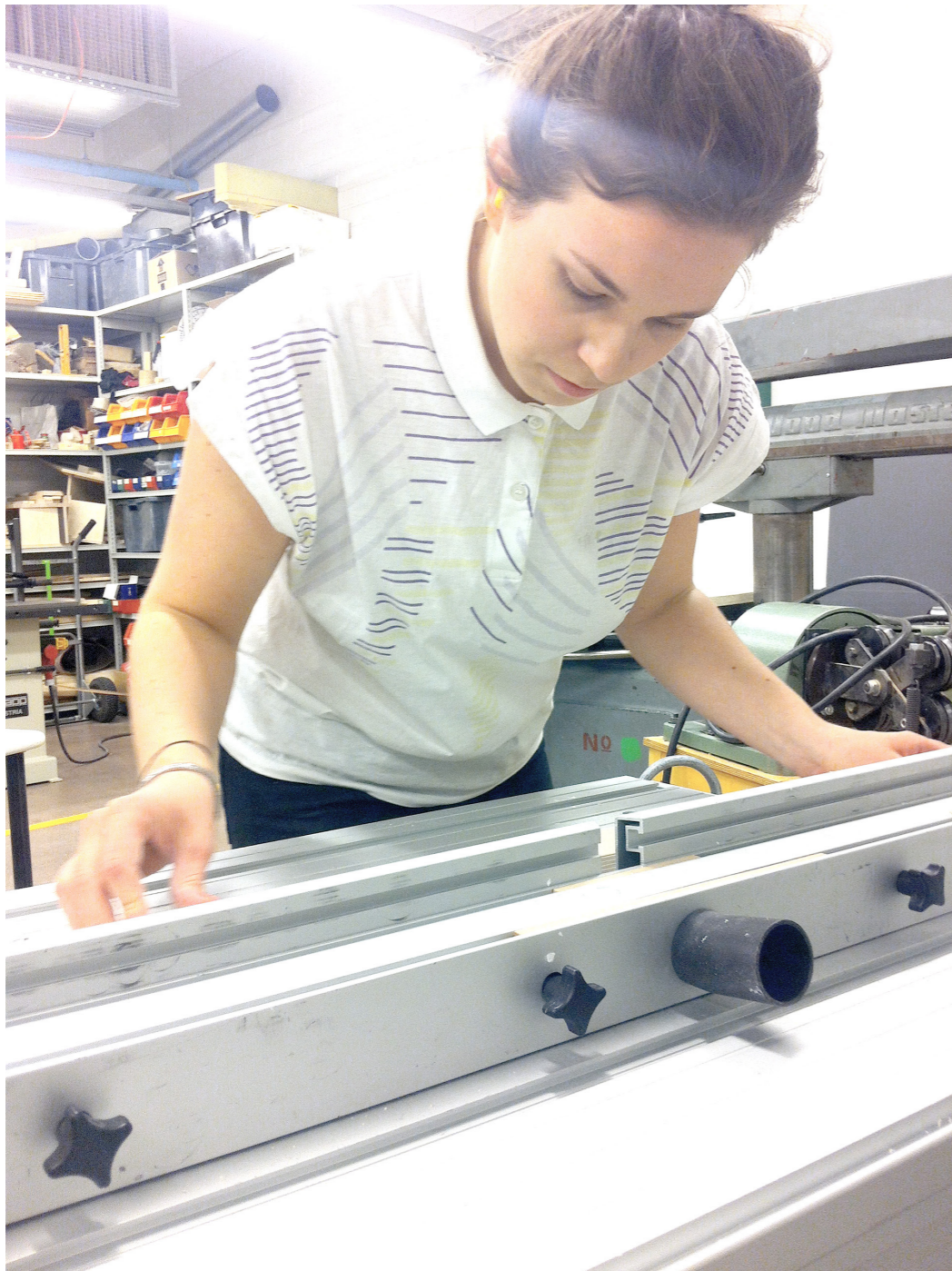
Uniluotsi-kehto koostuu kahdesta päätyjalaksesta, viidestä välitukijalaksesta, sekä seitsemästä sälepohjapuusta. Kehdon osat kiinnittyvät 5mm. ruuveilla.

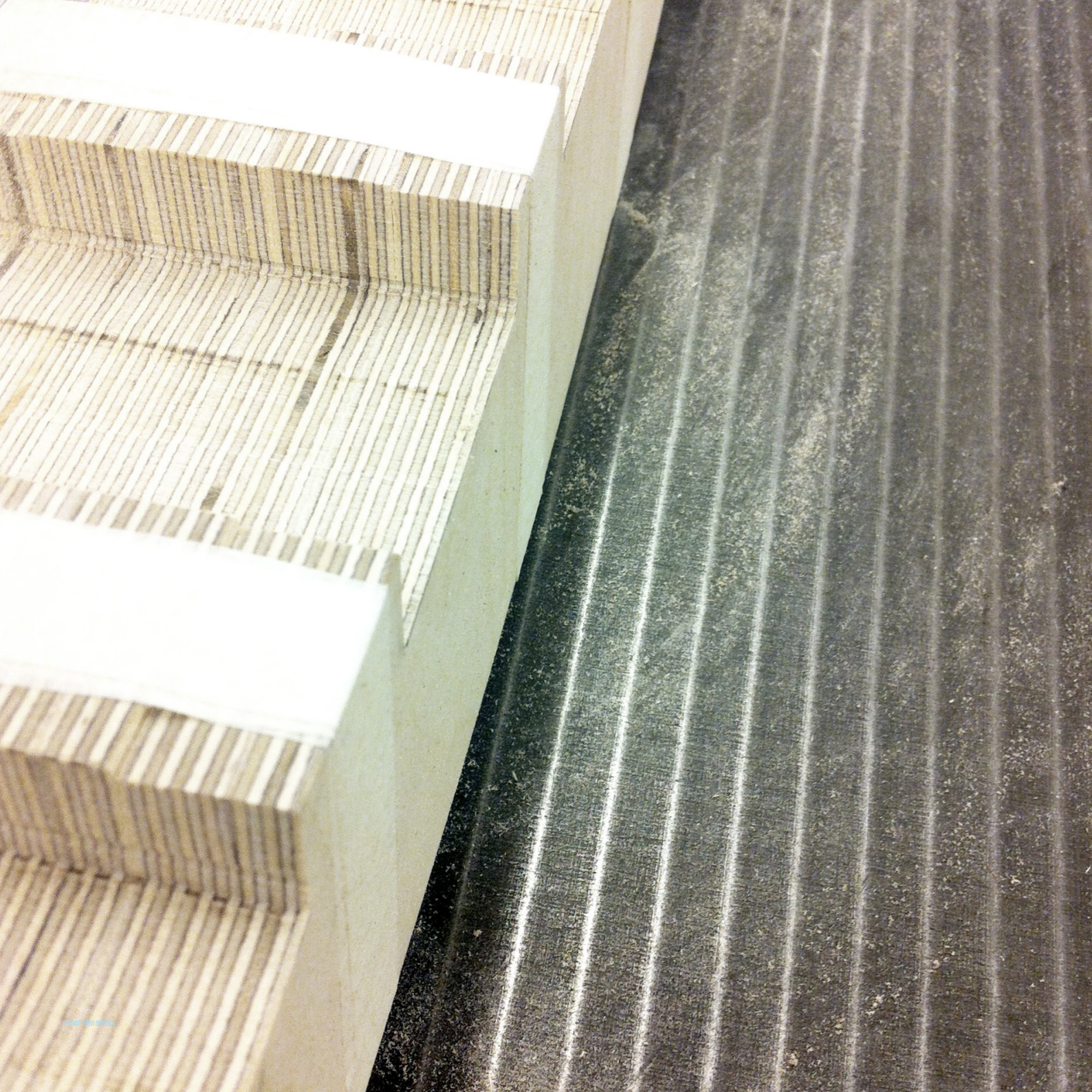


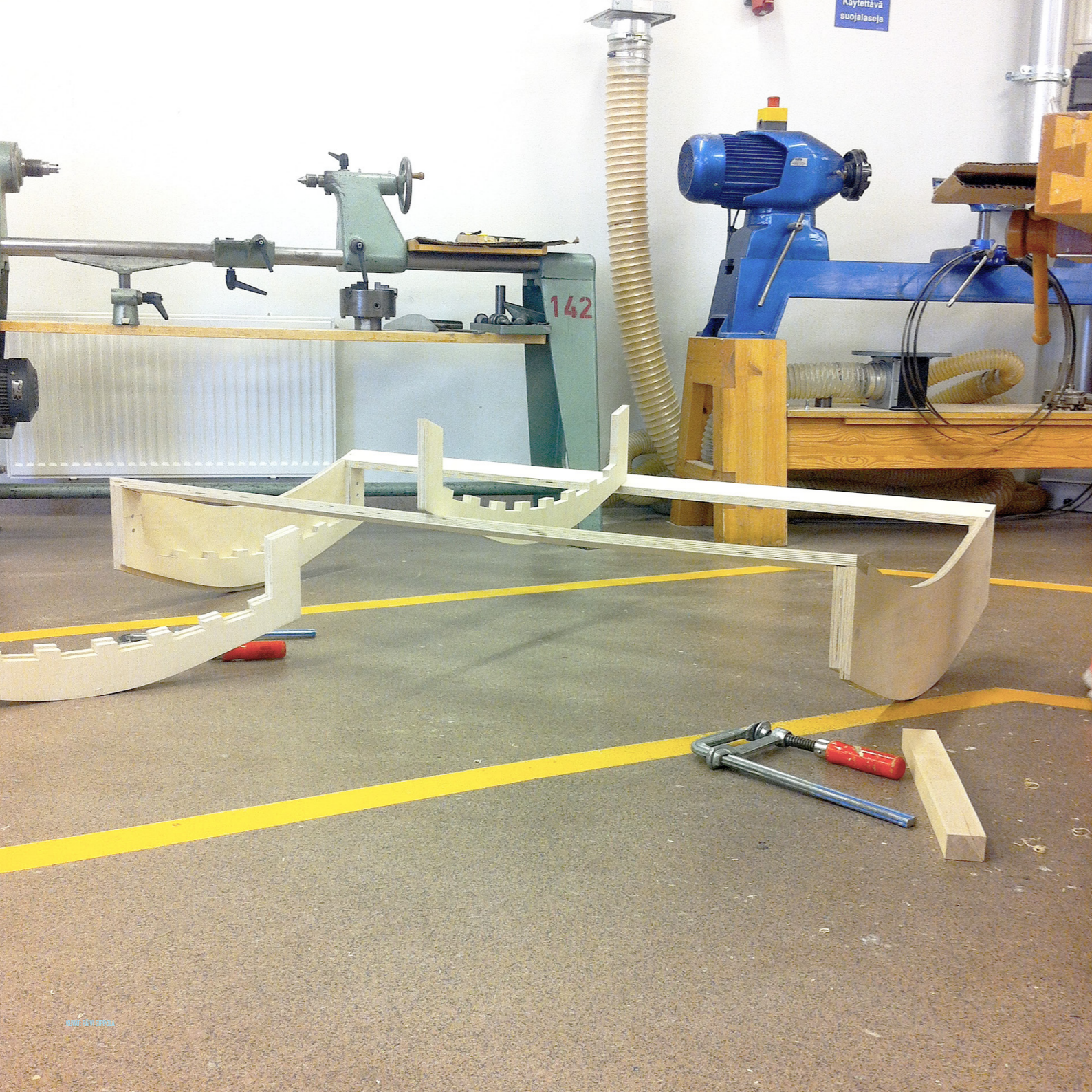
7.1 MATERIAALIT

Uniluotsi -kehdon prototyyppi on tehty kokonaan 17,4 mm koivuvanerista. Kehdon osat kiinnittyvät ruuviliitoksilla. Kiinnitykseen on käytetty 5mm ruuveja.

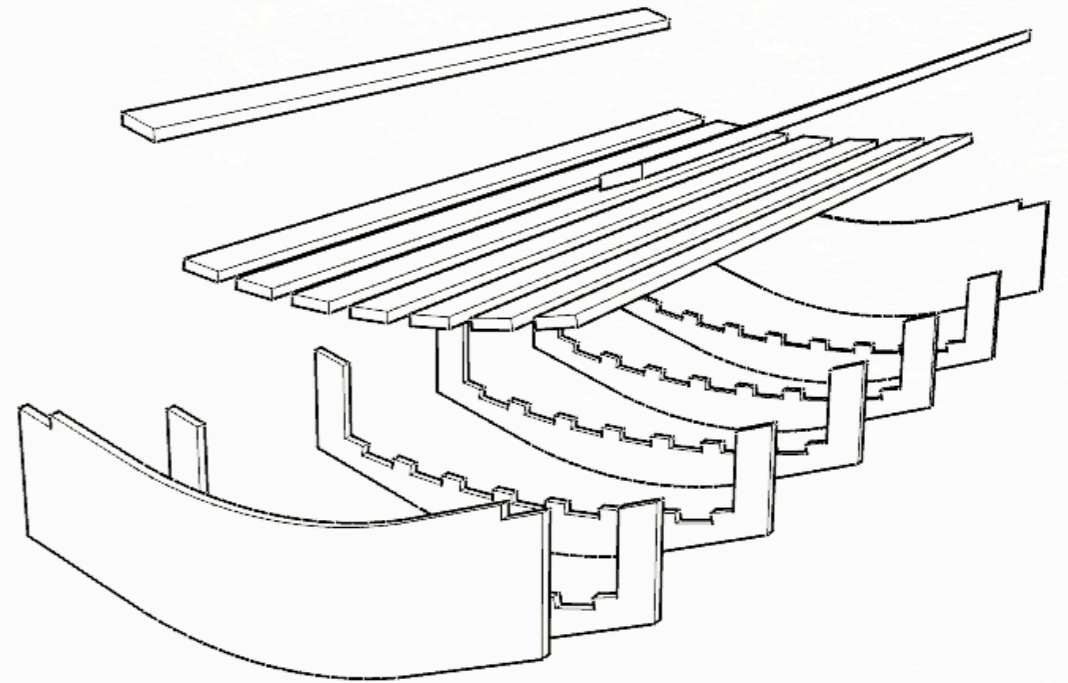








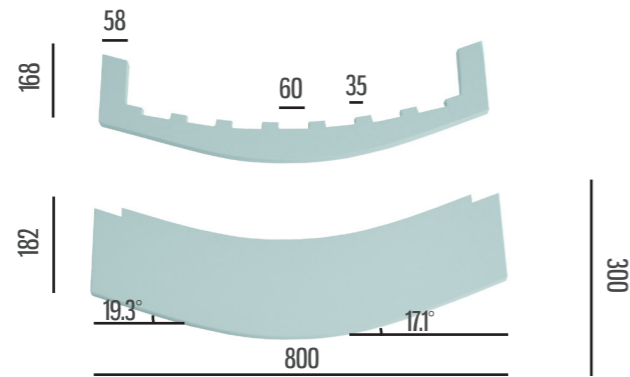
7.2 RAKENNE

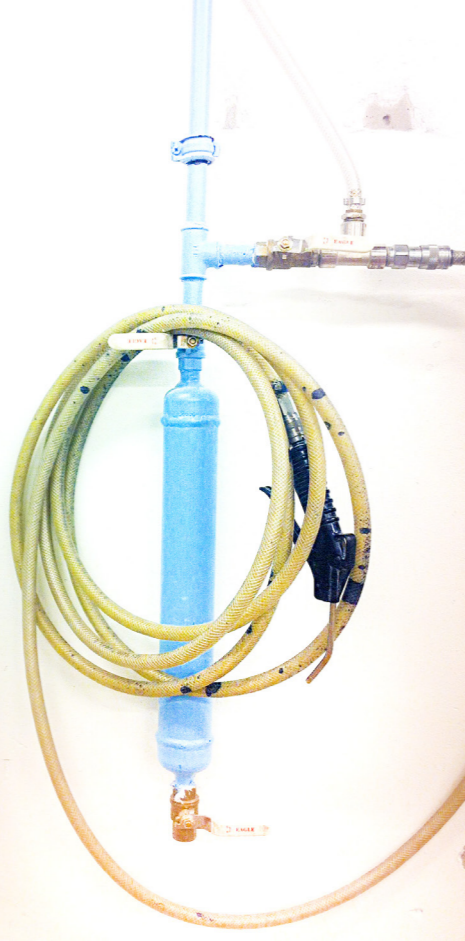


Kehto koostuu neljästä erilaisesta komponentista. Kahdesta päätyjalaksesta, viidestä välitukijalaksesta, kahdesta sivusarjasta ja seitsemästä pohjatukisäläestä. Yhteensä komponentteja on 16. Kehto on ruuveilla kasattava, helppo koota ja sen saa purettua flatpack-pakettiin.

7.3 MITOITUS

Kehto on mitoitettu alakouluikäisille lapsille. Kehdon koko on skaalattavissa lapsen koon mukaan. Sivutuet voidaan vaihtaa lyhyempiin ja ottaa yksi välituki jalaksista sivuun, jolloin kehdosta saadaan lyhyempi esimerkiksi 120cm kokoinen.

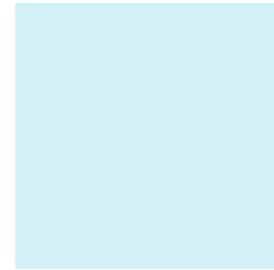




7.4 ULKOASU

Koin luontevaksi valita prototyypin väriksi Teknoksen värisävyn T1208, koska samansävyinen vaaleansininen on kulkenut koko opinnäytetyö -prosessin ajan teemavärinä esitysmateriaalissa. Väri myös tukee hyvin UNILUOTSI -kehdon tarinallisuutta. UNILUOTSI:n pintaväriä voi kustomoida mieltymystensä mukaan.

Ulkoasu on selkeä ja riisuttu. Luurankomaisessa rakenteessa on viitteitä perinteisiin puisiin soutuveneisiin.



TEKNOS T1208
Tikkurila puolihimmeä
Helmi -kalustemaali



8 LOPPUTULOS



UNILUOTSI

8.1 ESITTELY

UNILUOTSI ohjaa nukkujansa höyhensaarille kevyen keinuvassa aallokossa.

UNILUOTSI on kokeellinen alakouluikäisille lapsille suunnattu kehto. Nukkumaanmennessään lapsi voi rauhoittaa mieltään ja kehonsa keinuttamalla kehtoa omalla kehollaan.

UNILUOTSI on kauniin visuaalinen lastenhuoneen kaluste, jota ei tarvitse laittaa seinänviereen. Päivisin se toimii keinukalusteena, jossa lapsi voi istualteen ottaa hurjempia vauhtia, surffata seisten aikuisen valvonnassa aaltojen halki ja illalla pahimpien kuohujen tyynnyttyä kevyesti keinahdella ja lipua kohti Nukku-maata. Aamulla herätessä on mukava vain hetken ajan huojua makuuasennossa pienessä liikkeessä ja valmistautua uuteen päivään.



8.2 KÄYTTÖTILANTEET JA -YMPÄRISTÖT

UNILUOTSI on suunniteltu käytettäväksi kotiympäristössä, mutta toiminnallisuutensa ansiosta se sopisi mahdollisesti myös julkisiin ympäristöihin henkilöille, jotka tarvitsevat terveydentilansa vuoksi kuntoutusta. Kehdossa keinuminen vaatii pientä lihasten toimintaa ja näin ollen on riippuen lapsesta myös oiva keino kuntouttaa lihaksia tai kuluttaa vielä viimeisetkin energian rippeet päivän päätteeksi ennen nukahtamista.

UNILUOTSI:n toiminta ei rajoitu pelkästään yökäyttöön. Se toimii sekä nukkumis- että keinumiskalusteena. Päiväsaikaan siinä voi keinahdella vaikka kaverin kanssa.



8.3 VARIOINTI

UNILUOTS:n kokoa on mahdollista varioida sivusarjojen avulla eri ikäisille lapsille sopivaksi. Kehdon pintaväri on myös muokattavissa.



8.4 JATKOKEHITYS

Mielenkiinnolla odotan käyttökokemuksia ja tilaisuuksia havainnoida uusia asioita kehdosta kun se on ollut hetken aikaa käytössä. UNILUOTSI tarvitsee mahdollisesti purjeen, joka antaa seilaajalle näkösuojan nukahtamistilanteessa. Minua kiinnostaa keinumisliikkeen vaikutus nukahtamistilanteessa ensimmäisen kuukauden jälkeen jolloin uutuudenviehätys on kadonnut.

Olen miettinyt voisiko UNILUOTSI taipua myös aikuisten kokoon, koska huomasin itsekin odottavani suurella innolla pääsyä testamaan valmista prototyyppiä. Prototyyppiä jo testanneiden opiskelukavereideni mielestä liike on hyvä ja kehtoa on helppo keinuttaa.

UNILUOTSI:n visuaalinen muotokielen ja rakenteen loppuunsaattaminen kaupalliseksi tuotteeksi asti vaatii vielä lisää aikaa, käyttökokemusta ja hiomista.



















9 ARVIOINTI

9.1 TUOTOS

Olen erittäin tyytyväinen opinnäytetyöni lopputulokseen. Mielestäni se täyttää oman tulkintani hyvää kaupallisesta lasten kalusteesta.

HYVÄN KAUPALLISEN LASTEN KALUSTEEN KRITEREISTÄ: Hyvä lasten huonekalu on suunniteltu käyttäjäryhmän ikätasoinen maailmankuva huomioonottaen. Se on anonyymi ja ergonominen vuorovaikutukseen kannustava funktionaalinen kaluste, jonka visuaalinen luonne syntyy tarinallisuuden ja toiminnallisuuden kautta.

Suunnittelutyön aikana olen kiinnostunut syvemmin keinumisen ja heijaamisliikkeen vaikutuksesta nukahtamistilanteessa ja kuinka sitä voisi käyttää hyödyksi esimerkiksi ylivilkkaiden lasten rauhoittamiseen tai vuodepotilaiden sekä vanhustenhoidon yhteydessä.

9.2 PROSESSI

Suunnitteluprosessi on ollut kaikessa haastavuudessaan hyvin mielenkiintoinen. Alun epävarmuus lopputuotoksen laadusta meinasi hieman kiristää hermoja. Tein alkuun voimakkaasti taustatyötä liittyen lasten maailmaan ja meinasin hukkaa liian syvälle analyysiviidakkoon. Kun sain pidettyä työpajan lasten kanssa prosessin suunta muuttui täysin. Lapset olivat mahtavia ja heidän ihanat piirustukset ja ajatukset nostivat minut liian syvästä tarpomisesta taas kevyempään työskentelyyn ja sain aloitettua todellisen suunnitteluprosessin.

Kehdon suunnitteleminen ja tekeminen oli mieluista ja opin koko opinnäytetyön aikana valtavasti. Prosessin hallinta ja luottamus omaan ammattitaitoon on selkeästi kehittynyt viimeisen vuoden aikana.

9.3 PÄÄTELMÄT

Työpaja lasten kalusteiden käyttäjälähtöisen muotoilun välineenä oli onnistunut. Minulla oli tarvittava havainnointikyky, tietopohja ja osaaminen analysoida työpajan aineistoa opinnäytetyön suurista projekteja ajatellen ja koin menetelmän hyväksi tavaksi tutkia käyttäjäryhmän toiveita ja tarpeita. Isommissa projekteissa työpajan kesto voisi miettiä uudestaan. Se voisi tapahtua useammalla kerralla ja jolloin osallistujat voisivat syventyä myös aiheeseen eri tavalla ja osallistua suunnitteluprosessiin laajemmassa mittakaavassa.

LÄHTEET

KUVALÄHTEET

1.kuva: KANSI KUVA: PÄIVI SIPPOLA
2.kuva: KISSA KUVA: PÄIVI SIPPOLA
3.kuva: SHARK <http://www.uczarczyk.art.pl/index.php?felt/shark/>
4.kuva: GICHA <http://www.notcot.org/post/49196/KAMKAMs-Gicha-train-motifed-seating-for-kids-you-can-ro/>
5.kuva: SCREW <http://design-milk.com/screw-by-maria-vang/>
6.kuva: TRAD PLAY FORTH <http://www.inhabitots.com/trad-wins-design-award-and-captures-imagination/>
7.kuva: LIVINGSTONES <http://www.smarin.net/fr/editions/livingstones>
8.kuva: LIVINGSTONES <http://www.smarin.net/fr/editions/livingstones>
9.kuva: TRIOLI <http://www.kids-design.com/furniture/chairs/triolivwhite.html#>
10.kuva: HIROMATSU <http://hiromatsu.shop-pro.jp/?pid=15016460>
11.kuva: HIROMATSU <http://hiromatsu.shop-pro.jp/?pid=15016460>
12.kuva: PERHONEN KUVA: PÄIVI SIPPOLA
13.kuva: LAPSET KUVA: PÄIVI SIPPOLA
14.kuva: LAPSI KUVA: PÄIVI SIPPOLA
15.kuva: SYDÄNPERHONEN KUVA: PÄIVI SIPPOLA
16.kuva: DOKUMENTOINTI KUVA: PÄIVI SIPPOLA
17.kuva: MATERIAALIT KUVA: PÄIVI SIPPOLA
18.kuva: SATUHETKI KUVA: PÄIVI SIPPOLA
18.kuva: NUKKU-MAA KUVA: PÄIVI SIPPOLA
19.kuva: PIIRTELYÄ KUVA: PÄIVI SIPPOLA
20.kuva: PIIRTELYÄ KUVA: PÄIVI SIPPOLA
21.kuva: PIIRTELYÄ KUVA: PÄIVI SIPPOLA
22.kuva: PIIRTELYÄ KUVA: PÄIVI SIPPOLA
23.kuva: PIIRTELYÄ KUVA: PÄIVI SIPPOLA
24.kuva: OHEISTOIMINTAA KUVA: PÄIVI SIPPOLA
25.kuva: UNIKUVIA KUVA: PÄIVI SIPPOLA
26.kuva: KAAPO KUVA: PÄIVI SIPPOLA
27.kuva: KAAPO KUVA: PÄIVI SIPPOLA
28.kuva: NEEA KUVA: PÄIVI SIPPOLA
29.kuva: NEEAKUVA: PÄIVI SIPPOLA
30.kuva: SONJA KUVA: PÄIVI SIPPOLA
31.kuva: SONJA KUVA: PÄIVI SIPPOLA
32.kuva: ASLAK KUVA: PÄIVI SIPPOLA
33.kuva: JAAKKO KUVA: PÄIVI SIPPOLA
34.kuva: VENLA KUVA: PÄIVI SIPPOLA
35.kuva: ANNI KUVA: PÄIVI SIPPOLA
36.kuva: SEVERI KUVA: PÄIVI SIPPOLA
37.kuva: LASSI KUVA: PÄIVI SIPPOLA

38.kuva: TULOKSET KUVA: PÄIVI SIPPOLA
39.kuva: TULOKSET KUVA: PÄIVI SIPPOLA
40.kuva: TULOKSET KUVA: PÄIVI SIPPOLA
41.kuva: TULOKSET KUVA: PÄIVI SIPPOLA
42.kuva: TULOKSET KUVA: PÄIVI SIPPOLA
43.kuva: TULOKSET KUVA: PÄIVI SIPPOLA
44.kuva: TULOKSET KUVA: PÄIVI SIPPOLA
45.kuva: TULOKSET KUVA: PÄIVI SIPPOLA
46.kuva: TULOKSET KUVA: PÄIVI SIPPOLA
47.kuva: TULOKSET KUVA: PÄIVI SIPPOLA
48.kuva: TULOKSET KUVA: PÄIVI SIPPOLA
49.kuva: TULOKSET KUVA: PÄIVI SIPPOLA
50.kuva: TULOKSET KUVA: PÄIVI SIPPOLA
51.kuva: TULOKSET KUVA: PÄIVI SIPPOLA
52.kuva: TULOKSET KUVA: PÄIVI SIPPOLA
53.kuva: TULOKSET KUVA: PÄIVI SIPPOLA
54.kuva: TULOKSET KUVA: PÄIVI SIPPOLA
55.kuva: TULOKSET KUVA: PÄIVI SIPPOLA
56.kuva: TULOKSET KUVA: PÄIVI SIPPOLA
57.kuva: TULOKSET KUVA: PÄIVI SIPPOLA
58.kuva: TULOKSET KUVA: PÄIVI SIPPOLA
59.kuva: TULOKSET KUVA: PÄIVI SIPPOLA
60.kuva: TULOKSET KUVA: PÄIVI SIPPOLA

61.kuva: VARJOT <http://www.trendhunter.com/trends/the-space-between-the-stars>
62.kuva: GRAAFINEN http://4.bp.blogspot.com/_T4c4GAtaaFw/TTLyJNXP0tI/AAAAAAAAAUc/ssLB-R7z1v0/s1600/light.jpg
63.kuva: METSÄ <http://www.mymodernmet.com/profiles/blogs/hilden-and-di>
67.kuva: BILEET <http://www.trendhunter.com/trends/shadow-lamp-shade>
68.kuva: MAISEMA <http://www.thisiscolossal.com/2012/01/rashad-alakbarov-paints-with-shadows-and-lights/>
69.kuva: HERÄÄMINEN <http://onlyfunnyjokes.com/bestoftheweb/2010/05/06/why-didnt-somebody-think-of-this-before/night-lamp-sleeping/>
70.kuva: KUKKA <http://dornob.com/12-gorgeous-gourds-tropical-lamps-swirl-light-shadow/#axzz2wJTtjFr>
71.kuva: ISTUVAT <http://www.catinwater.com/2012/08/21/rashad-alakbarov-paints-with-shadows-and-light/>
72.kuva: SO-RO <http://www.so-ro.com/imagegallery/106594/250040/>
73.kuva: LEANDER <http://www.babyland.com.au/nursery-furniture/44-leander-cradle.html>
74.kuva: CRADLE http://www.coroflot.com/clarkson_richard/Cradle
75.kuva: TEBIAN <http://tebian.fi/2012/11/tebian-for-the-welfare-of-babies/>
76.kuva: PRINSESSA <http://cosmoeng.tradeindia.com/swing-cradle-1025977.html>
77.kuva: MAJA <http://www.buzzfeed.com/peggy/outrageously-fun-things-youll-want-in-your-backyard-this>
78.kuva: KOALA <http://www.zwerge.de/einkaufen/schlafen/haengematten/haengematten/8513/amazonas-babyhaengematte-koala>
79.kuva: PÄREKEINU http://daddytypes.com/2013/03/11/robert_bliss_cradle_for_a_young_viking_or_viqueen.php
80.kuva: NAHKAKEINU <http://www.robertbliss.com/DEEPCRADLE.html>
81.kuva: YLVA KUVA: PÄIVI SIPPOLA
82.kuva: SAIMAA KUVA: PÄIVI SIPPOLA
83.kuva: AIRO KUVA: PÄIVI SIPPOLA
84.kuva: VENE KUVA: PÄIVI SIPPOLA
85.kuva: UTOPIA KUVA: PÄIVI SIPPOLA
86.kuva: VENEET KUVA: PÄIVI SIPPOLA
87.kuva: KOIRAREKI <http://takeawaygallery.aminus3.com/image/2007-07-06.html>
88.kuva: POHJA http://www.arktic.fi/page_1168863801953.html
89.kuva: LENTÄVÄMATTO http://fi.wikipedia.org/wiki/Lentävä_matto
90.kuva: REKI <http://www.nettimarkkina.com/reki-vaikka-pihalle-sisustukseen/1128672>
91.kuva: PAJALLA KUVA: PÄIVI SIPPOLA
92.kuva: KEINUSSA KUVA: PÄIVI SIPPOLA
93.kuva: KOMSIO <http://www.valtopernu.net/komsio.htm>
94.kuva: KOMSIO <http://suomenmuseoonline.fi/fi/kohde/Suomen+kansallismuseo/SU5853%3A?pathId=1184.183.1064.1069.1075.&itemIndex=300>
95.kuva: KEHTO http://www.nba.fi/fi/kansallismuseo/kokoelmat/kuukauden_esine_2004/jalaskehto
96.kuva: KEHTO http://www.nba.fi/fi/kansallismuseo/kokoelmat/kuukauden_esine_2004/jalaskehto
97.kuva: SKISSI KUVA: PÄIVI SIPPOLA
98.kuva: SKISSI KUVA: PÄIVI SIPPOLA
99.kuva: SKISSI KUVA: PÄIVI SIPPOLA
100.kuva: SKISSI KUVA: PÄIVI SIPPOLA
101.kuva: SKISSI KUVA: PÄIVI SIPPOLA
102.kuva: PIENOISMALLI KUVA: PÄIVI SIPPOLA
103.kuva: PIENOISMALLI KUVA: PÄIVI SIPPOLA
104.kuva: PIENOISMALLI KUVA: PÄIVI SIPPOLA
105.kuva: PIENOISMALLI KUVA: PÄIVI SIPPOLA
106.kuva: PIENOISMALLI KUVA: PÄIVI SIPPOLA
107.kuva: PIENOISMALLI KUVA: PÄIVI SIPPOLA
108.kuva: KAURIS KUVA: PÄIVI SIPPOLA
109.kuva: KAURIS KUVA: LAURA VÄRE
110.kuva: SKISSI KUVA: PÄIVI SIPPOLA
111.kuva: PIENOISMALLI KUVA: PÄIVI SIPPOLA
112.kuva: MATERIAALIT KUVA: PÄIVI SIPPOLA
113.kuva: JYRSIJÄ KUVA: PÄIVI SIPPOLA
114.kuva: KANTTIPUTSI KUVA: PÄIVI SIPPOLA
115.kuva: VANNESAHA KUVA: PÄIVI SIPPOLA
116.kuva: VIIVALLA KUVA: PÄIVI SIPPOLA

117.kuva: KOKOAMINEN KUVA: PÄIVI SIPPOLA
118.kuva: RÄJÄYTYS KUVA: PÄIVI SIPPOLA
119.kuva: MITTA KUVA: PÄIVI SIPPOLA
120.kuva: MITOITUS KUVA: PÄIVI SIPPOLA
121.kuva: FIILIS KUVA: PÄIVI SIPPOLA
122.kuva: FIILIS KUVA: PÄIVI SIPPOLA
123.kuva: VÄRI http://www.acteknos.fi/UserFiles/CO/image/Colour%20Chart/teknos_colourchip_T1208.gif
124.kuva: LUURANKO KUVA: PÄIVI SIPPOLA
125.kuva: VIISTO KUVA: PÄIVI SIPPOLA
126.kuva: SIVUSTA KUVA: PÄIVI SIPPOLA
127.kuva: TYYNYLENTO KUVA: PÄIVI SIPPOLA

128.kuva: NUKKUMAA KUVA: PÄIVI SIPPOLA
129.kuva: AWAY KUVA: PÄIVI SIPPOLA
130.kuva: PROFIILI: SAMU TAKALA
131.kuva: NUKKUMINEN: SAMU TAKALA
132.kuva: HERÄÄMINEN: SAMU TAKALA
133.kuva: PEITONNOSTO: SAMU TAKALA
134.kuva: NOUSEMINEN: SAMU TAKALA
135.kuva: VENYTYS 1: SAMU TAKALA
136.kuva: VENYTYS 2: SAMU TAKALA
137.kuva: SURFFAUS: SAMU TAKALA
138.kuva: KEINUMISLIIKE: SAMU TAKALA
139.kuva: FIILIS KUVA: PÄIVI SIPPOLA

KIRJALLISUUS

Kettunen I, 2000, Muodon palapeli, Lapin Yliopisto, Taiteiden tiedekunta

Aaltola J, 2007, Ikkunoita tutkimusmetodeihin II, 2.painos, WS Bookwell Oy

Kyrönlampi-Kylmänen T, 2007, Arki lapsen kokemana, Lapin Yliopisto

Keinonen t, 2000, Miten käytettävyyks muotoillaan?, Taideteollinen korkeakoulu

von Konow J, 1996, Keinutuoli, RAK

SUULLISET LÄHTEET

Rilla Kukkola, 2014, lastentarhanopettaja, Huhmarnummen Päiväkoti, 4.2.2014

Marianne Valola, 2014, muotoilija, 9.2.2014

WWW

Puurula L, Reggio Emilia ja Reggio Emilia -pedagogiikka, Suomen Reggio Emilia Yhdistys Ry, 15.4.2014: <http://www.reggioemilia.fi/artikkelit/reggioemilia.htm>

TAIKATAHTI OY, Nettitieto Oy, 15.4.2014: <http://www.taikatahti.net/fi/Musiikkipäiväkoti+Taikatahti/Reggio+Emilia+pedagogiikka.html>

Michelson A, 2006, Holistinen ihmiskäsitys, Virtuaali AMK, 13.4.2014: <http://www2.amk.fi/digma.fi/www.amk.fi/opintojaksot/0407016/1138352400309/1157026947138/1157030182944/1157031497033.html>

Honkanen H, Huotari H, Lehtimäki J, 2009, TYÖVÄLINE NUKKUMISERGONOMIAN TUTKIMISEEN FYSIOTERAPEUTILLE, Theseus, 27.4.2014: <http://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/5825/Tyovaline%20nukkumiserگونomian%20tutkimiseen%20fysioterapeuteille.pdf?sequence=1>

Huuskonen S, Karvonen T, 2010, KEINUMINEN TOIMINTANA muotoilun ja toimintaterapian näkökulmasta, Theseus, 5.4.2014: http://theseus17-kk.lib.helsinki.fi/bitstream/handle/10024/15417/Huuskonen_Sirpa.pdf.pdf?sequence=1

Tutkimussuunnitelma
Lahden ammattikorkeakoulu
Muotoiluinstituutti
Muotoilun koulutusohjelma
Kalustemuotoilu
Opinnäytetyö
Päivi Sippola
Kevät 2014

Anon tutkimuslupaa työpajan järjestämiseen liittyen opinnäytetyöni taustatutkimukseen Paavolan päiväkodin Aholaita-esikouluryhmän kanssa. Päiväkodin johtaja Hannu Himanen on antanut asialle suostumuksensa.

Tutkin opinnäytetyössäni lasten kalusteiden käyttäjälähtöistä muotoilua. Opinnäytetyöni lopputuotos liittyy lasten nukkumakalusteisiin/-ympäristöön. Minua kiinnostaa opinnäytetyössäni tehdä käyttäjälähtöistä tutkimusta opinnäytetyöni lopullista tuotosta silmälläpitäen lasten omalla maaperällä, eli päivähoitossa. Tämän vuoksi olenkin anomassa tutkimuslupaa liittyen Paavolan Päiväkodin Aholaita-esikouluryhmässä järjestettävään työpajaan, jossa havainnointi mahdollistuisi parhaimmalla tavalla.

Lasten kalustettu maailma on täynnä lasten kokoon skaalattuja aikuisten kalusteita. Lapsenomaisuuden moniin kalusteisiin tuovat vain värit ja epämääräiset muodot ja figuurit, joilla ei ole muita kuin dekoratiivisia funktioita. Lasten kalusteiden kohderyhmä on melkolailla 0-12 vuotiaat, jonka jälkeen sitä vanhemmat siirretään suoraan aikuisten kalustettuun maailmaan. Vaikka monet lapset rakastavatkin harjoitella aikuisuutta leikkien kautta, niin voisiko heille suunnatuilla kalusteilla viestittää, ettei aikuisuuden tarvitse olla asia johon täytyy kiirehtiä? Taustatutkimusta tehdessäni huomasin löytäväni melko vähän kaupallisia luovia lastenkalusteita. Suurin osa luovista ratkaisuista olivat tuunattuja, DIY-pohjaisia tai uniikkeja tilaustöitä. Muotoilijana minua kiinnostaa sarjateollisesti tuotettavat lasten kalusteet, jotka olisivat samaan aikaan sekä käyttäjälähtöisesti muotoiltuja sekä kauniita esineitä. Lapset ansaitsevat oman arvomaailmaansa sopivan kalustemaailman, jossa ei aliarvioida heidän luovuutta ja ääntä oman ympäristönsä tulkitsijana.

OMA TULKINTANI HYVÄN KAUPALLISEN LASTEN KALUSTEEN KRITEREISTÄ:

Hyvä lasten huonekalu on suunniteltu käyttäjäryhmän ikätasoinen maailmankuva huomioonottaen. Se on anonyymi ja ergonominen vuorovaikutukseen kannustava funktionaalinen kaluste, jonka visuaalinen luonne syntyy tarinallisuuden ja toiminnallisuuden kautta. Lasten käyttäjälähtöisen muotoilun taustatyö vaatii lasten kanssa läsnäolon sekä henkilökohtaisen kontaktin, jolloin havainnointia ja tutkimusta voidaan tehdä. Lasten kanssa tutkimuksen tekeminen vaatii suunnittelulta enemmän kuin kysymysten laatimisen kontekstin ympärille. Lapset eivät välttämättä ymmärrä monimutkaisia kysymyksiä ja saattavat häkeltäytyä liian virallisesta haastattelusta, jolloin vastaukset jäävät liian suppeiksi käyttäjälähtöistä muotoilua ajatellen. Lasten kanssa työskennellessä parhaimman lopputuloksen saamiseksi monesti pyritään käyttämään lasten luontaisia tapoja ilmaista itseään esim. leikin, satumaailman ja piirtämisen kautta. Lasten kanssa työskennellessä on myös tärkeä luoda turvallinen ja tuttavallinen keskusteluyhteys tutkijan sekä lapsen välille tutun ympäristön sekä tuttujen ihmisten seurassa. Nämä ovat asioita joita pyrin ottamaan huomioon työpajan toteutuksessa.

TYÖPAJA:

Kaksiosainen:

-Ensimmäisessä osassa käyn esittäytymässä ryhmälle ja kertomassa toisen osan sisällöstä ja kulusta n.30min.

-Toisessa osassa kerron alkuun tarinan Nukku-Maan kansasta. Joilla on nukkumiseen liittyvä ongelma. Tarinan jälkeen kysyn lapsilta muutamia kysymyksiä, kuuntelemme erilaisia äänimaailmoita ja tunnustelemme erilaisia materiaaleja. Tämän jälkeen lapset saavat piirtää mieleentulevia asioita. Samaan aikaan työryhmä dokumentoi henkilökohtaisesti jokaisen lapsen kanssa paperille syntyvän piirustuksen tarinan ja ajatuksia. Kesto n.1-1,5h.

KYSYMYKSIÄ:

Miten Nukku-maan lapset haluaisivat nukkua?

Mitä he näkevät nukkumapaikasta?

Miltä nukkumapaikassa tuntuu?

Minkä kokoinen nukkumapaikka on?

Mitä ääniä nukkumapaikassa kuuluu?

Miltä se näyttää kun nukkumapaikkaan menee?

Minkä värinen nukkumapaikka on? Tumma/vaalea?

Ohjaan itse työpajan toteutusta. Mukana työpajan toteutuksessa on Aholaidan esikouluryhmän henkilökuntaa sekä 1-2 valitsemaani avustajaa, jotka ovat mukana tapahtuman dokumentoinnissa ja järjestelyissä. Aion pyytää lasten vanhemmilta lupaa lasten läsnäoloon workshopissa ja lupaa dokumentoida tilaisuuden video- ja valokuvien avulla.

LIITTEET

NUKKU-MAA

-Lasten kalusteiden käyttäjälähtöinen muotoilu

Hyvät Aholaidan eskarilaisten vanhemmat!

Opiskelen Lahden muotoiluinstituutissa kalustemuotoilua. Teen tällä hetkellä opinnäytetyötä, jonka aiheena on: NUKKU-MAA- lasten käyttäjälähtöinen muotoilu. Tutkimus painottuu nukkumisympäristöön.

Järjestän lapsenne esikouluryhmässä työpajan _____, jossa lapset johdatellaan tarinan, äänimaailman sekä erilaisten materiaalien kokeilemisen kautta miettimään nukkumistilanteeseen/ympäristöön liittyviä kysymyksiä. Aihetta käsitellään ryhmäkeskustelussa sekä piirtämällä. Jokainen lapsi saa piirtää ja kertoa omia ajatuksia nukkumiseen liittyvistä asioista.

Lasten ajatuksien ja piirustusten pohjalta hahmottelen opinnäytetyöni lopullisen tuotoksen liittyen lasten nukkumisympäristöön.

Työpajan dokumentointi tapahtuu lasten tarinoiden ja piirustusten lisäksi videoimalla, jotta kokonaisuutta olisi helpompi analysoida jälkepäin. Otan toteutustilanteesta myös joitakin valokuvia.

Opinnäytetyöstä tehdään painettu versio Lahden ammattikorkeakoulun käyttöön. Sähköinen versio ladataan Theseus.fi verkk kirjastoon. Theseus on Ammatikorkeakoulujen rehtorineuvosto Arene ry:n tarjoama palvelu johon kerätään ammattikorkeakoulujen opinnäytetyöt ja julkaisut.

Lapsenne osallistuminen työpajaan on opinnäytetyöni kannalta erittäin arvokasta ja lapselle mahdollisesti mukava ja mielenkiintoinen kokemus.

Lisätietoja voi kysyä minulta soittamalla tai sähköpostilla.

Terveisin

Päivi Sippola
040-1728882
paivi.sippola@gmail.com

Palautus _____ mennessä.

Lapsen nimi: _____

Pyydän suostumustanne lapsenne osallistumiseen työpajaan, joka tapahtuu esikoulupäivän aikana. Alleviivaa sopiva vaihtoehto.

Lapseni **saa / ei saa** osallistua työpajaan. Hänen piirtämät kuvat ja dokumentoidut ajatukset **saavat / eivät saa** olla opinnäytetyön julkaisussa esillä. Lapseni kasvot **saavat**

/ eivät saa näkyä valokuvissa joita otetaan työpajan aikana.

Lapseni **saa / ei saa** näkyä videolla, joka kuvataan työpajan aikana prosessin taustatueksi.

(Saatan tehdä työpajan aikana kuvastusta videomateriaalista pienen koosteen, mutta sen esittämiseen pyydän erikseen suostumuksen jos asia tulee ajankohtaiseksi. Muussa tapauksessa videomateriaalia ei näytetä julkisesti.)

Huoltajan allekirjoitus: _____

NUKKU-MAA

-Lasten kalusteiden käyttäjälähtöinen muotoilu

14.3.2014 työpaja Paavolan päiväkodissa

NUKKU-MAA

Syvällä metsässä, vuorijonojen takana on kaunis aukea. Siellä värikkäät linnut laulavat ja pienet pehmeät pesukarhut kylpevät iloisesti solisevassa purossa joka laskeutuu kirkasvetiseen järveen. Tämä järven vesi on niin kirkasta ja puhdasta, että jos satut katsomaan järven pintaan, saatat nähdä itsesi selkeämmin ja kirkkaammin kuin katsoisit oikeasta peilistä.

Järven rannalla kasvaa Nukku-puita, joita ei ole missään muualla maailmassa. Niiden lehdet ovat niin pitkiä että ne osuvat vedenpintaan ja kasvavat kaikissa sateenkaaren väreissä. Kun sattuu sopiva tuuli auringon laskiessa nukku-puiden lehtien kirkkaat värit tummuvat kauniiksi ja heiluessaan veden pinnalla ne soittavat maailman kauneinta tuutulaulua. Sen vuoksi ne ovat saaneet nimekseen Nukku-puu.

Eräänä päivänä pieni hyväntahtoisten otusten kansa oli päättänyt suurella vaelluksellaan nukku-puiden luokse. He olivat kulkeneet pitkän matkan etsiessään kansalleen uutta kotipaikkaa ja nähdessään kirkasvetisen järven ja kuullessaan nukkupuiden kauniin laulun järvenpintaa vasten he olivat niin haltioissaan ja tiesivät löytäneensä uuden kodin kansalleen. Pienten otusten kansa päätti rakentaa kylän juuri siihen paikkaan ja näin syntyi Nukku-maa.

Pienet otus-lapset juoksivat paljain varpain pehmeän rantahiekan poikki innosta hihkuen peseytymään järven vanhempien otusten purkaessa tavaroita ja laittaessa ruokaa. Herkullinen ruoan tuoksu, joka sekoittui metsän puiden ja rantakivien tuoksun kanssa sai lapset tuntemaan jännitystä ja odotusta. Tässä olisi uusi kotipaikka mihin he jäisivät. Pienimmät otuslapset olivat niin pieniä etteivät edes muistaneet aikaa jolloin heillä olisi ollut pysyvä koti.

Ensimmäisenä yönä pienet nukku-maan lapset nukahtivat tuttuun tapaansa vanhempiensa lämpimään ja turvalliseen kainaloon. Mutta seuraavana päivänä alkoikin jo kova aherrus kun pienet otukset ryhtyivät rakentamaan uutta hienoa kylää. Kaikki yhdessä keräsivät ympäriltään rakennustarvikkeita ja koti kodilta alkoi kylä nousta. Otukset tuumailivat, että nyt kun heillä oli mahdollisuus suunnitella koti, jossa he asuisivat aina, otukset halusivat tehdä kaikille omat nukku-mapaiikat. Vaelluksellaan he olivat nukkuneet aina milloin missäkin. Välillä he olivat löytäneet kauniita suojausia luolia, välillä he olivat nukkuneet puiden ja pensaiden suojuissa.

Vanhemmat otukset tiesivät kyllä miten he halusivat nyt nukkua, mutta totesivat etteivät enään yhtään muistaneet miten pienet otuslapset halusivat nukkua ellei he nukkuneet vanhempiensa kainalossa. Niimpä he antoivatkin illalla nukkumaanmennessään lapsille tehtävän. He pyysivät lapsia miettimään miten he haluaisivat nukkua? Millainen nukkumapaikka olisi hyvä? Mitä siellä tulisi olla? Minkä kokoinen ja muotoinen paikka voisi olla ja miltä se voisi tuntua. Mitäköhän nukkumaan lapset näkisivät nukkumapaikasta ja minkälaisia ääniä sieltä kuuluisi. Olisiko siellä yhtään valoa vai olisiko parasta nukkua aivan pimeässä. Ja näin Nukkumaan lapset nukahtivat onnellisina miettiessään paikkaa jossa haluaisivat nukkua.



NUKKU-MAA

Lapsen nimi: _____

-Lasten kalusteiden käyttäjälähtöinen muotoilu
14.3.2014 työpaja Paavolan päiväkodissa

- Missä lapset voisivat nukkua? Minkälainen paikka se voisi olla?
- Miltä se paikka näyttää missä lapsi voisi nukkua?
- Mitä se lapsi joka menee nukkumaan näkee sieltä nukkumispaikasta / mitä sieltä olisi kiva nähdä?
- Minkä kokoinen ja muotoinen se paikka voisi olla missä olis parasta nukkua?
- Miltä siellä paikassa voisi olla missä lapsi nukkuu? (ei ainakaan saisi olla)
- Miltä siellä paikassa voisi tuntua missä nukutaan? (ei ainakaan saisi tuntua)
- Minkälaisia ääniä siellä kuuluu? (ei ainakaan saisi kuulua)
- Mitä sen nukkumapaikan ympärillä olisi hyvä olla?

KIITOKSET

AHOLAITA Paavolan päiväkoti VENLA NEEA SONJA ANNI JAAKKO KAAPO LASSI SEVERI

ASLAK SUVI PAULA

RILLA Kukkola MARIANNE Valola

MIKA Heinonen ESKO Ihalainen

SUSANNA Puura SANNA Ritvanen

HARRI Kalliomäki VESA Damski ELINA Rantapuska

MIKKO Laakkonen

OONA Räisänen SAMU Takala SANNI Havas

JOUKO ASLAK ja YLVA Sippola

KAMU 10 <3