

Visuaalisen rutiinikalenterin suunnittelu

Kuvitustyö lapsiperheiden arjen tueksi

LAB-ammattikorkeakoulu

Medianomi (AMK), Visuaalinen viestintä, Mediasuunnittelu

2024

Maikki Sanikkainen

Tiivistelmä

Tekijä(t) Sanikkainen, Maikki	Julkaisun laji Opinnäytetyö, AMK Sivumäärä 35	Valmistumisaika 2024
Työn nimi Visuaalisen rutiinikalenterin suunnittelu Kuvitustyö lapsiperheiden arjen tueksi		
Tutkinto Medianomi (AMK) Visuaalinen viestintä, Mediasuunnittelu		
Toimeksiantajan nimi, titteli ja organisaatio		
Tiivistelmä <p>Opinnäytetyön aiheena oli visuaalisen rutiinikalenterin suunnittelu, apuvälineeksi lapsiperhearkeen. Rutiinikalenterin tarkoituksena oli auttaa lapsia hahmottamaan päivän rakennetta, ja suoritettavien rutiinien järjestystä. Havainnollistavien kuvien ja innostavan hahmon avulla, pyrittiin kannustamaan lapsia omatoimisuuteen rutiinien suorittamisessa. Kohderyhmänä projektissa toimi perheet, joissa oli noin 6–7vuotiaita lapsia.</p> <p>Tavoitteena opinnäytetyössä oli luoda visuaalisesti yhtenäinen, ja selkeä rutiinikalenteri, jonka osia oli mahdollista siirrellä oman arjen mukaiseksi. Rutiinikalenteri suunniteltiin aiheeseen liittyvään kirjallisuuteen perehtyen ja kohderyhmää huomioiden. Projektin pääpainona toimi hahmosuunnittelu ja se toteutettiin kuvittamisen keinoin.</p> <p>Projektin pohjana toimi anonymi Google Forms-kysely, jolla selvitettiin lapsiperheiden yleisimmän rutiinit, niihin liittyvät haasteet sekä toiveet rutiinikalenterin suhteen. Näiden vastausten perusteella valittiin kuvitettavat rutiinit, prototyyppiä varten.</p> <p>Rutiinikalenterin prototyyppi testattiin kahdessa eri perheessä, ja tulosten perusteella suunniteltiin paranneltu versio. Viimeistely rutiinikalenteri koostui 21 kuvitetusta rutiinista, ja kolmesta erivärisestä pohjasta, jotka on tarkoitettu aamu, päivä ja iltarutiineille.</p>		
Asiasanat Kuvittaminen, hahmosuunnittelu, Visuaalinen viestintä		

Abstract

Author(s) Sanikkainen, Maikki	Type of Publication Thesis, UAS	Published 2024
	Number of Pages 35	
Title of Publication Designing a visual routine calendar Illustration project to support the daily routines of families		
Name of Degree Bachelor's Degree Programme in Media design		
Name, title and organization of the client.		
Abstract <p>The topic of the thesis was to design a visual routine calendar as a helpful tool for families everyday life. The purpose of the calendar was to help children understand daily structure and encourage them to do routines more independently. The project's target group was families with children around 6-7 years old.</p> <p>The goal in the project was to create a routine calendar that has motivating character, coherent illustrations, with the possibility to change the order of the calendar parts. The routine calendar was designed by researching the articles related to the subjects and the needs of the target group. Main focus in the project was in character design and illustration.</p> <p>An anonymous Google Forms survey was used to find out the most common routines of families with children, challenges and wishes regarding the routine calendar. Based on these answers, routines were selected for the illustrated prototype of the routine calendar.</p> <p>The prototype was tested in two different families. Based on the results, an improved version of the routine calendar was designed. The finished routine calendar consisted of 21 routine pictures, with three different backgrounds, for morning, day, and evening routines.</p>		
Keywords Illustration 1, Character design 2, Visual communication 3		

Sisällys

1	Johdanto.....	1
1.1	Aihe.....	1
1.2	Menetelmät	1
2	Taustoitusta	2
2.1	Rutiinit ja niiden merkitykset lapsiperheissä	2
2.2	Rutiinikalenteri	2
2.3	Perheiden haastattelut.....	5
2.4	Kuvitettavien rutiinien valinta	7
3	Kohderyhmä	8
3.1	Kohderyhmän kuvaus	8
3.2	Kohderyhmän visuaalisen kehityksen taso.....	8
4	Kuvittaminen.....	9
4.1	Mitä kuvittaminen on	9
4.2	Kuvien merkitys ja lapsille suunnattu kuvittaminen.....	10
5	Prototyypin suunnittelu	11
5.1	Kuvitusten tavoitteet ja pohdintaa	11
5.2	Työkalut	11
5.3	Tarina.....	12
5.4	Muoto	12
5.5	Hahmon luonnostelu	15
5.6	Ääriviivat	17
5.7	Taustaa väreistä	20
5.7.1	Lapset ja värit.....	21
5.7.2	Projektin värit	21
5.8	Teksti	23
6	Rutiinikalenterin prototyyppi	25
6.1	Kokeiluvalmis prototyyppi	25
6.2	Rutiinikalenterin testaus.....	26
6.3	Perheiden kokemus rutiinikalenterista	26
6.4	Pohdintaa testaustuloksista	28

7	Paranneltu versio rutiinikalenterista	30
7.1	Muutokset	30
7.2	Valmiit osat	32
8	Yhteenveto	34
8.1	Pohdintaa	34
8.2	Projektin jatkaminen.....	35
	Lähteet.....	36

Liitteet

Liite 1. Google Forms-kysely rutiineista

1 Johdanto

1.1 Aihe

Opinnäytetyön aiheena on suunnitella visuaalinen rutiinikalenteri lapsiperheiden arjen apuvälineeksi. Rutiinikalenterin ideana on helpottaa lapsia ymmärtämään päivän rakennetta ja tehtävien toimintojen järjestystä havainnollistavien kuvien avulla. Siten heidän olisi myös helpompi harjoitella omatoimisuutta. Pääasiassa projekti on toteutettu 6–7-vuotiaille lapsille, mutta myös muut ryhmät voivat hyötyä rutiinikalenterin käytöstä.

Rutiinikalenteri ei ole ideana ennenkuulumaton. Aiheeseen perehdyttyäni voin kuitenkin todeta, monien saatavilla olevien rutiinikalenterien olevan epäselviä, eikä niissä usein ole yhtenäistä visuaalista ilmettä. Idea tähän projektiin lähtikin siitä, että useassa lapsiperheessä on käytössä tällaisia rutiinikalentereita, jotka eivät palvele heidän tarpeitaan.

Tavoitteena tässä projektissa onkin luoda visuaalisesti yhtenäinen, rutiineihin motivoiva ja selkeä rutiinikalenteri, jossa on mahdollisuus muokata kuvien järjestystä oman arjen mukaiseksi.

1.2 Menetelmät

Opinnäytetyö on toiminnallinen tutkimus, joka koostuu taustoituksesta, projektin suunnittelusta ja toteutuksesta sekä toteutetun prototyypin testauksesta. Viimeisenä esitellään lopullinen tuote, joka on suunniteltu prototyypin testauksessa saatujen tulosten perusteella.

Taustoitussiosiossa perehdytään kohderyhmään ja kuvittamiseen sekä rutiinien merkitykseen lapsiperhearjessa. Tietopohjaa projektille on kerätty aiheeseen liittyvien artikkelien ja perheille osoitetun kyselyn kautta. Kyselyn tarkoituksena oli kartoittaa lapsiperheiden rutiineja, niihin liittyviä haasteita ja mahdollisia toiveita rutiinikalenterin suhteen. Nämä vastaukset toimivat perustana kuvitettavien rutiinien valinnalle, ja antoivat perspektiiviä lapsiperheiden arjen haasteisiin liittyen.

Projektiosuudessa syvennytään rutiinikalenterin prototyypin suunnitteluprosessiin ja aiheeseen liittyvään teoriaan. Pääpainona projektissa on hahmosuunnittelu, siksi tämä osio rakentuukin pääasiassa sen ympärille. Projekti on toteutettu digitaalista piirustusohjelmaa Procreatea ja Adoben InDesignia käyttäen.

Prototyypin testausosiossa esitellään testausvalmis rutiinikalenteri ja käsitellään kahden perheen kokemuksia viikon mittaisesta kokeilujaksosta.

2 Taustoitusta

2.1 Rutiinit ja niiden merkitykset lapsiperheissä

Rutiinit ovat arkipäivän käytäntöjä, jotka ohjaavat meitä aamusta iltaan.

Ne ovat toimintoja, jotka auttavat rytmittämään päivän kulkua ja tuovat arkeen ennustettavuutta, esimerkiksi aikatauluilla ja toistuvuudella. Rutiinit vähentävät päätöksenteon monimutkaisuutta sekä lisäävät normaaliuden tunnetta arjessa, mikä puolestaan luo turvallisuuden tunnetta. (Heinonen 2012, 65–66.)

Perherutiinit sekä merkitykselliset rituaalit luovat ennakoitavaa rakennetta arkeen, joka luo lapsen varhaista kehitystä tukevan ilmapiirin (Spagnola & Fiese 2007, 284). Kun lapsi oppii hallitsemaan päivittäisiä rutiineja, kasvattaa se kokemusta kehittyvänä ja osaavana yksilönä. Nämä kokemukset luovat pohjaa myönteiselle minäkuvalle, joka auttaa lasta selviytymään itsenäisemmin tulevaisuudessa. Näiden tekijöiden vuoksi onnistumiskokemusten mahdollistaminen rutiinien suorittamistilanteissa on erityisen tärkeää. (ADHD-liitto & Barnavårdsföreningen 2021, 10.)

Päivittäisten rutiinien suorittaminen ei kuitenkaan aina ole helppoa ja monissa perheissä etenkin siirtymätilanteet tuovat haasteita. Syitä vaikeuksille voi olla monia, esimerkiksi kiire, väsymys, johonkin toimintoon juuttuminen tai arjessa tapahtuva muutos. Rutiinien järjestyksen, ajankohdan sekä tehtävien toimintojen läpikäyminen selkeyttää lapselle näitä tilanteita ja siten helpottaa suoritettavien toimintojen sujuvuutta. Esimerkiksi kuvilla voi auttaa lasta muistamaan, missä järjestyksessä mikäkin toiminto kuuluu tehdä. (ADHD-liitto & Barnavårdsföreningen 2021, 18.)

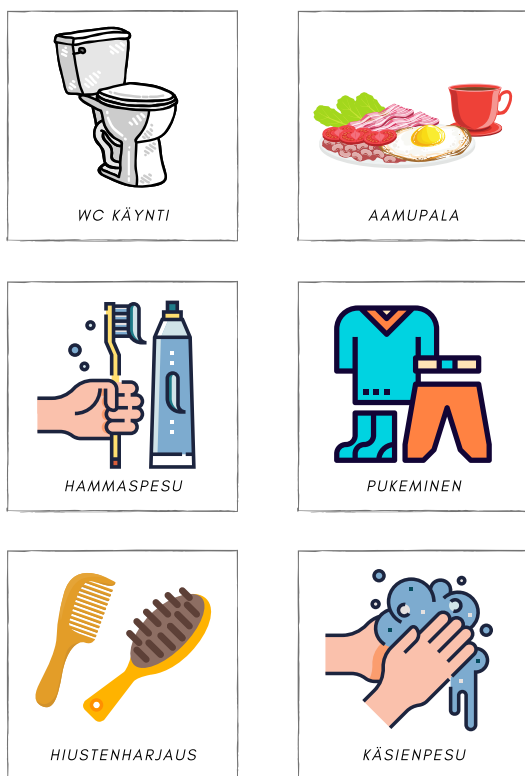
2.2 Rutiinikalenteri

Kalentereita on monenlaisia ja ne ovat laajalti käytössä ihmisten jokapäiväisessä elämässä. Ne toimivat apuna arjen aikatauluttamisessa ja auttavat muistamaan tulevia tapahtumia. (Zhang Y ym. 1999, 4.)

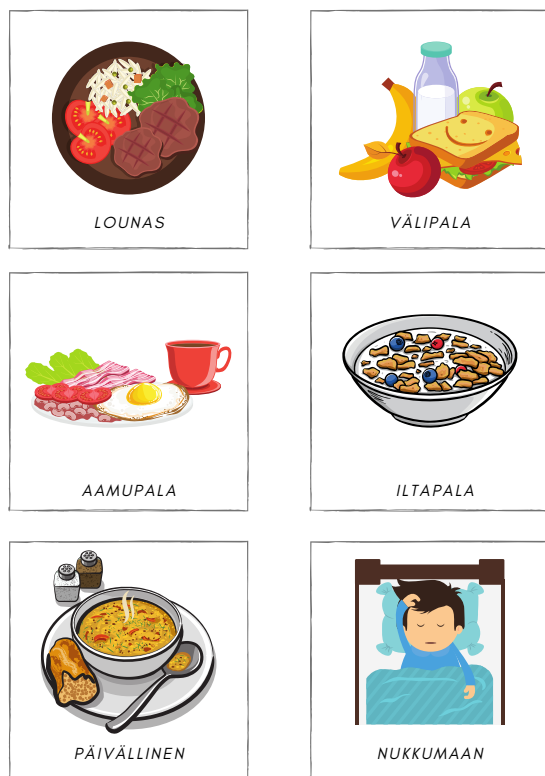
Suunnittelemani rutiinikalenterin tarkoitus on auttaa lasta ymmärtämään päivän rakennetta, tehtävien rutiinien järjestystä ja motivoida rutiinien suorittamista. Kuvat mahdollistavat tehtävien toimintojen muistamista ja siten ohjaavat myös lasta omatoimisuuteen. (ADHD-liitto & Barnavårdsföreningen 2021, 18).

Rutiinikalentereita on olemassa jo monenlaisia. Keskustellessani lapsiperheiden vanhempien kanssa aiheesta, he kertoivat käyttämiensä rutiinikalenterien ongelmaksi muun muassa epäselvyyden ja yhtenäisyyden puuttumisen.

Tutustuttuani erilaisiin olemassa oleviin rutiinikalentereihin, huomasin itsekin puutteita yhtenäisyydessä. Kuvan 1 osat olivat selkeät, mutta kuvitustyylit vaihtelivat keskenään; joissain oli paksut ääriiviivat, toisessa ohuet ja yhdessä taas ei ollut lainkaan. Sama ongelma oli huomattavissa kuvissa 3 ja 5. Kuvissa 3, 4 ja 5 on käytetty monenlaisia kirkkaita värejä, eikä niissä ollut selkeää väripalettia. Tämä aiheutti sen, että katsojana oli vaikeaa hahmottaa, mihin huomio tulisi kiinnittää. Hyvän kuvituksen ominaisuuksia ovatkin selkeys, johdonmukaisuus ja se että huomio on suunnattu oleellisiin asioihin (Onaiwu 2022, 8). Nämä ominaisuudet eivät mielestäni täyty useissa lapsille suunnatuissa rutiinikuvituksissa. Tämän vuoksi halusin suunnitella rutiinikalenterin, joka ottaa huomioon nämä seikat.



Kuva 1. Aamu- ja iltarutiinit (Hyvinvointipalvelu Minna)



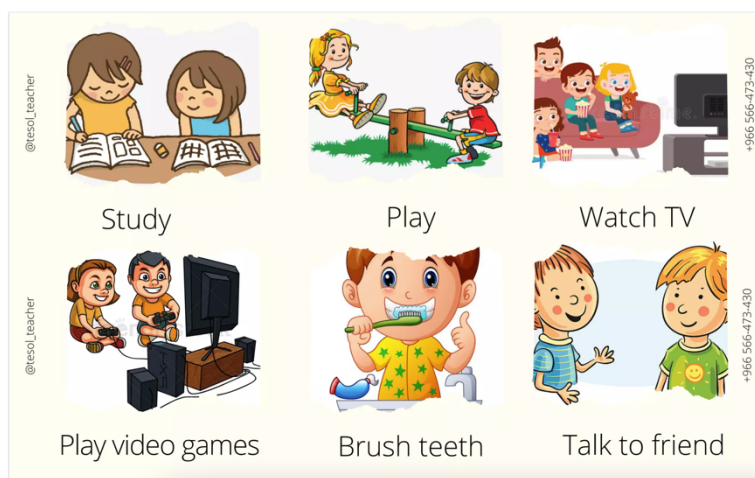
Kuva 2. päivärtymi/viikkokalenteri (Aito yhteys)



Kuva 3. Visual schedule for kids (Natural Beach Living 2024)



Kuva 4. Home school preschool schedule, daily routines (Toddler in action 2020)



Kuva 5. Daily routines for kids (Hussain Al-ghawi 2020)

2.3 Perheiden haastattelut

Ennen kuvittamisprojektin aloittamista oli tärkeää kartoittaa lapsiperheissä käytössä olevia rutiineja ja niihin liittyviä haasteita. Loin anonyymien Google Forms -kyselyjen ja laitoin sen jakoon erilaisiin Facebookin perheryhmiin, jotta saisin tavoitettua mahdollisimman monta lapsiperheen vanhempaa. Kysely on luotu tammikuussa 2024 ja siihen oli mahdollista

osallistua kolmen viikon ajan. Se koostui viidestä kysymyksestä ja vastauksia kertyi yhteensä 25–26 kappaletta kysymystä kohden. Vastauksista oli huomattavissa toistuvuutta ja samankaltaisuutta, joten tähän tekstiin on tiivistetty vain ne vastaukset, jotka olivat erilaisia keskenään. Koko kysely löytyy opinnäytetyön lopusta liitteenä.

Tämä kysely toimi pohjana kuvitettavien rutiinien valinnalle, ja auttoi myös huomioimaan erilaisia haasteita rutiinien suorittamiseen liittyen.

Kootut vastaukset

Millaiset aamurutiinit perheessänne on?

Herääminen, pukeminen (sisävaatteet), vessassa käyminen, hampaiden pesu, naaman pesu, hiusten harjaus, syöminen, pastilli, lääkkeet, pukeminen (Ulkovaatteet), kouluun/päiväkotiin lähteminen, taksin odotus, bussin odotus.

Millaiset iltarutiinit perheessänne on?

Lelujen siivoaminen, suihkussa/saunassa käyminen, iltapala, vaatteiden vaihtaminen, hampaiden pesu, vessassa käyminen, iltasatu, musiikin kuuntelu, iltarukous, halaukset, nukkumaan meno.

Onko teillä toistuvia päivä-viikkorutiineja? Millaisia?

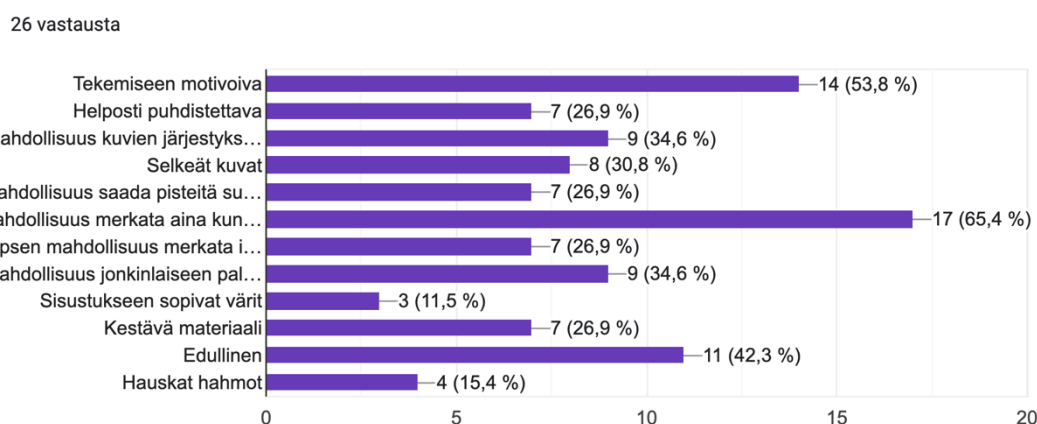
Läksyt, rentoutuminen, harrastus, kerho, kaverin näkeminen, peliaika, lukuhetki, äänikirja, siivoaminen, tablettiaika, tv:n katselu, musiikin kuuntelu, lääkäri, terapia, isovanhemmilla kyläily, kirjasto, kauppa, ulkoilu, koiralenkki, kylässä käyminen, puhelinaika, leikkiaika, syöminen, uimahalli.

Onko jonkin rutiinin kanssa erityistä vaikeutta? Jos on niin millaisia?

Siivoamiseen osallistuminen, aistipulmat vaikeuttavat hampaiden pesua, uusien rutiinien omaksuminen aiheuttaa vaikeuksia, nukkumaan meneminen, itseohjattavuuden vaikeus rutiinien suorittamisessa, hitaus aamurutiineissa, loma-aikana rutiineista kiinni pitäminen, siirtymätilanteissa hitautta ja vaikeutta, läksyjen tekeminen, ongelmaa motivoitua rutiinin tekemiseen, kotoa lähtemisen vaikeus.

Jos käytössäsi olisi rutiinikalenteri, millaisia ominaisuuksia toivoisit siltä? (Valitse kolme tärkeintä vaihtoehtoa.)

Tässä osiossa vastaajan oli mahdollista valita kolme tärkeintä kahdestatoista vaihtoehtoa. Monivalintakysymyksellä halusin kartoittaa mahdollisia toiveita rutiinikalenterin suhteen. Kolme eniten valittua vaihtoehtoa olivat: Mahdollisuus merkitä, kun kuvitettava rutiini on suoritettu, tekemiseen motivoiva ja edullinen (Kuva 6). Näiden vaihtoehtojen jälkeen tärkeysjärjestyksessä tulivat: mahdollisuus kuvien järjestyksen muuttamiseen, palkkion saanti mahdollisuus ja selkeät kuvat.



Kuvio 1. Google Forms- monivalintakysymyksen vastaustulokset (2024)

2.4 Kuvitettavien rutiinien valinta

Kuvitettavat rutiinit valittiin sen perusteella, kuinka monella kyselyyn vastanneella oli käytössään samankaltaisia rutiineja. Olisin halunnut mieluummin kuvittaa jokaisen rutiinin, mutta oli huomioitava aikataulun rajallisuus. Aikataulullisista syistä pohdin samankaltaisten korttien uudelleenkäyttömahdollisuutta ajankohdan mukaan, esimerkiksi aamupalan, iltapalan sekä välipalan yhdistämällä yhdeksi ruokailua kuvaavaksi kortiksi.

Kyselyiden perusteella prototyyppiin karsituiksi rutiineiksi otettiin herääminen, pukeutuminen, vessassa käyminen, hampaiden pesu, naaman pesu, hiusten harjaus, syöminen, lääkkeet, kotoa lähteminen, koulu, päiväkotia, läksyt, harrastus, pesut, yövaatteet, lukuhetki ja nukkumaan meno.

Kuvittamisessa on tärkeää huomioida kohderyhmän tarpeet ja siksi koen, että perheiden haastattelut olivat tärkeä osa kuvitettavien rutiinien valintaa (Onaiwu 2022, 7).

3 Kohderyhmä

3.1 Kohderyhmän kuvaus

Kohderymänä tässä projektissa toimii 6–7vuotiaat lapset. Kalenteri on luotu tämän ikäryhmän kehityksellisiä piirteitä huomioiden, mutta rutiinikalenterista voi hyötyä myös muun ikäiset.

Yleisesti 6–7-vuotiailla lapsilla tarkoitetaan esikoulu- tai ensimmäisellä luokalla olevia lapsia. Tämän ikäisiltä lapsilta odotetaan jo tietynlaista omatoimisuutta itsensä ja tavaroiden huolehtimisessa, vaikka he tarvitsevatkin vielä paljon aikuisen tukea. Positiivinen näkemys omista taidoistaan on tärkeää ja sen vuoksi myönteisen minäkuvan säilymisessä oleellista onkin, että lapsi saa kokea onnistuvansa ja omaksuvansa uusia asioita. Liika haasteellisuus voi kuitenkin laskea lapsen myönteistä minäkuvaa, jolloin uuden oppiminen saattaa laantua. (Puustinen, S 2020, 13–15.)

Tämän ikäisten lasten käsitteellinen muisti on vielä sen verran kehittymätön, että pääasiassa he tukeutuvat näköaistiin ja visuaalisiin mielikuviin. Kuvien käyttö oppimistilanteissa auttaakin sisällön ymmärtämistä, muistamista ja helpottaa tarkkaavaisuuden ohjautumisessa. (Hautamäki, J 2020. 24–25.)

Näiden tekijöiden vuoksi koen, että visuaalisen rutiinikalenterin käyttö voi edesauttaa lapsen onnistumiskokemusten saamisessa arjessa, hänen kokiessa pystyvänsä tekemään asioita myös itsenäisesti. Esikouluun ja kouluun siirtyessä arkeen tulee paljon muutoksia, jonka vuoksi mielestäni rutiinikalenteri voisi toimia apuna uusiin rutiineihin tottumisessa sekä auttaa lasta ennakoimaan tulevia tapahtumia.

3.2 Kohderyhmän visuaalisen kehityksen taso

Kuuteen ikävuoteen mennessä lapsilla on täydelliseksi kehittynyt binokulaarinen näkökyky. Binokulaarisella näkökyvyllä tarkoitetaan kahden silmän näön sekoittumista yhdeksi havainnoksi, jolloin silmät toimivat parina. (Rahul Bhol, MD 2006).

6–7vuotiailla lapsilla on jo kapasiteettia tarkastella värillisten kuvien yksityiskohtia ja tunnistaa niistä samankaltaisuuksia ja eroavaisuuksia. Heillä on myös kyky hahmottaa kuvasta taustoja, syvyyttä ja hahmoja. (Zimmermann ym. 2019, 174.)

4 Kuvittaminen

4.1 Mitä kuvittaminen on

On monenlaisia tapoja kuvailla, mitä kuvittaminen on, mutta Onaiwu (2022, 1–8) pohtii artikkelissaan *Types, Characteristics and Importance of Illustration*, että Kuvittaminen on menetelmä, jolla tuotetaan visuaalisia kuvia ja havainnollistetaan tietoa. Kuvittamista voidaan toteuttaa perinteisillä tekniikoilla kuten lyijykynällä, musteella ja maaleilla. Sitä voidaan tehdä myös digitaalisilla ohjelmilla kuten Photoshopilla, Illustratorilla tai Procreatella. Jotkin kuvittajat myös käyttävät sekatekniikkaa hyödyntäen molempia tekniikoita. Kuvittajat voivat käyttää mitä tahansa tekniikkaa, riippuen teoksen tarkoituksesta, mutta hyvän kuvituksen tulee olla selkeää ja johdonmukaista. Huomio tulee myös suunnata oleellisiin asioihin ja herättää katsojan kiinnostus. (Onaiwu 2022, 1–8.)

Monesti voidaan ajatella, että kuvittaminen on taidetta. Kuvittaminen ja taide kuitenkin eroavat siten että, taiteella ilmaistaan tekijän sisäistä maailmaa ja sen päätavoitteena on estetiikka. Kuvittamisen päätavoitteena taas on havainnollistaa ja selittää. Kuvitus luodaankin pääsääntöisesti johonkin tarpeeseen ja kohderyhmää huomioon ottaen. Taidetta voidaan luoda ilman tällaisia tavoitteita. (Onaiwu 2022, 1–8.)

Kuvitustyypit voidaan jakaa erilaisiin kategorioihin, niiden käyttötarkoituksen mukaan:

Toimituksellinen kuvituksen tarkoitus on havainnollistaa tekstin ideaa paremmin, esimerkiksi aikakausi - ja sanomalehdissä, kirjoissa sekä verkossa. Tällainen kuvitus ei toimi ilman tekstiä. (Onaiwu 2022, 1–8.)

Mainoskuvitusta käytetään mainosmateriaalina ja sen päätavoitteena on kiinnittää katsojan huomio sekä olla helposti muistettava. (Onaiwu 2022, 1–8.)

Konseptikuvitus on etenkin elokuva- ja videopelialalla käytettävä kuvittamisen muoto, jolla pyritään esittämään projektin tunnelmaa ja visiota. Konseptikuvitusta käytetään usein ympäristön, hahmojen asujen ja esineiden suunnittelussa. (Onaiwu 2022, 1–8.)

Muotikuvituksella voidaan visualisoida sitä, miltä vaate tulisi näyttämään ennen niiden tuotantoa. Muotitalot voivat käyttää näitä kuvituksia myös mainonnallisiin tarkoituksiin. (Onaiwu 2022, 1–8.)

Teknisen kuvituksen tarkoituksena on kuvata asia mahdollisimman ymmärrettävästi ja selkeästi. Näissä kuvituksissa väärinymmärrysten minimoiminen on tärkeimmässä osassa. (Onaiwu 2022, 1–8.)

Pakkauskuvituksen tarkoitus on auttaa yrityksiä myymään heidän tuotteitaan ja palveluitaan. Pakkauskuvituksen tulee olla mieleenpainuvaa ja huomiota herättävää. Se voi myös auttaa brändin määrittelyssä, lisäten personoidun kosketuksen ja kustomoidun tuntuman. (Onaiwu 2022, 1–8.)

Infografiikka on tiedon visualisointia ymmärrettävään muotoon. Infografiikkaa voidaan käyttää etenkin silloin kun dataa on paljon ja asia on vaikea selittää vain tekstillä. Infografiikka liittyy pääasiassa graafiseen suunnitteluun mutta se voidaan laskea myös osaksi kuvittamisen osa-alueita. (Onaiwu 2022, 1–8.)

Graafinen suunnittelu ja kuvittaminen kuuluvat samaan perheeseen mutta graafiset suunnittelijat yleensä työskentelevät jo valmiiden tuotteiden parissa ja heidän tehtävänä on luoda toimivia kompositioita tuotteesta, kun taas kuvittajien luomukset ovat jo itsessään tuotteita. (Onaiwu 2022, 1–8.)

4.2 Kuvien merkitys ja lapsille suunnattu kuvittaminen

Sanotaan, että kuva kertoo enemmän kuin tuhat sanaa. Erilaisia kuvamuotoja onkin käytetty kommunikaation välineenä kautta historian. Esimerkiksi luolamaalaukset, kuvataide ja kuvanveisto ovat toimineet ihmisten tapoina kommunikoida ajatuksia ja tärkeitä tapahtumia, ennen kirjoitettujen sanojen käyttöä. Kun kirjoja alettiin julkaista, kuvia käytettiin tekstin merkityksen selventämiseksi. (AL Hinaai S.N 2010, 93–104.)

Kuvat ovat keskiössä lasten maailmassa, koska lapset ymmärtävät kuvallista ilmaisua paremmin kuin verbaalista. Lapsille suunnatussa kuvittamisessa onkin tärkeää muistaa luoda kuvista tarpeeksi selkeitä, jotta lapsen on mahdollista ymmärtää, mitä kuvalla halutaan kommunikoida. (AL Hinaai S.N. 2010, 93–104.)

Hahmojen käyttö lapsille tarkoitetuissa kuvissa voi edesauttaa uusien asioiden oppimisessa (AL Hinaai S.N 2010, 93–104). Samaistuttavien hahmojen käyttö nimittäin auttaa ylläpitämään lasten emotionaalista sitoutumista käsiteltäviin aiheisiin (Hautamäki, J 2020, 1). Esimerkiksi kirjassa seikkaileva tuttu hahmo voi saada lapsen innostumaan tarinan lukemisesta (AL Hinaai S.N 2010, 93–104).

5 Prototyypin suunnittelu

5.1 Kuvitusten tavoitteet ja pohdintaa

Oma tavoitteeni kuvien suunnittelussa oli visuaalisen yhtenäisyyden luominen, kohderyhmän tarpeet huomioiden. Näiden lisäksi koin tärkeäksi hahmon suunnittelun leikkisäksi, mielenkiintoiseksi sekä tehdä kuvista selkeästi hahmotettavia ja jokseenkin neutraaleja. Hahmojen käytöllä voidaan edesauttaa lasta uuden oppimisessa (AL Hinaai S.N 2010, 93–104). Tämän vuoksi hahmosuunnittelusta tuli tärkein osa rutiinikalenterin suunnitteluprosessia.

Lähtökohtaisesti halusin luoda hahmosta sukupuolineutraalin, ihmismäisen rakenteen omaavan, mutta en kuitenkaan täysin ihmisen näköistä hahmoa. Halusin käyttää ihmismäisiä piirteitä, jotta katsoja ymmärtäisi helpommin samaistuttavan kehonrakenteen kautta, kuinka kuvattu rutiini kuuluu tehdä.

Ihmishahmon suunnittelussa olisin joutunut miettimään, mitä etnistä taustaa, kulttuuria ja sukupuolta hahmo edustaisi, joten ajattelin lähteä suunnittelemaan hahmoa muista lähtökohdista, korostamatta erityisesti mitään ihmistymää. Halusin pyrkiä toteuttamaan hahmosta samaistuttavan ja neutraalin, sukupuolesta tai etnisyydestä riippumatta.

5.2 Työkalut

Työkaluina tässä projektissa käytin Procreatea ja Adoben InDesignia. Procreate on Applen iPadilla toimiva digitaalinen piirustusohjelma, jota käytin hahmotteluun ja kuvien valmiiksi piirtämiseen. InDesignia käytin korttien taittamiseen ja tekstien lisäämiseen.

Halusin luoda kuvituksiin käsin piirretyn vaikutelman, jonka vuoksi valitsin Procreaten esimerkiksi Illustratorin sijaan. Illustrator ohjelmalla luodaan vektorigrafiikkaa, jota on muun muassa helppo skaalata, mutta kuvista olisi mielestäni tullut liian symmetrisen näköisiä. Halusin tuoda kuviin hieman tekstuuria ja orgaanisempaa vaikutelmaa, joten koin tässä projektissa paremmaksi vaihtoehdoksi piirtää käsin iPadilla.

5.3 Tarina

Hahmosuunnittelussa erityisen tärkeää on tarinankerronta. Hahmon taustatarinan pohtiminen auttaa kartoittamaan, millaisia asioita hahmolla halutaan kertoa ja siten se toimii myös pohjana esteettisille valinnoille muun muassa millaisia muotoja ja asentoja käytetään sekä millaiset vaatteet hahmolla on. (Tillman B 2012, 5).

Kalenterissa seikkailevan hahmon nimi on Mini Monsteri. Hän on esikouluikäinen, ja vielä opettelee rutiinien kanssa toimimista. Persoonaltaan Mini on vilkas, leikkisä ja utelias kaikesta mitä tekeekään. Mini on lapsi, joka tarvitsee rutiineja elämäänsä yhtä lailla kuin ihmislapsetkin, mutta Mini sattuukin olemaan ilmeikäs monsteri.

Nimeen ”Mini” sain inspiraatiota kummilapseltani, joka kutsuu veljeään Miniksi. Nimi myös viittaa siihen, että kyseisen monsteri hahmon ei ole tarkoitus olla iso tai pelottava, vaan pieni ja söpö.

Yleisesti lapset pitävät enemmän fiktiivisistä teemoista, koska silloin heillä on vapaus käyttää enemmän mielikuvitusta (AL Hinaai 2010 93–104). Tämän vuoksi valitsin hahmoksi monsterin. Erikoisten otusten piirtäminen tulee minulta myös luonnostaan, joten koin aiheen miellyttäväksi. Halusin myös luoda hahmon, joka muistuttaa ihmistä kuitenkin olematta ihminen. Kuvitteellisen hahmon luomalla sain myös paljon mahdollisuuksia siihen, miltä hahmo voisi näyttää ja käyttää omaa mielikuvitustani. Aluksi mielessäni oli piirtää eläinhahmoja, mutta niiden tunnistettavuuteen olisi pitänyt käyttää tiettyjä piirteitä, jotka toistuvat tyypillisesti lapsille suunnatuissa kuvissa. Halusin luoda hahmon, joka on mielestäni hieman omaperäisempi.

5.4 Muoto

Naghdia A (2021) kertoo että valtavirtaisessa suunnittelussa yleisimmin käytetyt muodot ovat orgaanisia, abstrakteja ja geometrisiä. Orgaaniset muodot ovat sattumanvaraisesti muodostuneita epäsymmetrisiä muotoja, joita voi havaita luonnossa, esimerkiksi pilvet ja planeetat. Geometriset muodot ovat päinvastaisesti symmetrisiä ja rakenteellisia muotoja, kuten neliöt, suorakaiteet ja kolmiot. Abstraktit muodot ovat puolestaan rakenteettomia orgaanisten ja geometrinen muotojen sekoituksia.

Jokaisella muodolla on useita yleisesti tunnettuja merkityksiä, jotka ohjaavat katsojaa erilaisten mielikuvien syntyyn. Muodot kertovat visuaalista tarinaa hahmosta ja tämän vuoksi niiden valinnalla on suuri merkitys hahmosuunnittelussa. (Tillman B 2012, 6.)

Pyöreän muodon käyttäminen hahmosuunnittelussa antaa stereotyyppisesti vaikutelman ystävällisyydestä ja söpöydestä, kun taas neliö yhdistetään yleensä itsevarmuuteen ja luotettavuuteen. Kolmio nähdään dynaamisena ja aggressiivisena muotona, jota käytetään usein, kun halutaan esittää hahmo pahansuopaisena. (Naghdi A 2021.)

Muotoja on myös mahdollista yhdistää, eivätkä nämä stereotyyppiset mielikuvat tarkoita, että esimerkiksi pahansuopaisen hahmon suunnittelussa tulisi aina käyttää vain kulmikkaita muotoja tai että kulmikas hahmo ei voisi olla hyväntahtoinen. Terävillä muodoilla voidaan pyrkiä esimerkiksi esittämään hahmo älyllisesti terävänä. Katsojaa voidaan myös pyrkiä harhauttamaan niin, että tarinan antisankari onkin suloinen ja ystävällisen vaikutelman välittävä, koska ilkeän hahmon ei aina tarvitse näyttää stereotyyppisesti ilkeältä. (Naghdi A 2021.)

Geometristen muotojen yleisiä merkityksiä:

Ympyrä: Täydellisyys, armollisuus, leikkisyys, yhtenäisyys, suojelus, lapsellisuus, ystävällisyys, söpöys. (Tillman, B. 2012. 70–73).

Esimerkki hahmo pyöreillä muodoilla (Kuva 7), Nalle Puh.



Kuva 7. Pooh has a very important thing to do. (Walt Disney.)

Neliö: Vakaus, varmuus, luottamus, rehellisyys, yhdenmukaisuus, turvallisuus, tasa-arvo, maskuliinisuus. (Tillman, B. 2012. 70–73).

Esimerkki hahmosta, jossa on käytetty neliskulmaisia muotoja (Kuva 8).



Kuva 8. Superman. (Warner Bros, DC Comics .1996–2000.)

Kolmio: Toiminta, aggressio, energia, oveluus, konflikti, jännitys, älyllisyys. (Tillman, B. 2012. 70–73).

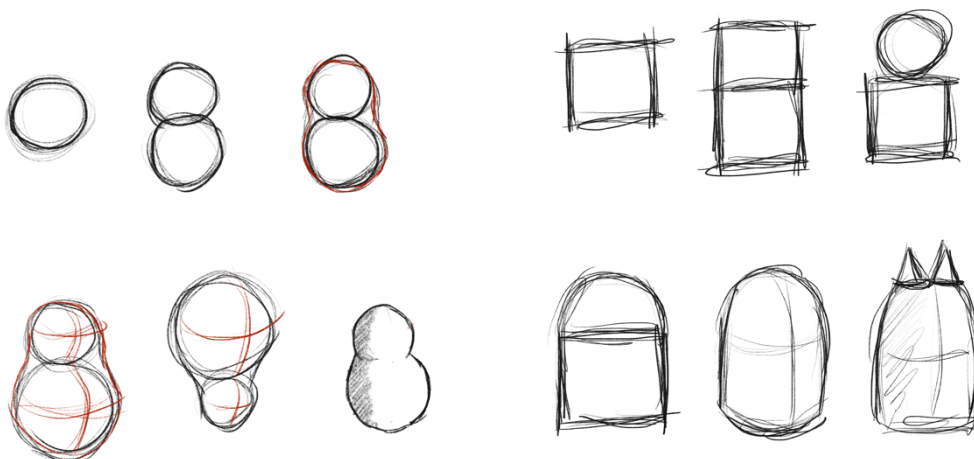
Esimerkki hahmosta, jossa on käytetty kolmio muotoja (Kuva 9). Kuvassa on Prinsessa ruusunen elokuvan Pahatar.



Kuva 9. Maleficent. (Walt Disney 1959.)

5.5 Hahmon luonnostelu

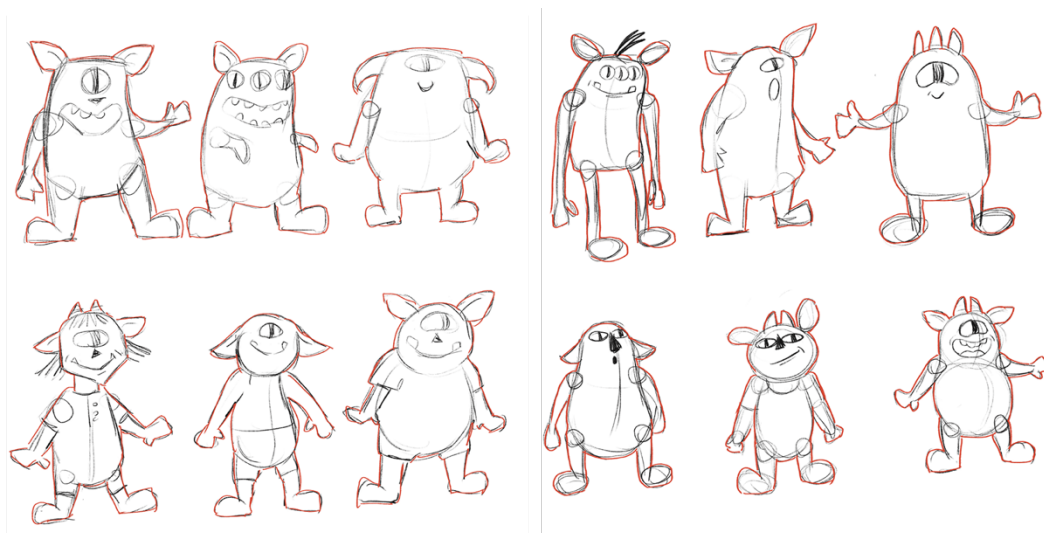
Halusin luoda hahmosta ystävällisen ja helposti lähestyttävän, joten päätin käyttää pääasiassa pyöreitä ja pehmeitä muotoja (Kuva 10 vasemmalla). Aloitin hahmottelemalla erilaisia pyöreitä muotoja keskenään, jotta löytäisin tyylin millä jatkaa. Kokeilin myös yhdistellä muita muotoja pyöreiden muotojen kanssa (Kuva 10 oikealla).



Kuva 10. Muotojen kokeilu

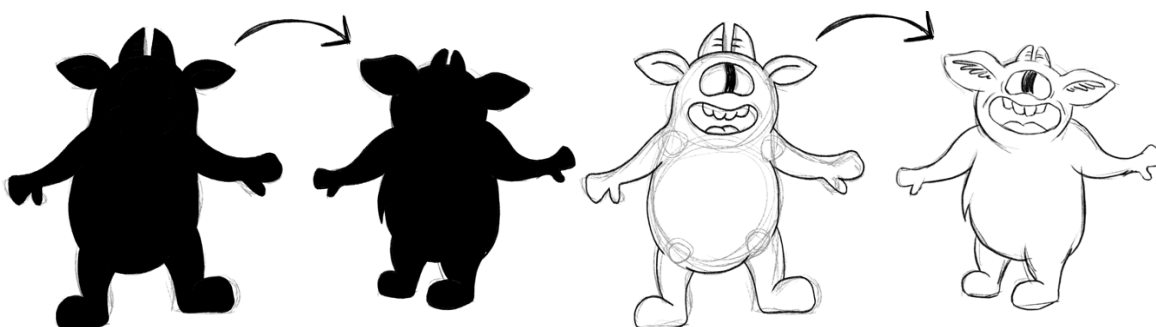
Kokeillessani erilaisia muotoja, pohdin samalla, että hahmon tulisi olla yksinkertainen ja helposti uudelleenpiirrettävä. Siksi koin paremmaksi käyttää vain muutamaa muotoa hahmon pääpiirteiden luomisessa. Ajattelin myös olevan hyvä lisätä tunnistettavia piirteitä siluettiin esimerkiksi hieman terävämmillä muodoilla.

Piirtäessäni erilaisia variaatioita monsterihahmoista, mietin mielessäni monstereille tunnusomaisia piirteitä. Näitä ovat mielestäni esimerkiksi sarvet, monisilmäisyys, yksisilmäisyys, ja suuret hampaat. En halunnut tehdä niistä liian pelottavia, joten pehmeillä muodoilla yritin ohjaila hahmoa näyttämään ystävälliseltä. Aikani luonnosteltuani erilaisia monstereita, sain luotua hahmon, johon aloin olemaan tyytyväinen (Kuva 11 oikealla alhaalla). Koin sen olevan sopiva rutiinikalenterin kuvituksiin.



Kuva 11. Luonnoksia

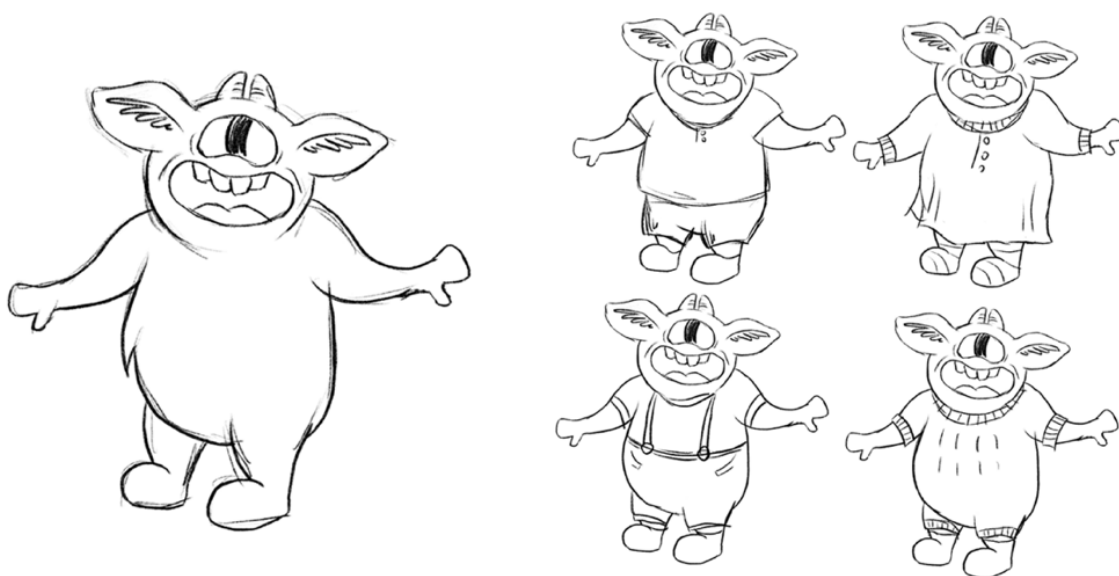
Hahmon suunnittelussa oli tärkeää pohtia muistettavien ja tunnistettavien piirteiden luomista, sillä jos hahmo on helppo tunnistaa siluettikuvasta, hahmosuunnittelu on onnistunutta (Sherm Cohen 2006, 186). Kokeilin miltä luonnostelemani siluetti näytti, enkä ollut täysin tyytyväinen lopputulokseen. Päätin siis kokeilla tehdä muutamia muutoksia. Kuvassa 12 vasemmalla puolella on ensimmäinen versio ja oikealla on paranneltu versio.



Kuva 12. Siluetti kokeilu hahmolla

Muokkasin valitsemaani luonnosta niin, että pyöristin sarvia ja korvia pehmeämmän muotoisiksi ja suurensin korvia suhteessa päähän, luoden suloisen ja hieman koiramaisen vaikutelman. Tein päästä pyöreämmän ja irrallisemman osan, luoden ihmismäisempää rakennetta hahmolle. Sulaisuutta hain piirtämällä hahmolle pyöreän, hieman pömpöttävän vatsan (Kuva 12).

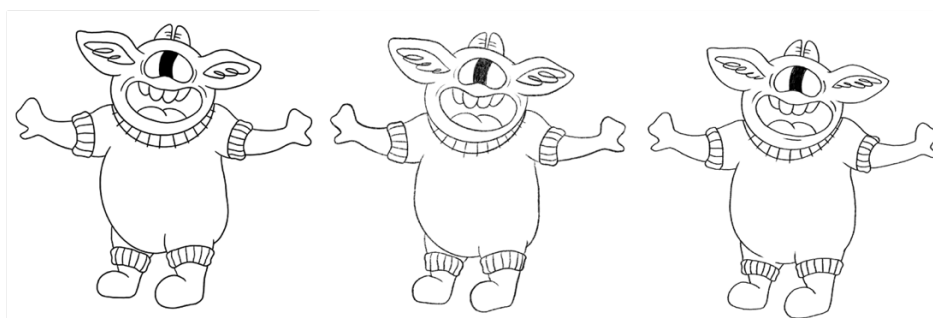
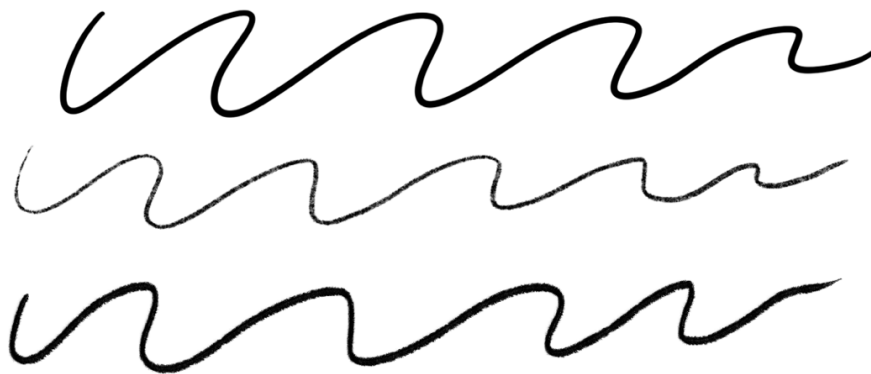
Koska olin piirtänyt hahmoni alkuun ilman vaatteita, huomasin, että minulla oli vaikeuksia suunnitella niitä hahmoni päälle siten, ettei se menettäisi muotoaan. Halusin myös säilyttää hahmon sukupuolineutraaliuden vaatteiden valinnassa, enkä siksi valinnut stereotyyppisesti tytöille tai pojille suunnattuja vaatteita. Lopulta päädyin haalarityyppiseen ratkaisuun, jonka koin säilyttävän hahmon muodon, ja siten se olisi myös helppo piirtää uudelleen. Kuvassa 13 on erilaisia luonnoksia hahmon vaatteista.



Kuva 13. Hahmon vaateluonnoksia

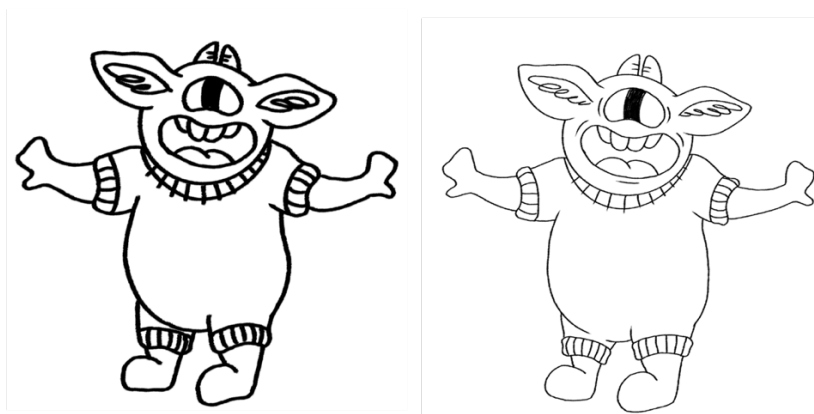
5.6 Ääriviivat

Procreate-ohjelmalla piirtäessä minulla oli käytössäni paljon erilaisia sivellinvaihtoehtoja. Kokeilin useampaa erilaista sivellintä löytääkseni sopivan. Tässä osiossa on näkyvillä ne sivellinvaihtoehdot, joita harkitsin käyttäväni työssäni (Kuva 14). Ensimmäinen vaihtoehto oli omaan silmääni liian siisti. Halusin käyttää sivellintä, jonka jäljessä näkyisi hieman enemmän tekstuuria, sillä halusin kuviini käsinpiirrettyä vaikutelmaa. Toinen vaihtoehto oli hyvin lyijykynämäinen ja koin sen olevan liian haalea hahmoni ääriviivoiksi (kuva 14), joten päädyin kolmanteen vaihtoehtoon, joka oli siisti ja jossa oli sopivasti tekstuuria (Kuva 14).



Kuva 14. Viivan vertailu

Käsinpiirretyllä vaikutelmalla tarkoitukseni oli hakea leikkisyyttä hahmoon ja luoda siitä siten helpommin lähestyttävä. Koin ohuen mustan viivan käytön helpottavan hahmon erottamista taustasta, ja pitäen sen selkeänä. En halunnut käyttää liian paksua viivaa, koska se olisi mielestäni tehnyt ääriviivoista liian hallitsevia kuten kuvasta 15 on nähtävissä. Paksun ja tasapaksun viivan käyttö teki myös piirteiden luomisesta haastavampaa ja hahmosta tuli tukkoisen ja epämääräisen näköinen (Kuva 15).



Kuva 15. Ääriviivojen vertailu

Kuvittamisessa tärkeää on herättää kuva eloon. Kehon asennoilla, ilmeillä, liikkuvuuden tunnulla ja kuvien asemoinnilla on valtava merkitys visuaalisen kielen rakentamisessa. Asentojen luomisessa voi käyttää apuna ”toiminnan viivaa”. Termi on vapaa suomennos sarjakuvapiirtämisen termistä ”Line of action”, jolla tarkoitetaan kaarevaa viivaa, jonka ympärille hahmon asento luodaan. Viivan käyttö luo kuvaan liikkeen tuntua ja eloisuutta, kun taas suoran viivan käyttö tekee hahmosta tasapaksun ja paikalleen pysähtyneen. (Sherm Cohen 2006, 115). Kuvassa 16, on nähtävissä hahmotelmiani rutiinikalenterin hahmolla.



Kuva 16. Rutiinikalenterin kuvien hahmotelmat

5.7 Taustaa väreistä

Kun puhumme väreistä, esimerkiksi punaisena, keltaisena tai violetina, tarkoitamme sävyä. Sävy on aste, jolla voidaan kuvata väriä näillä nimikkeillä. Värin kylläisyydestä/saturaatiosta puhuttaessa viitataan värin voimakkuuteen (kuva 17). Täysikylläisenä väri on kirkas ja voimakas, kun taas ilman kylläisyyttä se on harmaansävyinen tai mustavalkoinen (kuva 18). Kirkkaudella tarkoitetaan värin vaaleutta tai tummuutta (kuva 19). (Rallo ym. 2019, 15.)



Kuva 17. Hue (Rallo ym. 2019, 15)



Kuva 18. Saturation (Rallo ym. 2019, 15)



Kuva 19. Tonal value (Rallo ym. 2019, 15)

Sininen, punainen sekä keltainen ovat päävärejä, jotka muodostavat perustan kaikille muille sävyille. Kun kahta eri pääväriä sekoitetaan keskenään, syntyy välivärit. Välivärejä ovat violetti, vihreä ja oranssi. Violetti muodostuu sinisen ja punaisen yhdistelmästä, vihreä syntyy sinisen ja keltaisen yhdistelmästä, ja oranssi syntyy sekoittamalla punaista ja keltaista. Jos kaikkia päävärejä sekoitetaan keskenään samassa suhteesta, siitä muodostuu musta. (Alnasuan 2016, 2.)

Kuvittamisessa värien tärkein tehtävä on tunnelman luominen (Hladíková, H 2014, 30). Niissä ei ole kyse vain estetiikasta, sillä suosituilla mielipiteillä värien luonteesta voi olla suuri vaikutus mielikuvien muodostumiseen ja siten käytökseemme. Väreillä ei kuitenkaan ole vain yhdenlaista merkitystä, vaan mielikuvien muodostukseen vaikuttaa vahvasti konteksti. (Elliot & Maier 2014, 96–112).

Kulttuurisilla tekijöillä on myös vaikutusta, sillä eri kulttuureissa väreillä on erilaisia merkityksiä keskenään. Esimerkiksi oranssi väri liitetään Aasiassa usein henkiseen valaistumiseen ja positiivisuuteen, kun taas Yhdysvalloissa se liitetään liikenteen viivästyksiin, pikaruokaravintoloihin sekä tievaaroihin (Alnasuan 2016, 2). Länsimaissa vihreä liitetään usein onnistumiseen ja rahaan, kun taas punainen mielletään epäonnistumiseen. Kiinassa puolestaan punainen yhdistetään osakekurssin nousuun, joka viittaa menestykseen, ja vihreä päinvastaisesti osoittaa laskua eli epäonnistumista. (Brooker & Franklin 2015, 242–243.)

Hladíková, H (2014, 30) pohtii että värien valinnassa on tärkeää miettiä kuvan teemaa. Esimerkiksi pastellin sävyt mielletään usein kevääseen, ja ruskan sävyt syksyisiin kuviin. Valinnassa on myös hyvä miettiä riittävää kontrastia, jotta huomioitava kohde ei sulaudu taustaan ja haluttu alue korostuu.

5.7.1 Lapset ja värit

Väreillä on lasten maailmassa suuri merkitys. Värien kirkkaudella ja kylläisyydellä voi olla suuri vaikutus siihen, miten lapsi kokee kuvan. Esimerkiksi lapset pitävät värillisistä kuvista enemmän kuin mustavalkoisista. Kuitenkin liian värikkäät kuvat saattavat viedä lapset huomion pois kuvasta. (AL Hinaain 2010, 93–104.)

AL Hinaain (2010, 93–104) mukaan aikuisilla ja lapsilla on erilaisia mielikuvia väreihin liittyen. Esimerkiksi lapset näkevät punaisen värin rauhoittavana, kun aikuiset näkevät sen aggressiivisena värinä. Väreihin liittyvillä mielikuvilla onkin merkitystä siihen, millaisia värejä lapset suosivat. Esimerkiksi Lapset näkevät keltaisen iloisena ja sinisen rauhoittavana värinä. Nuoremmat lapset kuitenkin suosivat enemmän kirkkaita päävärejä (sininen, punainen, keltainen), kun taas vanhemmat ihmiset suosivat enemmän vaaleita tai tummia sävyjä.

5.7.2 Projektin värit

Suunnitellessani värimaailmaa pohdin, kuinka saisin värien avulla kuvista tekemiseen innostavia ja helposti ymmärrettäviä. Miten kiinnittäisin katsojan huomion tärkeimpiin kohtiin ja loisin kuvasta ymmärrettävän? Lähdin kokeilemaan erilaisia värejä, jotta näkisin miten ne sointuvat keskenään.

Halusin luoda kuvista värikkäitä, mutta samalla kuitenkin selkeitä. Huomasin, että liian monien kirkkaiden ja kylläisten värien käyttö toi kuviin rauhattomuutta. Siten oli vaikeaa hahmottaa, mihin katse tulisi kiinnittää, esimerkiksi Kuvassa 20 keskellä alhaalla.



Kuva 20. Värikokeilut hahmolla

Valitsin väripalettiini hieman murrettuja sävyjä, jotta ne sointuisivat paremmin yhteen ja loisivat yhtenäisen kokonaisuuden. Valitsin väreiksi keltaisen, vihreän ja punaisen, joissakin kuvissa käytin myös sinistä. Taustaksi valitsin vaaleankeltaisen, koska se sopi muiden sävyjen kanssa yhteen. Se oli myös tarpeeksi vaalea, jotta hahmo korostui taustasta (Kuva 21).

Keltainen sopi hahmon ihonväriksi, koska siihen oli helppo yhdistää muita värejä. Tummanvihreäväri vaatteissa toi kontrastia keltaisen ihonvärin kanssa. Punaisella värillä halusin korostaa niitä kohtia, mitkä liittyvät siihen, mitä hahmo on tekemässä. Punainen väri kiinnittää huomion nopeasti, ja on myös kirkkaampi kuin muut kuvan sävyt, joten se mielestäni sopi hyvin korostamaan näitä osia. Kuvassa 21 on nähtävissä projektille luotu väripaletti ja kuvassa 22 väripalettia on käytetty kuvituksen värittämisessä.



Kuva 21. Väripaletti



Kuva 22. Esimerkki hahmosta valituilla väreillä

5.8 Teksti

Pohdin alkuun, että rutiinikalenteri voisi toimia ilman tekstiä, pelkkinä kuvakortteina. Tekstin käyttö kuvien tukena kuitenkin helpottaisi tehtävän toiminnon ymmärtämistä, lukutaitoisten lasten keskuudessa (AL Hinaai S.N. 2010 93–104). Tämän vuoksi koin tekstin olevan tärkeä osa rutiinikalenteria.

Valitessani sopivaa fonttia rutiinikalenteriin, pohdin, että tekstin tulisi olla helposti ymmärrettävää, eikä liian koristeellista. Valitsin fontin nimeltä FatFrank, koska se oli tarpeeksi paksu ja kirjaimet olivat selkeitä. Kauempaa katsoessa kirjaimet kuitenkin olivat liian lähekkäin, ja ikään kuin liimaantuivat yhteen (Kuva 23). Tämä aiheutti sen, että tekstistä oli vaikea saada selvää. Päädyin muokkaamaan kirjainten välejä prototyyppi kokeilun jälkeen, jolloin tekstistä tuli selkeämmin luettavaa.



Kuva 23. Esimerkki valmiista rutiinikalenterin osasta

6 Rutiinikalenterin prototyyppi

6.1 Kokeiluvalmis prototyyppi

Valmis prototyyppi koostui 17 erilaisesta 5 cm x 5 cm kokoisista kuvakorteista, jotka olivat tulostettavissa kahdelle A4 paperiarkille. Rutiinikalenterin osat olivat leikattavissa erillisiksi kuvakorteiksi, joiden avulla perheet voisivat havainnollistaa lapselle päivän rakennetta ja auttaa suoritettavien rutiinien muistamisessa.

Kuvissa (Kuva 24) seikkaileva Mini Monsteri tekee päivän rutiineja ilmeikkäällä tavalla kannustaen lapsia tekemään perässä.



Kuva 24. Rutiinikalenterin prototyyppi

6.2 Rutiinikalenterin testaus

Prototyyppi oli käytössä viikon ajan kahdessa eri perheessä, joista käytin tässä osiossa nimitystä 1.perhe ja 2.perhe.

1.perheessä kalenteri oli käytössä ensimmäisen luokan aloittaneella 7-vuotiaalla lapsella ja 2.perheessä se oli käytössä 6-vuotiaalla esikoululaisella ja 9-vuotiaalla koululaisella.

Kokosin rutiinikalenterin osat pdf-tiedostoksi ja lähetin ne perheille tulostettaviksi. Kalenterin osat leikattiin erillisiksi kuvakorteiksi ja teipattiin johonkin, mistä lasten oli helppo nähdä ne (Kuva 25). Perhe 1 valitsi paikaksi jääkaapinoven ja perhe 2 keittiön kaapinoven (Kuva 25).

Lähetin perheille myös muutamia kysymyksiä, joita heidän oli tarkoitus miettiä rutiinikalenterin käyttöönoton aikana ja sen jälkeen. Kysymysten avulla halusin kartoittaa tuotteen toimivuutta kohderyhmän käytössä, ja tiedustella yleisesti heränneitä reaktioita, mielipiteitä sekä parannusehdotuksia. Koin, että prototyypin testaus oli tärkeä osa projektia.



Kuva 25. Rutiinikalenteri kokeilussa (Julia Moilanen. 2024. Muokannut Maikki Sanikkainen)

6.3 Perheiden kokemus rutiinikalenterista

1. Millaisia ajatuksia hahmo herätti lapsessa? (Oliko hahmo outo, söpö, pelottava, hauska, innostava yms.)

Perhe 1: Hahmo oli ensin pelottava, mutta se ajatus karisi jo siinä kohdassa, kun yhdessä leikkasimme kuvia irti (lapsi on todella herkkä reagoimaan kaikelle) siitä eteenpäin se on ollut omituinen ja söpö, mutta omituisuus on ollut lapselle vain positiivinen asia, kun kokee itsekin olevansa hieman omituinen. Omien sanojensa mukaan.

Perhe 2: Hahmo oli lasten mielestä kiva ja hauska

2. Oliko kuvista apua yleisesti?

Perhe 1: *Kuvista oli apua hahmottamaan rutiineja, etenkin kun lapsi sai itse leikata ja liimata ne hänelle oikeassa järjestyksessä. Pohdimme näitä ja hän kävi itse monesti tarkastamassa, miten hän tekee yleensä aamutoimensa ja järjesti kuvat oikeaan järjestykseen*

Hän oli myös hyvin tarkka siitä, että seurasi kuvien järjestystä. Vanhemmalle oli helpotus pystyä osoittamaan kuvaa tai kysymään lapselta, minkä aika nyt olikaan tai mitä sun pitäisi seuraavaksi tehdä tai mitäs kaikkea tässä pitäisi tehdä ennen kouluun lähtemistä

Perhe 2: *kuvat olivat hyvät, selkeät ja ymmärrettävät, joten oli.*

3. Lisäsivätkö kuvat lasten motivaatiota tehdä rutiineja?

Perhe 1: *Kuvat lisäsivät motivaatiota tehdä rutiineja, hän kävi moneen kertaan tarkastamassa, että onko tehnyt asiat hänen mielestään oikeassa järjestyksessä.*

Perhe 2: *vaihtelevasti kyllä.*

4. Auttoivatko kuvat lapsen toiminnanohjauksessa?

Perhe 1: *Kuvat auttoivat toiminnanohjauksessa niin että vanhempi pystyi muistuttamaan katsomaan rutiinikalenteria/ kysymään mikäs olikaan seuraava vaihe. Lasta motivoi käydä kurkkaamassa mitä ”örkki” tekikään seuraavaksi.*

Perhe 2: *Auttoivat. Kuvien selkeys oli tässä isossa roolissa*

5. Auttoivatko kuvat selkeyttämään päivän rakennetta?

Perhe 1: *Kuvat auttoivat selkeyttämään päivän rakennetta, lapselta tuli toive, että olisi olemassa aamun toimille ja iltatoimille omat erilaiset kuvat iltapalalle/aamupalalle/lämpimälle ruualle (piti syömiskuvista kovasti!)*

Perhe 2: *Auttoivat. Varsinkin siirtymiä edeltäviä tilanteita (aamut ennen koulua/eskaria ja illat ennen nukkumaan siirtymistä)*

6. Millaisia ajatuksia vanhemmalla heräsi?

Perhe 1: *Vanhemmat pitivät kuvien selkeydestä ja värimaailmasta, kuvat olivat yksinkertaisia mutta moniulotteisia ja silmälle viehättäviä. Näitä oli mukava katsella ja katsellaan jatkossakin. Pidimme kovasti siitä, miten herttainen hahmo oli ja kuinka yksityiskohtaisesti asiat oli toteutettu, vaikka kuvat olivatkin yksinkertaisia ja helposti tulkittavia.*

Perhe 2: *Toistan itseäni, mutta kuvat olivat tosi hyvät ja ymmärrettävät. Aikuisenkin silmää miellyttävät.*

7. Vapaa sana

Perhe 1: *Jatkossa olisi mahtavaa ajatella erillisiä pohjia aamu ja iltatoimille tai magneetteja kuville! Siirtely olisi helpompaa, olivat kuvat sitten kokonaan magneettisia tai takana kuvaan liimattava magneetti. Kaikin puolin onnistunut kokonaisuus, enkä näe mitään negatiivista sanottavaa. Lastamme eivät ole muut rutiinikalenteri kuvat motivoineet, näissä selkeä ero oli niissä näkyvä lämpö, erikoisuus ja todella kutsuva värimaailma. Suurin plussa oli ehdottomasti tämä mahdollisuus muokata sisältö omaan arkeen sopivaksi, meillä kun se menee lapsen ehdoilla pääasiassa, niin lapsi koki myös ns. "vaikuttavuuden" tunnetta, koska hänellä oli vapaus vaihdella järjestyksiä. Pedagogisesti hienosti tehty paketti!*

Perhe 2: *Magneettitausta tai valmis taulukko, johon asetella kuvat olisivat ihan huippulisä. Jääkaapin tai tiskikoneen luokkuun kiinnittyvä magneettitausta olisi lapsiperheissä monissa varmasti hyvä ominaisuus.*

6.4 Pohdintaa testaustuloksista

Koin, että prototyypin testaus onnistui hyvin. Kattavilla vastauksilla sain ymmärrystä perheiden kokemuksista rutiinikalenterin käytöstä. Ilahduttavaa oli, että kuvat koettiin selkeinä ja toimivina.

Kehitysehdotusten pohjalta lähdin ideoimaan uusia ratkaisuja rutiinikalenterin parantamiseksi. Jälkiviisaana kuitenkin pohdin, että olisi ollut järkevää testata lasten reaktioita hahmosta jo alkuvaiheessa, kartoittaakseni esimerkiksi, että onko hahmo liian hurja. Pohdin tätä, koska 1.perheen lapsi koki alkuun hahmon pelottavana, mutta myöhemmin pelko kääntyi siihen, että hän koki hahmon söpönä, omituisena ja samaistuttavana. Lapsia on kuitenkin monenlaisia ja eivätkä kaikki pidä samoista asioista. Olisin kokenut kuvituksen epäonnistuneeksi, jos jokainen lapsi olisi kokenut hahmon pelottavana tai muulla tavalla epämiellyttävänä. Koin nämä mielipiteet tärkeinä, halusinhan tehdä tämän projektin nimenomaan lapsille ja heidän tarpeitaan ajatellen. Otin myös monsterihahmon valinnalla tietoisesti riskin siitä, että se saattaisi herättää joitakin epämiellyttäviä tuntemuksia, vaikka tarkoitukseni olikin tehdä hahmosta ystävällisen oloinen.

Vaikka lapset pitävätkin enemmän fiktiivisistä kuvituksista, niiden käyttö saattaa olla myös riski, riippuen lapsen reaktiosta. Lapset saattavat helposti uskoa epätodellisiin asioihin, kuten satujen ja kansantarujen hahmoihin. Tämä voi olla haitallista lapselle, koska se voi vääristää mielikuvaa todellisuudesta. Kuitenkin kuvitteellisten hahmojen käyttö voi myös olla lapselle mielekästä, ja hyväksi tämän mielikuvitukselle. Hahmo tulee kuitenkin esittää lapselle ymmärrettävästi ja edustaen lapsen maailmaa. (AL Hinaai, S.N. 2010, 93–104.)

Tasapainottelu satumaailman ja todellisuuden kuvallistamisessa luo tilaa mielikuvitukselle ja helpottaa tiedon soveltamista arkielämään. (Hautamäki, J 2020. 24–25.)

7 Paranneltu versio rutiinikalenterista

7.1 Muutokset

Prototyypin testauksen avulla sain paljon hyviä ideoita siitä, kuinka parantaa ja jatkaa rutiinikalenteriprojektia. Magneetin käyttö kuvien materiaalina oli jo alun perin mielessäni, koska se on kestävä, helppoa puhdistaa ja helposti siirreltävä. Lisäksi haastattelun vastaukset vahvistivat, että nimenomaan magneeteille olisi kysyntää. Yhtenä kehitysehdotuksena oli myös, että käytettäisiin magneettisia alustoja, joihin kuvia voisi kiinnittää. Koin tämä erittäin hyväksi ideaksi ja lähdin suunnittelemaan pohjaa, jossa olisi värikoodit eri päivän osille, selkeyttämään sitä, milloin mitäkin tapahtuu.

Taustoja miettiessäni pohdin, voisiko ne olla sopivia jääkaapinoveen, joten otin selvää jääkaapin eri mitoista. Standardi jääkaapinovi on noin 60 cm. Kokeilin alkuun suunnitella pohjat 40 cm leveiksi, mutta ne olivat liian ahtaat rutiinikalenterin kuville. Päädyin käyttämään 50 cm leveää pohjaa.

Pohjissa on käytetty samaa väripalettia kuin kuvakorteissa, yhtenäisyyden säilyttämiseksi. Punainen pohja on aamurutiineille, vihreä päivälle ja sininen iltarutiineille (Kuva 26). Pohjien reunat ovat pyöristetty korttien tapaan (Kuva 26). Pyöristettyjen reunojen on tarkoitus olla estämässä mahdollisia haavereita, joita teräväreunaiset kortit voisivat aiheuttaa, niitä käsitellessä.



Kuva 26. Rutiinikalenteri värikoodatuilla pohjilla

Rutiinikalenterin teksti oli kaukaa katsottuna liian tiivistä ja siten vaikeutti lukemista. Lisäsin uuteen versioon lisää tilaa kirjainten väliin. Lisäsin myös sanoihin tavutukset, jotta kuvia olisi helpompi lukea. Kuvassa 27 vasemmalla on nähtävissä prototyypissä käytetty versio ja oikealla paranneltu versio tavutusten kanssa.



Kuva 27. Kaksi versiota rutiinikalenterin tekstistä

1. Perheen lapsen toive oli saada lisää ruokailukuvia hahmosta, joten tein aamupala, lounas, välipala, päivällinen ja iltapalakuvat, vaikka alkuun ajattelin, että samaa ruokailukuvaa voisi käyttää näissä kaikissa. Koin itsekin myöhemmin paremmaksi, että näitä kuvia olisi useita ja erilaisia (Kuva 28).



Kuva 28. Rutiinikalenterin ruokailukuvat

Lopullisissa versioissa olisi mahdollisesti kaksinkertainen määrä tiettyjä kuvia, esimerkiksi hampaiden pesusta, joka yleensä toistuu sekä aamuisin että iltaisin.

7.2 Valmiit osat

Valmiit osat koostuivat rutiinikalenterin kuvista, joita oli yhteensä 21 kappaletta (Kuva 30). Kuvat olivat 5 cm x 5 cm kokoisia, pyöreäreunaisia kuvia. Kalenterin pohjat olivat 7 cm x 50 cm kokoisia. Rutiinikalenteri toimii niin, että pohjat kiinnitetään johonkin paikkaan, josta lasten on helppo nähdä ne. Pohjat ovat värikoodattu, aamu-, päivä- ja iltarutiineille, jotta lasten on helpompi ymmärtää, mitkä rutiinit tehdään missäkin päivän osassa (Kuva 29).

Rutiinikuvat kiinnitetään pohjiin haluttuun järjestykseen osoittamaan, että missä järjestyksessä kukin rutiini tulee suorittaa. Tehtyjen ja tekemättömien rutiinien erottamiseksi, lapsi voi halutessaan irrottaa tehdyn rutiinin, ja siirtää sen syrjään pohjalta.



Kuva 29. Valmis rutiinikalenteri pohjilla



Kuva 30. Valmiin rutiinikalenterin kortit

8 Yhteenveto

8.1 Pohdintaa

Rutiinikalenteriprojektin ideana oli luoda apuväline lapsiperheiden arjen tueksi. Tällä apuvälineellä oli tarkoitus auttaa lapsia hahmottamaan päivän rakennetta kuvien avulla. Kalenterissa esiintyvällä hahmolla, pyrittiin motivoimaan lapsia tekemään päivän rutiineja, sekä selkeillä kuvilla kannustamaan omatoimisuuteen rutiinien suorittamisessa.

Haastatteluilla sekä aiheeseen liittyvällä kirjallisuudella perehdyttiin rutiineihin, kohderyhmään ja perheiden toiveisiin. Haastatteluiden vastauksilla ja muilla tiedolla pyrittiin luomaan kalenterista perheiden tarpeisiin sopiva apuväline. Prototyypin testauksella selvitettiin tuotteen sopivuutta kohderyhmän käytössä, ja testaustulosten avulla rutiinikalenteria muokattiin entistä sopivammaksi perheiden käyttöön.

Tavoitteeni tässä projektissa oli luoda selkeä, visuaalisesti yhtenäinen rutiinikalenteri, joka motivoisi lapsia tekemään rutiineja, ja helpottaisi lapsiperheiden arkea. Prototyypin testaustulosten perusteella rutiinikalenteri koettiin selkeäksi ja arkea helpottavaksi välineeksi. Kuvat koettiin pääasiassa miellyttävinä ja jokseenkin motivoivina. Yksi testaukseen osallistuneista lapsista koki hahmon alkuun pelottavana, mutta myöhemmin hauskana ja outona. Tämä sai minut pohtimaan, että hahmoa olisi kannattanut testata jo alkuvaiheessa, ja suuremmalla otannalla. Kuitenkin saamieni vastausten perusteella voidaan todeta, että projekti oli onnistunut.

Lapsille kuvittaminen oli minulle suhteellisen uusi aihe, joten tämä projekti on ollut mielenkiintoinen oppimiskokemus. Piirtäminen on aina ollut tärkeä osa elämääni ja oli mukava huomata, että voin käyttää tätä taitoa esimerkiksi tällaisten projektien tekemiseen. Koen että kokonaisuutena onnistuin projektin tekemisessä, vaikka aina onkin parantamisenvaraa. Projektia tarkastellessa pohdin, että hahmojen asennoissa on havaittavissa jäykkyyttä. Olisin voinut tehdä hahmoista hieman sarjakuvamaisempia ja liioitella asentoja enemmän. Tämä olisi tuonut kuviin enemmän eläväisyyttä ja liikkeen tuntua. Koin että onnistuin luomaan hahmosta ilmeikkään ja kuvituksista yhtenäiset. Yhtenäisyyden tuntuun vaikutti yhtenäisen väripaletin ja toistuvan hahmon käyttö.

8.2 Projektin jatkaminen

Jatkossa tarkoitukseni on testata rutiinikalenteria useammassa perheessä, ja teettää osista magneettinen versio (Kuva 31). Rutiinikalenterin kortteja olisi myös hyödyllistä kuvittaa lisää, jotta ne toimisivat apuna yhä useampien rutiinien suorittamisessa. Riittävän värikontrastin huomioiminen voisi lisätä saavutettavuutta värisokeiden henkilöiden keskuudessa ja tulevaisuudessa tarkoituksena onkin keskittyä siihen enemmän. Olisi myös mielenkiintoista tehdä samasta hahmosta yksittäisiin rutiineihin kannustavia kortteja. Esimerkiksi sellaisia, joissa näytetään, missä järjestyksessä kukin vaate puetaan päälle.

Vaikka tämä projekti olikin suunniteltu lapsille, rutiinikalenteria olisi kiinnostavaa jatkojalostaa myös nuorten ja aikuisten käyttöön. Samaa ideaa visuaalisesta muistuttamiskeinosta voisi hyödyntää, mutta kuvat ja kuvien aiheet voisivat olla erilaisia.



Kuva 31. Rutiinikalenteri magneetti mockup

Lähteet

ADHD-liitto & Barnavårdsföreningen 2021. Arki toimimaan - vinkkejä lapsen myönteiseen tukemiseen. Toinen uudistettu painos. Helsinki. PunaMusta Oy

AL Hinaai, S.N. 2010. What is the Importance and Impact of Illustrations in Children's Books? An investigation into children's responses to illustrations. Arab Journal for Scientific Publishing (AJSP) ISSN. Viitattu 30.03.2024 Saatavissa:

<https://www.ajsp.net/research/Samiya.pdf>

Alnasuan, A. 2016. Color psychology. American Research Journal of Humanities and Social Sciences. Viitattu 22.01.2024. Saatavilla

<https://www.academia.edu/download/59023707/920190424-58389-m88jss.pdf>

Axinn, W.G., Pearce, L.D. & Ghimire, D. 1999. Innovations in life history calendar applications. Social Science Research. Viitattu: 15.03.2024. Saatavissa:

<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0049089X9890641X>

Brooker, A. & Franklin, A. 2016. The effect of colour on children's cognitive performance. British Journal of Educational Psychology. Viitattu 22.01.2024. Saatavilla

<https://bpspsychub.onlinelibrary.wiley.com/doi/full/10.1111/bjep.12101>

Elliot, A.J. & Maier, M.A. 2014. Color psychology: Effects of perceiving color on psychological functioning in humans. Annual review of psychology. Viitattu 22.01.2024.

Saatavilla <https://www.annualreviews.org/doi/abs/10.1146/annurev-psych-010213-115035>

Hautamäki, J. 2020. Tiedeseikkailun visualisointi: kuvatietokirjan visuaaliset keinot lapsen tiedekasvatuksessa. Viitattu 23.5. Saatavissa

<https://lauda.ulapland.fi/handle/10024/64175>

Heinonen, V. 2012. Arkielämän tutkimusperinteet, kulutus ja rutiinit. Kulutustutkimus. Nyt.

Viitattu 15.03.2024. Saatavissa: https://www.researchgate.net/profile/Visa-Heinonen/publication/347325704_Arkielaman_tutkimusperinteet_kulutus_ja_rutiinit_KulutustutkimusNyt_12012_60-74/links/5fd9cc07a6fdccdb8ccad58/Arkielaemaen-tutkimusperinteet-kulutus-ja-rutiinit-KulutustutkimusNyt-1-2012-60-74.pdf

https://www.researchgate.net/profile/Visa-Heinonen/publication/347325704_Arkielaman_tutkimusperinteet_kulutus_ja_rutiinit_KulutustutkimusNyt_12012_60-74/links/5fd9cc07a6fdccdb8ccad58/Arkielaemaen-tutkimusperinteet-kulutus-ja-rutiinit-KulutustutkimusNyt-1-2012-60-74.pdf

Hladíková, H. 2014. Children's book illustrations: Visual language of picture books. CRIS-Bulletin of the Centre for Research and Interdisciplinary Study. Viitattu 26.01.2024.

Saatavissa: <http://archive.sciendo.com/CRIS/cris.2014.2014.issue-1/cris-2014-0002/cris-2014-0002.pdf>

Naghdi, A. 2021. How does shape language impact a character design. Dream farm studios. Viitattu 29.02.2024. Saatavissa: <https://dreamfarmstudios.com/blog/shape-language-in-character-design/>

Onaiwu, O.F. 2022. Types, Characteristics and Importance of Illustration. Awka Journal of Fine and Applied Arts. Viitattu 25.03.2024. Saatavissa: <https://www.nigerianjournalonline.com/index.php/ajofaa/article/view/2770>

Puustinen, S. 2020. Kaikki oppii vähän eri aikaan: Esiopetus ja koulusiirtymä ensimmäisen luokan oppilaan kuvaamana (Master's thesis). Viitattu 15.3.2024 Saatavissa: <https://trepo.tuni.fi/bitstream/handle/10024/121040/PuustinenSanna.pdf?sequence=2>

Rahul Bholra, MD. 2006; reviewed for accuracy 2013. The University of Iowa. Viitattu 01.03.2024. Saatavissa: <https://webeye.ophth.uiowa.edu/eyeforum/tutorials/bholra-binocularvision.htm>

Rallo, A., Forest, E., Kuo, J., Boutilier, R., Li, E. 2019. Access Ability 2 A: Practical handbook on accessible Graphic Design. The Association of Registered Graphic Designers. 96 Spadina Avenue, Suite 210, Toronto ON M5V 2J6 Canada. Viitattu: 15.02.2024. Saatavissa: https://people.utoronto.ca/wp-content/uploads/2023/01/RGD_AccessAbility2_Handbook_AbleDocs.pdf

Sherm Cohen, 2006. Cartooning: Character Design (Learn the art of cartooning step by step). Walter Foster (E-book). Viitattu 25.01.2024. Saatavissa: <https://www.storytel.com/bt/en/books/cartooning-character-design-learn-the-art-of-cartooning-step-by-step-1122199>

Spagnola, M. & Fiese, B.H. 2007. Family routines and rituals: A context for development in the lives of young children. Infants & young children. Viitattu 20.01.2024. Saatavissa: https://journals.lww.com/iyjournal/Fulltext/2007/10000/Family_Routines_and_Rituals_A_Context_for.2.aspx

Tillman, B. 2012. Creative character design. Crc Press. Viitattu 19.02.2024 Saatavissa: https://books.google.is/books?hl=en&lr=&id=7tB7AgAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=creative+character+design&ots=Z6dBeTO5Vq&sig=GFir8UBYtoLucGtEudZB4BVsVwA&redir_esc=y#v=onepage&q=creative%20character%20design&f=false

Wegman, E. & Said, Y. 2011. Color theory and design. Wiley Interdisciplinary Reviews: Computational Statistics. Viitattu 01.03.2024. Saatavissa: <https://wires.onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1002/wics.146>

Zimmermann, A., Carvalho, K.M.M.D., Atihe, C., Zimmermann, S.M.V., Ribeiro, V.L.D.M. 2019. Visual development in children aged 0 to 6 years. Arquivos brasileiros de oftalmologia. Viitattu 01.03.2024 Saatavissa:

<https://www.scielo.br/j/abo/a/pRR9rBksv6DRZWTP9WypFFs/?format=html&lang=en>

Kuvalähteet

Rallo, A., Forest, E., Kuo, J., Boutilier, R., Li, E. 2019. Hue, Saturation, Tonal value.

Viitattu: 15.02.2024. Saatavissa: [https://people.utoronto.ca/wp-](https://people.utoronto.ca/wp-content/uploads/2023/01/RGD_AccessAbility2_Handbook_AbleDocs.pdf)

[content/uploads/2023/01/RGD_AccessAbility2_Handbook_AbleDocs.pdf](https://people.utoronto.ca/wp-content/uploads/2023/01/RGD_AccessAbility2_Handbook_AbleDocs.pdf)

DC Comics. Warner Bros. Entertainment, Inc. 1996–2000. Superman. Viitattu 31.03.2024.

Saatavissa: <https://dcau.fandom.com/wiki/Superman?file=Superman+%28STAS%29.png>

Disney. Pooh has a very important thing to do. Viitattu 31.03.2024. Saatavissa:

<https://winniethepooh.disney.com/winnie-the-pooh-gallery?>

Hussain Al-ghawi .2020. Daily routines for kids. Viitattu 29.03.2024. Saatavissa:

<https://www.slideshare.net/hussainsalghawi/daily-routines-for-kids-234270679>

Hyvinvointipalvelu Minna, Aamu ja iltarutiinit. Viitattu 29.03.2024. Saatavissa:

<https://www.nepsyarki.com/rutiinit-ja-ennakointi/>

Hyvinvointipalvelu Minna, päivärytmi/ viikkokalenteri. Viitattu 29.03.2024. Saatavissa:

<https://www.nepsyarki.com/rutiinit-ja-ennakointi/>

Natural Beach Living. 2024. Visual schedule for kids. Viitattu 29.03.2024. Saatavissa:

<https://www.naturalbeachliving.com/daily-visual-schedule/>

Toddler in action. 2020. Home school preschool schedule, daily routines. Viitattu

29.03.2024. Saatavissa: <https://toddlerinaction.com/free-printables/>

Walt Disney Co. Courtesy Evere. 1959. Maleficent. Viitattu 31.03.2024. Saatavissa:

<https://variety.com/lists/25-most-iconic-disney-characters/maleficent/>

Liite 1. Google Forms-kysely rutiineista

Kysymykset Vastaukset 26 Asetukset

Millaiset aamurutiinit teidän perheessä on?

25 vastausta

9v: Herätys, aamupala, aamupesut, hetki loikoilua ja sitten kouluun
13-15v: Herätys, aamupala, aamupesut, meikit, kävellen kouluun
Äiti: Herätys, kahvia tulemaan, vessaan, lapset hereille, kahvi, kouluun vienti ja sitten kotiin siivoamaan

Aamupala, hammaspesu, vitamiinit ja hammaspastillit, vaatteet päälle, "rauhallinen" tahti

Pikku2 päälle, kahvi tippumaan, vaipan vaihto vauvalle ja isompi potalle. Aamupala, hampaiden pesu, päivävaatteet päälle ja ulos.

Herätän lapsen, pissalle ja aamupalalle. Laitan vaatteet valmiiksi ja lapsi pukee ne. Taksi hakee kouluun.

Aamupissa, aamupala, pukeutuminen ja kouluun lähtö taksilla

Aamupala, lääkkeet, pukeminen, hampaiden pesu ja ulos.

Herätys, vessa, lääke, aamupala, kaikki tavarat valmiiksi, vapaata aikaa ja kouluunlähtö

Arkena: leikki, hampaan pesu ja pukeminen, ja leikki, päiväkotiin

Vanhin herää 2 tuntia ennen koulun alkua, käy suihkussa ja syö aamupalan. Nuorempi herää noin tunti ennen koulua, syö ehkä jotain pientä.

Tiettyyn aikaan herätään. Aamupala syödään. Hammaspesut ja kouluun lähtö ja töihin.

Kouluvaatteet, aamupala, hampaiden pesu, lukuhetki jos jää aikaa, repun tarkastaminen ja kouluun lähtö (vanhempi saattelee koulun lähelle)

Arkiaamuina: herätys, vaatteet päälle, aamupesut, aamupala (paitsi päiväkotilaisilla), ulkovaatteet ja lähtö. Vapaapäivinä: herätys, vaatteet päälle, aamupesut ja aamupala (järjestys vaihtelee ja aikaliukuma on huomattavasti pidempi kuin päiväkotiaamuina).

Herätys, aamupala, päivävaatteet. Hampaat jää usein pesemättä.

Äiti (minä) aamulla ylös 6, suihkuun, meikit naamaan. Lapset 7 ylös, vaatteet päälle ja 8 päiväkotiin, siitä itse kouluun.

Hetätys, vaatteet päälle, wc, lastenohjelmia aamupalalla+lääke, ulkovaatteet, kouluun.

Aamupala, aamupesut ja pukeminen

Pitkä herääminen sängyssä. Aamu pussille ja syömään.

Herätys, äiti auttaa vaatteet päälle, puuro, ulkovaatteet ja taksiin.

Herätys, vaatepinot matkaan ja alakertaan. Vaatteet päälle, hammaspesu, hiusten laitto, aamupala, lukemista siihen asti, että lähtö.

Itse lähden töihin n. Klo 5, lapset herättyään syövät aamupalan ja lähtevät kouluun.

Lapsi herää, menee vessaan, pukee vaatteet, syö aamupalan, harjataan hiukset, pesee hampaat, pukee ulkovaatteet.

Mies lähtee töihin toimistolle ja me lapsen 4v kanssa päiväkotiin ja minä kotikontrille. Herätään 30-40 min ennen lähtöä. Heräilyä ja halailua, hampaiden pesu ja pissi, pukeminen, aamupalan teko mukaan, ulkovaatteiden pukeminen, autoon ja leipä tai smoothie mukaan. Jos syödään kotona pöydässä niin menee säätämiseksi ja kaaokseen. Mahdollisimman vähän aikaa mihinkään yöimääräseen on toiminu parhaiten

Herätys,tabletti lapsella hetken, itse koirat ulos,aamupala,hammaspesu,lääkkeet,vaatteet,hetki leikkiä ja menoksi.

Tunti 15min aikaa, kahvi - koirat ulos ja lapset ylös aamupalalle,hampaiden pesu ja lähtö 30min matkaan aikaa.

Herätys, aamupissa, hampaanpesu, vaatteiden pukeminen, vitamiinit ja lasi vettä, ulkovaatteet päälle, päiväkotiin

Millaiset iltarutiinit teidän perheessä on?

25 vastausta

9v: Iltapala, iltapesut, halit, äidin viereen äänikirjaa kuuntelemaan ja sitten omaan sänkyyn
13-15v: Iltapala, iltapesut, halit, omaan huoneeseen, nukkumaan

Iltapala, hammaspesu, pelaamista/puhelin, "liukuva" nukkumaanmeno aika klo 10

Pesut, iltapalat ja yöpuvut, kirjan lukeminen tai muutama jakso lempiohjelmia isommalle lapselle, että saa itse tehtyä omat iltatoimet ja imetettyä vauvan. Vikana hampaiden pesu ja siitä sit nukkumaan.

Ilmoitan puolta tuntia ennen, että kohta nukkumaan. Iltapala, iltapissa ja Sänkyyn.

Iltapala, hammaspesu, ennen iltasatu, nyt musiikkia, hyvänyön toivotukset

Iltapesut, iltapala, hampaat ja maate.

Lääkkeet, iltapala, iltapesut, vaatteet yövaatteisiin, äänikirja

Iltapala, hampaanpesu, iltasatu/laulu ja unikaverin valinta ja nukkumaan

Iltapala, hampaiden pesu

Klo 19.00 lopetetaan viimeistään leikit ja kaverit lähtee omiin koteihin, jos olleet kylässä. Iltapala aika alkaa ja mahdollisesti joku lapsista voi käydä suihkussa. Iltapala ja omaan sänkyyn meneminen tiettyyn kelloon aikaan toistuu iltaisin

Suihku/sauna, iltapala, hampaiden pesu, lukuaikaa ja 20 silitystä

Iltapala, iltapesut, vaatteiden riisuminen ja nukkumaan. Jos kaikki on hyvissä ajoin sängyssä, voi hetken lukea (usein ei ehdi, vaikka kuinka aikaisin aloittaisi iltarutiinit).

Iltapala, riisuminen, iltasatu, hampaat, hyvät yöt

Iltapala, iltapesut ja nukkumaan. Unille menossa kestää 15min

Suihku, iltapala
(saa katsoa ohjelmia samalla), hampaanpesu, melatoniini, sänkyyn lukemaan.

Iltapala, iltapesu, nukkumaan

Peseytyminen, iltapala, hammaspesu, noin puoli tuntia rauhoittumista. Hyvät yöt ja unimusiikki, nukkumaan.

Iltapuuro, yöpuku, hammaspesu, pisu, iltasatu ja nukkumaan.

Iltapala, kirjan Lukemista, äänikirja päälle.

Itse menen nukkumaan aiemmin jolloin teinit siirtyvät omiin huoneisiinsa

Lapsi syö iltapalan, käy iltapesuilla ja vessassa, vaihtaa yövaatteet, laittaa iltasadut puhelimesta, valitsee pehmolelut viekkoon, käy sänkyyn.

Iltapala rauhassa, yökkärin laitto, hampaiden pesu, äänikirjan kuuntelua toisen vanhemman kanssa, unimusiikkia sadun jälkeen ja usein vanhempi vielä sen aikaa huoneessa .

Leikki,iltapala,hammaspesu,yövaatteet,iltasatu ja nukkumaan

20:00 iltapalalle, pesut ja 21 jo untenmaille.

Lelujen kerääminen, iltapalalle siirtyminen, yöpuvun vaihtaminen, hampaanpesu, iltapissa ja pyllynpesut, sänkyyn, iltasatu, valot pois, iltarukous, hyvää yötä

Onko teillä toistuvia viikkorutiineja? Millaisia?

25 vastausta

Harrastukset

Siivous perjantaisin, isovanhemmillä käynti sunnuntaisin

Kyllä rutiinilla mennään lähes poikkeuksetta. Hiukan joustovaraa kun ikää tullut

Joka päivä on käytännössä hyvin samankaltainen.

Toimintaterapia jaksottaa keskiviikon. Ja maanantaisin lapsen kanssa pelataan ennen kuin lähdän iltaan töihin.

Käydään kirjastossa, uimahallissa tai mökillä

Harrastukset

Ke sauna,

Periantaina harrastus. tiistaina kerho.

Harrastukseen meneminen lähinnä.

Harrastukset tiettyinä päivinä. Koulun jälkeen aina ensin läksyt, sitten lupa mennä omiin puuhiin

Lapsilla huoneen siivous ja tiskikoneen tyhjennysvuorot. Uimahallikäynti koko perheellä viikonloppuna. Yksittäisiä harrastuskäyntejä.

Karkkipäivä ja mahdollisesti joskus harrastus.

Joka päivä perus arki ja lauantaisin sauna.

Harrastukset olivat tauolla, nyt kokeillaan uutta harrastusta kerran viikossa.

Saunassa käynti viikottain, samalla hiustenpesu pesuaineella.

Oma harrastus (uinti) kerran viikossa, perjantai-iltaisin sauna

Lasten harrastukset yht. 4xvk

Harrastus 1x vko, leffailta tai muu spessu tapahtuma 1x vko

Aamu ja iltarutiinit samat. Ei muuta. Ruokailu pääosin päiväkodista tullessa, mutta sekin välillä vaihtelee ja joskus syödään iltaruoka ja "iltapala" väärin päin.

Viikonloppuaamuna saa pelata, viikonloppuaamuna tai vapaapäivinä saa tietyn jogurtin, kaksi kertaa viikossa uintia, leffan kaselu kerran viikossa

Heräämiset, ruoka ajat ja ruokaostokset pidemmälle ajalle määrättyyn päivään asti++. Ruokailussa puhelinta ei ole, eikä yhdessäoloajat/leffa, ulkoilu, Keskustelut. Läksyt koulun jälkeen. Pesuajat määrättyille päiville. Tiskivuorot jaettu ja yhdessä toimimme siivoukset, tavarat paikalleen ja jaetaan kotitöitä.

Perjantaina on karkkipäivä

Onko jonkin rutiinin kanssa erityistä vaikeutta? Jos on niin millaisia?

24 vastausta

Siivous, kaikkien osallistuminen 😊

Illat saattaa aika usein olla vaan pelkkää sekoilua, ainakin vielä toistaiseksi kun on pieni vauva ja tahtotaapero talossa.

Itseohjautuvuus on heikkoa lapsella.

Hammaspesua hankaloittaa aistipulmat

Puhelimen pois laittaminen

Uusien rutiinien omaksuminen

Kotona ei, päiväkodissa on

Nukkumaanmeno

Aamut on haasteellisia. Väsyttää lapsia ja koulu ei nepsyllä nappaa.

Ei enää juurikaan. Pienempänä rutiinit oli muutoinkin paljon joustamattomampia

Rutiinien sujuvuudessa, ettei unohtuisi tekemään välissä kaikkea muuta mielenkiintoisempaa (eli mitä tahansa muuta, mikä vain sattuu tulemaan mieleen).

Aamurutiinit. Rutiinit vie aikaa.

Loma aikoina rutiinien ylläpito on vaikeaa. Perheessä 4hlö kaikilla ADHD/autismi

Siirtymätilanteet kestävät TODELLA kauan vielä 11-vuotiaalla. Suihkuun menee yhteensä jopa 2h, koska sinne meneminen on aina vaikeaa. Vessassa saattaa istua helposti tunnin. Hampaanpesulle siirtyminen yhtä vaikeaa joka ilta. Lapsi syö todella hitaasti (tunnin, ravintolassa mieluiten kaksi) siksi emme ole vuosiin edes yrittäneet syödä enää yhdessä kaikkia aterioita. Kaikki on hidasta ja vaikeaa, kiirehtiminen aiheuttaa täyden luokan ja ahdistuksen.

Läksyjen teko

Läksyt ja koulussa käynti. Kauppaan ei myöskään lasta saa ilman taistelua.

Itse pukeminen aamuisin on hankalaa. Samoin omaan sänkyyn jääminen illalla.

Rutiinit toimivat hyvin kunhan ei tule muutoksia.

Jalkapallopeleihin kulkeminen välillä toiselle paikkakunnallekin kun perheessä ei autoa. Iltarutiinien erityisyys kun itse herään töihin klo 3.30 ja teinit haluavat valvoa illalla myöhään.

Siirtymätilanteet ovat erittäin vaikeita, vaikea saada lasta motivoitua siirtyämiin vaikka oltaisiinkin tekemässä jotain mukavaa. Pda- oireinen lapsi ei kestä yhtään käskytystä tai hoputusta

Aamut oli hankalia kunnes lopetettiin kaikki ylimääräinen. Ei siis saa päästä leikkimään eikä syödä aamupalaa pöydässä. Muuten menee meiltä pasmat sekaisin ja aikataulu kaatuu täysin. Lähdöt yleisesti on aika kaaosta, jos äidillä (adhd) on päävastuu siitä.

Harvoin rutiinien kanssa paitsi jos poika keksii haluavansa jotain muutosta niihin

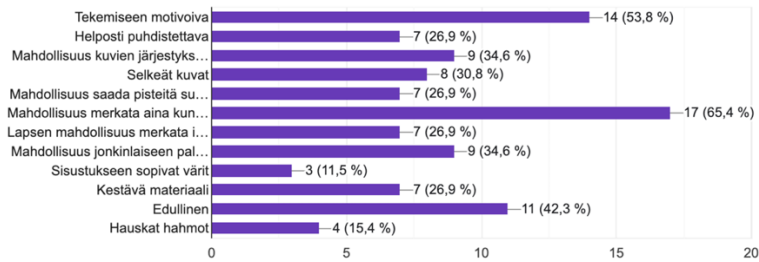
On ennakoitava tuleva mutta on myös joustettava. Tilannekohtaisia ja ratkaisuhenkisiä.

Kaikkien rutiinien välillä olevat siirtymät on helvettiä.

Jos käyttäisit rutiinikalenteria perheesi arjen tukena millaisia ominaisuuksia toivoisit siltä
(valitse 3 tärkeintä)

[Kopioi](#)

26 vastausta



Muuta lisättävää (Vapaaehtoinen)

7 vastausta

Kuvat saisi olla kauniita, ei sellaisia kuin Papunetissä

En tiedä, miten rutiineihin saa lisättyä motivaatiota. Peruskuvaohjeet menettää meillä hohtonsa alle viikossa (5 ja 9 vuotiailla), samoin erilaiset rutiinisovellukset, esim. Brili (9 v).

Meillä palkkiot eivät ole koskaan toimineet. Paras palkkio lapselle on ollut, kun saa ja osaa suoriutua ihan itse, ilman aikuisen ohjausta.

Haukkat hahmot, jotka innostaa lapsia. Myös palkinto olisi hyvä

En ymmärrä rutiinikalenterin vaikutusta arjen haasteisiin.

Rutiinit elintärkeitä...

Huumoria, hauskaa, eläväinen ulkoasu toimii