



Kuuntele muotoa!

A&DO – Arkkitehtuurin ja muotoilun oppimisen
keskuksen senioreille suunnatun palvelun konseptointi

Kuuntele muotoa!
A&DO – Arkkitehtuurin ja muotoilun oppimisen
keskuksen senioreille suunnatun palvelun konseptointi

LAB Ammattikorkeakoulu
Muotoiluinstituutti
Muotoilija (AMK)
Kokemus- ja palvelumuotoilu
Kevät 2022
lines Kuusisto
Opinnäytetyö 68 sivua

Listen to the Form!
Conceptualization of a service for senior target group
for A&DO – Learning Centre for Architecture and
Design

LAB University of Applied Sciences
Institute of Design
Bachelor of Culture and Arts
Experience and Service Design
Spring 2022
lines Kuusisto
Bachelor's thesis 68 pages

Ohjaajat

Ari Känkänen
Yliopettaja, LAB Ammattikorkeakoulu
Muotoiluinstituutti

Leena Svinhufvud
A&DO-hankejohtaja
Vastaava museolehtori
Designmuseo

lines Kuusisto 2022
lines.kuusisto@gmail.com

Tiivistelmä

Opinnäytetyössä kehitettiin A&DO – Arkkitehtuurin ja muotoilun oppimisen keskuksen senioreille suunnattua palvelua ja toimintaa palvelumuotoilun avulla. Ensisijaisena kohderyhmänä työssä olivat yli 65-vuotiaat, itsenäisesti asuvat seniorit.

A&DO – Arkkitehtuurin ja muotoilun oppimisen keskus on Arkkitehtuurimuseon ja Designmuseon yhteinen, Suomen Kulttuurirahaston Museovisio -apurahalla tuettu hanke. Hankkeen tavoitteena on kehittää arkkitehtuurin ja muotoilun oppimisen keskusta, joka tuo arkkitehtuurin ja muotoilun tietoja ja taitoja kaikkien saataville arkkitehtuuri- ja muotoiluoppimisen menetelmiä hyödyntäen. A&DO – Arkkitehtuurin ja muotoilun oppimisen keskus haluaa palvella valtakunnallisesti kaiken ikäisiä arkkitehtuurista ja muotoilusta kiinnostuneita.

Opinnäytetyössä tutkittiin, miten voitaisiin tuoda arkkitehtuuriin ja muotoiluun liittyviä oppimisen mahdollisuuksia senioreiden saataville. Opinnäytetyössä teemaa lähestyttiin laajasti. Varsinaisen arkkitehtuuri- ja muotoiluoppimisen prosessin opettamisen sijaan lähtökohtana oli mahdollistaa arkkitehtuuriin ja muotoiluun tutustuminen, sekä aiheista oppiminen. Tämän ohessa myös arkkitehtuuri- ja muotoiluoppimisen prosessi, sekä muotoiluajattelu voivat tulla käyttäjille tutuiksi. Opinnäytetyön käyttäjätutkimuksessa selvitettiin, millaiset erilaiset arkkitehtuuriin ja muotoiluun liittyvät asiat kiinnostavat kohderyhmää, sekä mistä ja miten niistä haluttaisiin oppia lisää.

Opinnäytetyössä kehitettiin palvelumuotoilun käyttäjälähtöisiä menetelmiä hyödyntäen podcastiin perustuva Kuuntele muotoa! -konsepti, joka mahdollistaa arkkitehtuurista ja muotoilusta oppimista valtakunnallisesti paikkakunnasta riippumatta. Konsepti on luotu pääasiassa yli 65-vuotiailta kerätyn käyttäjätiedon perusteella ja työpajatyöskentelyn avulla. Konsepti voi kuitenkin palvella kaiken ikäisiä aiheista kiinnostuneita aikuisia ja nuoria.

Avainsanat: Palvelumuotoilu, museot, arkkitehtuuri, muotoilu, oppiminen, seniorit

Abstract

The subject of this bachelor's thesis was to develop the services of A&DO – Learning Centre for Architecture and Design with service design methods. The main target group was over 65-year-old senior citizens, who live independently.

A&DO – Learning Centre for Architecture and Design is a joint project of Finnish Architecture Museum and Design Museum. The project has received Museovisio grant from the Finnish Cultural Foundation. The aim of A&DO – Learning Centre for Architecture and Design is to bring the knowledge and competence of architecture and design available to everyone interested. While doing so the project uses tools from architecture and design learning. A&DO – Learning Centre for Architecture and Design wants to be at service for people of all ages interested in architecture and design.

The goal of this thesis was to create a concept that provides architecture and design related learning opportunities for senior citizens. The theme was approached widely. Rather than teaching users the exact process of architecture and design learning, the aim was to help to familiarize topics related to architecture and design and enable learning from the topics. While doing so, architecture and design learning process and design thinking can also become more familiar to users. User research part of the thesis gathered information about what kinds of topics the target group finds interesting among architecture and design, and how would they like to learn more about the topics.

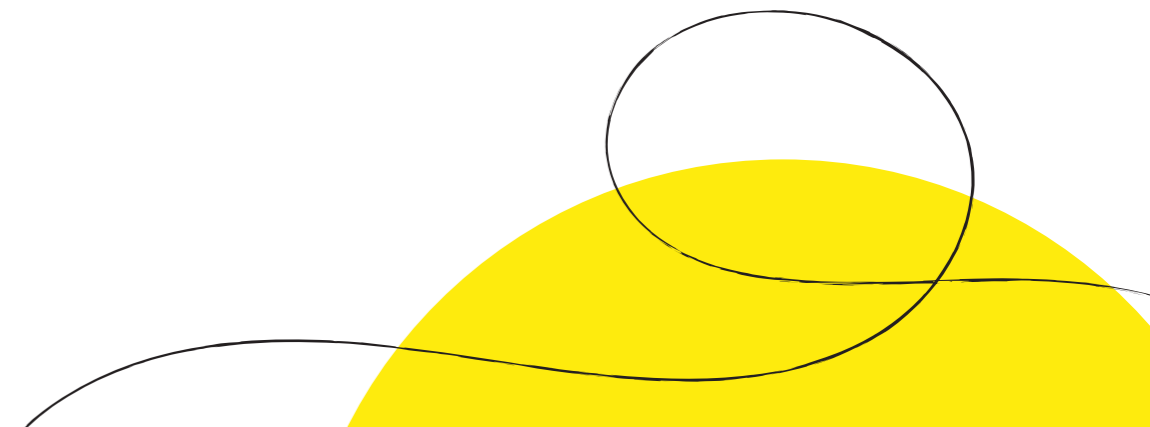
As a result a concept was created based on information gathered from user research. The concept was created using service design methods such as workshops. The concept, Listen to the Form!, is based on a podcast. The concept enables learning from architecture and design nationwide regardless of the place of residence. Although the main target group was over 65-year-olds, the concept can be used among adults and youth of all ages.

Keywords: service design, museums, architecture, design, learning, senior citizens

Sisältö

1. Johdanto.....	5
1.1 Lähtökohdat.....	5
1.2 Kehittämistehtävä.....	6
1.3 Toimeksiantajana A&DO – Arkkitehtuurin ja muotoilun oppimisen keskus -hanke.....	7
1.4 Prosessi ja aikataulu.....	12
2. Lyhyesti oppimisesta.....	13
3. Museot ja oppiminen.....	14
3.1 Museoiden toiminta.....	14
3.2 Oppimista museoissa.....	16
4. Arkkitehtuuri- ja muotoiluoppiminen.....	17
5. Kohderyhmänä seniorit.....	20
5.1 Kohderyhmän rajaus.....	20
5.2 Kuka on seniori?.....	21
5.3 Senioreille suunnattuja kulttuuri- ja museopalveluita.....	23
5.3.1 Museoissa tapahtuvaa toimintaa.....	24
5.3.2 Ikäystävällistä kulttuuria verkostojen ja hankkeiden avulla.....	25
5.3.3 Museot vievät toimintaa senioreiden luo.....	26
6. Käyttäjymmärrys ja empatia.....	28
6.1 Käyttäjymmärrys palvelumuotoilussa.....	28
6.2 Havainnointi.....	29
6.3 Kysely ja haastattelut.....	29
6.4. Pienryhmäkeskustelut.....	32
6.5 Museon yleisötyöntekijöiden haastattelut.....	32

7. Käyttäjätiedon analyysi.....	33
7.1 Kerätyn tiedon kiteytys.....	33
7.2 Käyttäjäpersoonat ja empatiakartat.....	35
7.3 Suunnitteluohjurit.....	40
8. Suunnittelu.....	42
8.1 Ideointi.....	42
8.1.1 Ideointituokio museoiden yleisötyön työntekijöille.....	42
8.1.2 Oma ideointi ja ideoiden arviointi.....	43
8.1.3 Seniorit mukaan ideoiden arviointiin.....	44
8.2 Idean valinta ja kehittäminen.....	46
8.2.1 Ideasta kohti konseptia.....	46
8.2.2 Työpaja senioreiden kanssa.....	47
9. Konseptin esittely.....	49
9.1 Kuuntele muotoa! -konsepti.....	49
9.2 Jatkokehitys.....	61
10. Yhteenveto ja pohdinta.....	62
10.1 Lopputuloksen analyysi.....	62
10.2 Prosessin analyysi.....	63
Lähteet.....	64
Liitteet.....	69



1. Johdanto

1.1 Lähtökohdat

Opinnäytetyössä kehitettiin palvelukonseptia lähitulevaisuuteen A&DO – arkkitehtuurin & muotoilun oppimisen keskuksen käyttöön. Lähtökohtana oli erityisesti senioreiden tarpeet ja toiveet arkkitehtuurin ja muotoilun oppimisen keskusta kohtaan. Työn fokus oli oppimisen keskuksen mahdollisten tulevien fyysisten raamien sijaan sen tarjoamissa palveluissa. Työssä hyödynnettiin palvelumuotoilun käyttäjälähtöisiä menetelmiä, ja tarkasteltiin myös museokentän nykyisiä senioreille suunnattuja palveluita.

Palvelumuotoilu on muotoilun osaamisala, joka kehittää palveluita muotoiluajatteluun ja ihmislähtöiseen kehittämiseen perustuen. Palvelumuotoilussa kehittämisen keskipisteenä on palvelun käyttäjä, ja ytimessä on käyttäjäkokemuksen kehittäminen. Käyttäjä voi tilanteesta riippuen olla niin palvelun asiakas, kuin asiakaspalvelija, työntekijä tai yhteistyökumppani. Palvelumuotoilun päämäärä on kehittää palveluita, jotka ovat käyttäjälleen hyödyllisiä, selkeitä, toimivia ja haluttavia, ja jotka samaan aikaan tuovat myös palveluntarjoajalle liiketoiminnallista hyötyä. Palvelumuotoilu tarkastelee palveluita kokonaisvaltaisesti, ja sen avulla voidaan kehittää olemassa olevia palveluita tai luoda kokonaan uusia. (Koivisto ym. 2019, 34–36.)

Koivisto ym. (2019, 50–51) kuvailevat palvelumuotoilun kehittämisotteen pohjautuvan ymmärtämiseen, osallistamiseen ja yhteensovittamiseen. Palvelumuotoilussa kehittämisen perustana on käyttäjien tarpeiden ja ongelman empaattinen ymmärtäminen. Palvelumuotoilun prosessi on iteratiivinen, eli välillä voidaan muuttaa suuntaa ja palata prosessin aiempiin vaiheisiin. Olennaista on kehittää ja kokeilla ratkaisuja yhdessä käyttäjien kanssa. Yhteensovittamisella tarkoitetaan ratkaisun sovittamista sekä käyttäjien tarpeisiin, että yrityksen liiketoiminnallisiin tavoitteisiin sopivaksi ja teknisesti toteutettavaksi kokonaisuudeksi.

Opinnäytetyöprosessin alkuvaiheessa olin kiinnostunut A&DO – Arkkitehtuurin ja muotoilun oppimisen keskuksen mahdollisuuksista laajasti, kuitenkin erityisesti aikuisten näkökulmasta. Lapset ja nuoret ovat tulevaisuus, mutta toisaalta myös ikääntyvä väestörakenne on yhteiskuntamme tulevaisuutta. Seniorit, kuten kaikki aikuiset, ovat kohderyhmänä laaja ja heterogeeninen joukko ihmisiä. Tässä työssä ensisijaisena kohderyhmänä ovat eläkeiässä olevat, yli 65-vuotiaat itsenäisesti asuvat seniorit.

A&DO – Arkkitehtuurin ja muotoilun oppimisen keskuksen tavoitteena on tuoda arkkitehtuurin ja muotoilun tietoja ja taitoja kaikkien saataville ja käytettäväksi, sekä lisätä ymmärrystä rakennetun ympäristön suunnittelusta. Suomessa muotoilu- ja arkkitehtuurikasvatus on kouluissa taide-, taito- ja ympäristökasvatukseen liitettävä osa-alue. (A&DO – Arkkitehtuurin ja muotoilun oppimisen keskus a; Opetushallitus.)

Muotoilun tietojen ja taitojen avulla voimme luoda empaattisempaa ja kestävämpää maailmaa. Arkkitehtuurin ja muotoilun tiedoista ja taidoista voivat hyötyä kaiken ikäiset. Aikuisilla arkkitehtuuriin ja muotoiluun liittyvä oppiminen on pitkälti yksilön omien kiinnostuksen kohteiden varassa. Mielestäni olisi tärkeää tuoda arkkitehtuurin ja muotoilun mahdollisuuksia kiinnostavalla tavalla esiin kaiken ikäisten keskuudessa, monet erilaiset oppimisen tarpeet ja tavoitteet huomioiden.

Tutkiessani olemassa olevia senioreille suunnattuja kulttuuri- ja museopalveluita, havaitsin, että on olemassa erilaisia lainattavia materiaaleja tai tapahtumia, joita voidaan toteuttaa esimerkiksi palvelukeskuksissa. Tästä syystä erityisesti itsenäisesti asuvat seniorit alkoivat erottua opinnäytetyön kannalta kiinnostavana kohderyhmänä. Tätä kohderyhmää voi olla hankalampi tavoittaa, mutta toisaalta heidän voi olla helpompaa osallistua omatoimisesti palveluihin niin halutessaan. Onkin huomioitava, että monet yli 65-vuotiaat käyttävät museopalveluita, joita ei ole erikseen suunnattu juuri senioreille.

1.2 Kehittämistehtävä

Oman pohdintani ja toimeksiantajan kanssa käytyjen keskustelujen perusteella opinnäytetyön kehittämistehtäväksi muodostui Arkkitehtuurin ja muotoilun oppimisen keskuksen palveluiden ja toiminnan kehittäminen lähtökohtana erityisesti senioreiden tarpeet ja toiveet.

Kehittämistehtävä kiteytyi A&DO – Arkkitehtuurin ja muotoilun oppimisen keskuksen senioreille suunnatun palvelun konseptoinniksi palvelumuotoilun menetelmiä hyödyntäen.



Kuva 1. A&DO – Arkkitehtuurin ja muotoilun oppimisen keskuksen A&DO Labra (Romppanen 2021)

1.2 Toimeksiantajana A&DO – Arkkitehtuurin ja muotoilun oppimisen keskus -hanke

Opinnäytetyön toimeksiantajana toimi Arkkitehtuurimuseon ja Designmuseon yhteinen A&DO-hanke. Tässä luvussa esitellään A&DO-hanketta, Arkkitehtuurimuseota ja Designmuseota. Lisäksi esitellään A–D museo -hanke, joka tähtää Arkkitehtuurimuseon ja Designmuseon yhdistymiseen uudeksi museoksi tulevaisuudessa.

Samaan aikaan opinnäytetyön kanssa tein opintoihini kuuluvaa työharjoittelua Designmuseolle. Työharjoitteluni sisältö liittyi erityisesti SPICE EU-hankkeeseen, jossa Designmuseo on mukana yhdessä Aalto-yliopiston kanssa. Suomessa SPICE-hankkeen yksi tärkeä kohderyhmä on seniorit. Opinnäytetyö ja harjoittelu siis kulkivat hieman samassa teemassa toisiaan tukien. Molemmissa kohderyhmänä oli seniorit, ja molemmissa hankkeissa kehitetään museoon liittyviä palveluita ja kokemuksia. Tämän vuoksi esittelen lyhyesti myös SPICE-hanketta ja työharjoitteluani.

A&DO – Arkkitehtuurin ja muotoilun oppimisen keskus

A&DO-hankkeessa kehitetään arkkitehtuurin ja muotoilun oppimisen keskusta vuosina 2020–2023. A&DO-hankkeen tavoitteena on lisätä ymmärrystä arkkitehtuurista ja muotoilusta sekä ympäristön suunnittelusta. Hankkeen avulla halutaan herättää kiinnostusta arkkitehtuurin ja muotoilun taitoja, tietoja ja tekijöitä kohtaan, sekä edesauttaa näiden taitojen ja tietojen omaksumista ja käyttämistä entistä laajemmin. (A&DO – Arkkitehtuurin ja muotoilun oppimisen keskus a.)

Hankkeen keskeisenä ajatuksena on, että arkkitehtuuri ja muotoilu ovat kaikkien yhteinen asia, ja kaikilla meillä on kokemusta omista ympäristöistämme sekä suunnitteluratkaisuista niissä. Hankkeessa hyödynnetään arkkitehtuuri- ja muotoiluoppimisen menetelmiä ja kehitetään myös museoiden yhteistyötä. A&DO-hankkeen aikana luodaan myös maanlaajuista arkkitehtuuri- ja muotoilukasvattajien verkostoa. (A&DO – Arkkitehtuurin ja muotoilun oppimisen keskus a.)

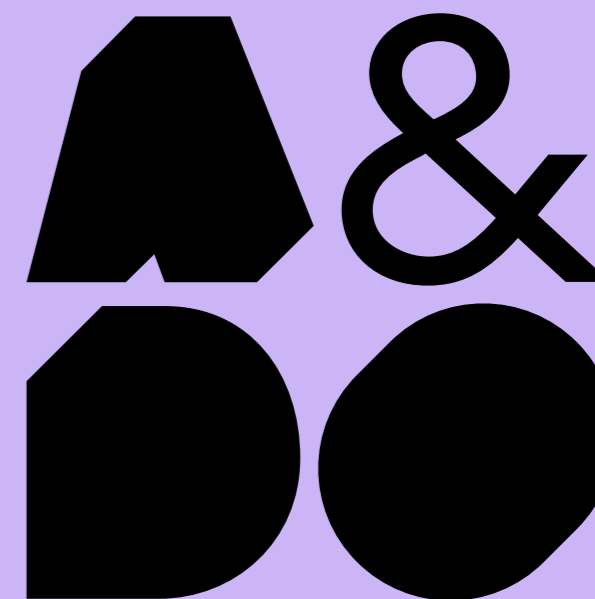
”Arkkitehtuuri ja muotoilu kuuluvat kaikille ja ne ympäröivät meitä kaikkialla.”

A&DO – Arkkitehtuurin ja muotoilun oppimisen keskus

A&DO-hankkeelle on myönnetty Suomen Kulttuurirahaston Museovisio -apuraha. Museovisio -apuraha on tarkoitettu museoiden uudistustyöhön, jossa tavoitteena on parempi kävijäkokemus ja uusien kävijöiden tavoittaminen. Keinoina kehittämiselle voi olla esimerkiksi kohderyhmäajattelun tarkentaminen, yleisötyöhön panostaminen, yhteistyö toisten toimijoiden kanssa, tai brändin kehittäminen. (Suomen kulttuurirahasto.)

A&DO-hankkeessa on toteutettu A&DO Labra -näyttely (kuva 2), joka on kahteen merikonttiin rakennettu, eri paikkakunnilla kiertävä näyttelykokonaisuus. Konttinäyttelyn teemana on hyvä lähiympäristö. Näyttely toimii oppimisympäristönä, jossa vierailija voi tutustua suomalaiseen arkkitehtuuriin, muotoiluun ja suunnittelijan työhön. Näyttely esittelee sekä Arkkitehtuurimuseon ja Designmuseon kokoelmaesineitä, että kunkin vierailupaikkakunnan omia esimerkkejä suunnittelusta. Kokoelmaesineitä esittelevään perusnäyttelyyn pääsee tutustumaan myös hankkeen nettisivuilla olevan verkkonäyttelyn kautta. (A&DO – Arkkitehtuurin ja muotoilun oppimisen keskus b; A&DO – Arkkitehtuurin ja muotoilun oppimisen keskus d.)

A&DO Labra kiertää vuosien 2021–2023 aikana eri paikkakunnilla Suomessa, ensimmäinen paikkakunta oli syksyllä 2021 Lahti. Lahdessa kontit vierailivat Malskin asuinalueella keskustan tuntumassa ja vastaanottivat kävijöitä sekä koululaisryhmiä kuukauden ajan. Toimin Lahden konttinäyttelyssä yhtenä oppaista, ja pääsin työni kautta tutustumaan hankkeeseen, sekä havainnoimaan A&DO Labraa ja sen toimintaa. (A&DO – Arkkitehtuurin ja muotoilun oppimisen keskus b.)



ARKKITEHTUURIN & MUOTOILUN OPPIMISEN KESKUS

Kuvio 1. (A&DO – Arkkitehtuurin ja muotoilun oppimisen keskus a.)

A&DO-hankkeeseen kuuluu myös vuosittainen A&DO-seminaari, joka keskittyy arkkitehtuurin ja muotoilun luovan kriittiseen lähestymiseen, sekä arkkitehtuuri- ja muotoiluoppimisen kentän ajankohtaisiin aiheisiin. Lisäksi A&DO-hankkeen nettisivuille kerätään arkkitehtuuri- ja muotoiluoppimisen materiaaleja niin ammattilaisten, opettajien kuin kaikkien muidenkin kiinnostuneiden hyödynnettäväksi. (A&DO – Arkkitehtuurin ja muotoilun oppimisen keskus a; A&DO – Arkkitehtuurin ja muotoilun oppimisen keskus c.)

A&DO-hankkeeseen liittyen on tehty aiemmin kolme opinnäytetyötä. A&DO Labran näyttelysuunnitelman toteutti Marjut Alitalo osana taiteen maisterin opinnäytetyötään. Opinnäytetyössään *Pop-up-museo yhteissuunnittelua hyödyntäen CASE: A&DO Labra – Hyvä lähiympäristö* Alitalo tutki miten kiertävän näyttelyn ja oppimisympäristön suunnittelussa voidaan hyödyntää yhteissuunnittelua. (Alitalo 2021.)

Riikka Jalava (2021) kehitti YAMK-opinnäytetyössään *Museo oppimisympäristönä: A&DO Labra – oppimiseen innostava konttinäyttely* oppimateriaalin konseptin. Jalavan työssä palvelumuotoilun menetelmin kehitetty oppimateriaali pohjautui A&DO Labran näyttelyyn, mutta materiaalia on mahdollista käyttää myös etänä ilman näyttelyvierailua. Oppimateriaali on nimeltään *A&DO Labra – Hyvän lähiympäristön työkirja*, ja se on ladattavissa hankkeen verkkosivuilta. Oppimateriaali on suunnattu erityisesti lasten arkkitehtuuri- ja muotoilukasvatuksen tueksi. (Jalava 2021.)

Myös A&DO:n verkkopalvelua on kehitetty opinnäytetyön avulla. Elina Kesäniemen YAMK-opinnäytetyössä *Yhteiskehittäminen museoiden yleisötyön murroksessa: Tapaustukimus arkkitehtuurin ja muotoilun oppimisen verkkopalvelun konseptoinnista* syntyi ado.fi -verkkopalvelun konsepti arkkitehtuuri- ja muotoilukasvatuksen toimijoiden, opettajien sekä museoammattilaisten yhteiskehittämänä. (Kesäniemi 2021.)

Koska A&DO-hankkeeseen oli tehty opinnäytetöitä palvelumuotoilua ja yhteissuunnittelua käyttäen, tuntui oma palvelumuotoilun opinnäytetyöni luonnolliselta jatkumolta tähän hankkeelle tuttuun kehittämisen tapaan. Koska hankkeessa oli jo kehitetty sekä verkkopalvelua, kiertävää näyttelyä, että lasten ja nuorten arkkitehtuuri- ja muotoiluoppimiseen suunnattua oppimateriaalia opinnäytetöiden avulla, halusin löytää omalle opinnäytetyölleni näihin verrattuna riittävän erilaisen lähtökohdan.

Työskennellessäni A&DO Labrassa Lahdessa aloin pohtia aikuisten ja erityisesti iäkkäämpien ihmisten suhtautumista arkkitehtuuriin ja muotoiluun, sekä niistä oppimiseen. Päädyin keskittymään opinnäytetyössäni erityisesti iäkkäämpiin ihmisiin arkkitehtuurin ja muotoilun oppimisen keskuksen kohderyhmänä.



Kuva 2. A&DO Labra (Romppanen 2021)

Arkkitehtuurimuseo

Suomen arkkitehtuurimuseo (kuva 3) on perustettu vuonna 1956 ja se kuuluu maailman vanhimpiin arkkitehtuuriin erikoistuneisiin museoihin. Arkkitehtuurimuseon toiminta-ajatuksena on lisätä ymmärrystä, sekä tallentaa ja levittää tietoa arkkitehtuurista. Museo haluaa toimia siltana arkkitehtuuriin ja käyttäjän välillä, sekä edesauttaa alan ammattilaisten välistä vuorovaikutusta. (Arkkitehtuurimuseo a; Strandertskjöld 2019.)

Museo ylläpitää kokoelmaa suomalaisesta arkkitehtuurista, painottuen vuoden 1900 jälkeiseen arkkitehtuuriin. Museon kokoelmista löytyy pienoismalleja, piirustuksia ja valokuvia. Arkkitehtuurimuseossa vieraili 8 879 kävijää vuonna 2020. (Arkkitehtuurimuseo a; Museotilasto.)

Arkkitehtuurimuseolla on myös yleisölle avoin arkkitehtuuriin liittyvien teosten kirjasto. Museosta löytyy erilaisia näyttelytiloja, museokauppa ja erityisesti lapsille suunnattu A&O-huone, jossa voi tutustua arkkitehtuuriin leikin ja tehtävien avulla. Näyttelyiden lisäksi museo järjestää erilaisia tapahtumia, opastuskierroksia ja esimerkiksi arkkitehtuurikävelyitä. Nuorille suunnattua toimintaa edustavat Fill this Space -koulutoiminta ja Hissakerho. (Arkkitehtuurimuseo b; Lindholm 2021.)



Kuva 3. Arkkitehtuurimuseo maaliskuussa 2022

Designmuseo

Designmuseon (kuva 4) kokoelma on muotoilun kansallinen kokoelma. Museon toiminta-ajatuksena on toimia keskeisenä muotoilun vaikutusten esittelijänä ja tutkijana Suomessa. Museo esittelee ja tutkii kotimaista ja myös kansainvälistä muotoilua, sekä herättelee keskustelua alasta. Museon tavoitteena on myös tehdä suomalaista muotoilua tunnetummaksi maailmalla. (Designmuseo c.)

Designmuseo on perustettu vuonna 1873. Näyttelyiden lisäksi museo järjestää erilaisia tapahtumia, työpajoja ja opastuksia. Designmuseo on mukana muun muassa Designkatemia-hankkeessa, jossa lapset ja nuoret pääsevät tutustumaan muotoiluun yhdessä ammattisuunnittelijoiden kanssa. Hankkeessa tuotetaan myös muotoiluun liittyviä opetusmateriaaleja koulujen käyttöön. (Designmuseo d.)

Designmuseon rakennuksesta löytyy erilaisten näyttelytilojen lisäksi luentosali, neuvottelutila sekä luovaan tekemiseen tarkoitettu Studio. Lisäksi rakennuksessa toimii museokauppa ja kahvila. Designmuseossa vieraili 63 599 kävijää vuonna 2020. Arkkitehtuurimuseo ja Designmuseo sijaitsevat naapureina Helsingin Kaartinkaupungissa. (Designmuseo a; Designmuseo b; Museotilasto.)



Kuva 4. Designmuseo joulukuussa 2021

Työharjoittelu Designmuseolle SPICE-hankkeeseen liittyen

Designmuseo on mukana SPICE EU-hankkeessa yhdessä Aalto-yliopiston kanssa. SPICE-hankkeessa on tavoitteena lisätä ihmisten osallisuutta kulttuuriperintöön ja sosiaalista yhteenkuuluvuutta digitaalisuuden keinoin. SPICE on Horizon 2020 -rahoitteinen kehityshanke, jossa on mukana viisi Euroopan maata. (Haarajoki; SPICE-hanke a.)

Suomessa hankkeessa toteutetaan virtuaalista todellisuutta hyödyntävä, kokeellinen Pop-up-VR-museo, jossa pääsee tutustumaan Designmuseon kokoelmaesineisiin ja muiden ihmisten tulkintoihin, muistoihin ja kommentteihin niistä. Hankkeessa kansalaiskuratointi (engl. Citizen curation) on keskeisessä roolissa ja sen avulla pyritään luomaan vuoropuhelua ja sosiaalista yhteenkuuluvuutta. SPICE-hanke määrittelee kansalaiskuratoinnin olevan toimintaa, jossa yhteisöt ja kansalaiset valitsevat teoksia tai museoesineitä ja jakavat tulkintoja niistä. Toiminnan kautta osallistujat voivat oppia sekä lisää itsestään, että lisätä ymmärrystään ja empatiaa muita kohtaan. Suomessa seniorit ovat hankkeelle yksi tärkeä kohderyhmä. (Haarajoki; SPICE-hanke a; SPICE-hanke b.)

Tein samanaikaisesti opinnäytetyöni kanssa opintoihini kuuluvaa työharjoittelua Designmuseolle, ja pääsin työharjoittelussani suunnittelemaan ja järjestämään SPICE-hankkeeseen liittyviä työpajoja senioreille. Työpajojen tavoitteena oli kerätä osallistujilta kokemuksia, muistoja ja ajatuksia designesineistä ja samalla kokeilla erilaisia keinoja aineiston keräämiseen. Keräsimme siis SPICE-hankkeelle sekä aineistoa Pop-up-VR-museon luomiseksi, että käyttäjätietoa esimerkiksi liittyen siihen, miten kokemusten tallentamista voitaisiin toteuttaa.

A–D Museo -hanke

Arkkitehtuurimuseon ja Designmuseon kaavaillaan tulevaisuudessa yhdistyvän yhdeksi museoksi Helsinkiin. A–D Uusi arkkitehtuuri- ja designmuseo on tämän opinnäytetyön teon hetkellä hankevaiheessa, joka tähtää lopulliseen toteuttamispäätökseen vuoden 2023 aikana.

Aiemmin on toteutettu selvityksiä uuden museon perustamiseen liittyen, ja käynnissä olevan hankevaiheen tarkoituksena on laatia museolle toteutussuunnitelma lopullisen päätöksen tekemistä varten. A&DO – Arkkitehtuurin ja muotoilun oppimisen keskuksen on suunniteltu tulevan osaksi tätä mahdollisesti rakentuvaa uutta museota. (A&DO – Arkkitehtuurin ja muotoilun oppimisen keskus a; A–D Uusi arkkitehtuuri- ja designmuseo 2021.)

Uuden museon konseptisuunnitelmassa (Auvinen ym. 2019) kuvaillaan, että uusi museo syntyy kolmen tarpeen ja mahdollisuuden leikkauspisteeseen. Suunnitelman mukaan muotoilu ja arkkitehtuuri ovat Suomen ja Helsingin vahvuus. Lisäksi arkkitehtuurilla ja muotoilulla on tärkeä rooli maailman muutoksessa ja tulevaisuuden hyvän elämän pohtimisessa. Myös museoiden muutos muistiorganisaatiopohjalta kohti entistä kokemuksellisempia yhdessä tekemisen paikkoja on otollinen uudelle museolle.

Konseptisuunnitelmassa kuvataan, kuinka museo on yksi suuri oppimisympäristö, joka pyrkii syventämään ihmisten suhdetta muotoilun ja arkkitehtuurin muovaamaan ympäristöön. Uudessa museossa oppimista lähestytään toiminnallisesti ja tutkivasti, tekemällä ja kokeilemalla oppimista korostaen. (Auvinen ym. 2019.)

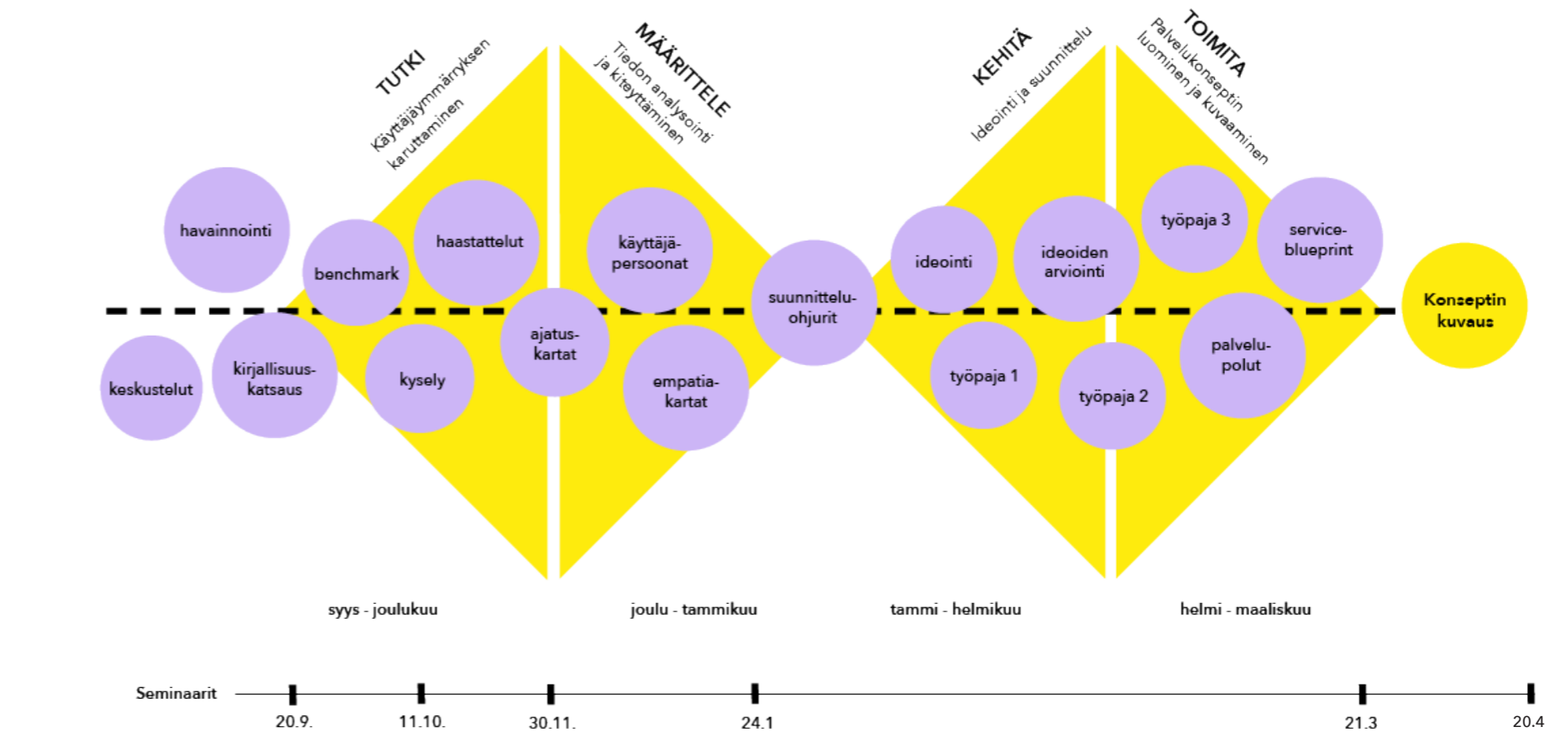
1.3 Prosessi ja aikataulu

Opinnäytetyön prosessi noudatti tuplatimantti-mallia (englanniksi Double Diamond). Tuplatimantti on Design Councilin kehittämä, laajalti erityisesti palvelumuotoilussa käytetty muotoiluprosessin malli. Mallissa divergentti ajattelu, eli laaja ja syvälinen asian tarkastelu sekä konvergentti ajattelu, eli kiteyttäminen vuorottelevat. Tuplatimanttimallissa muotoiluprosessi kulkee neljän vaiheen kautta. (Design Council.)

Opinnäytetyöni muotoiluprosessi (kuviot 2) mukaili näitä tuplatimantin neljää vaihetta. Opinnäyteprosessi kesti kokonaisuudessaan syyskuusta 2021 huhtikuuhun 2022.

Ensimmäisenä tuplatimantti-mallissa on tutkimisen (englanniksi discover) vaihe, jolloin kerätään käyttäjäymmärrystä ja tietoa siitä, mikä ratkaisua kaipaava ongelma todella on (Design Council). Tässä vaiheessa tutustuin A&DO-hankkeeseen ja tein havainnointia A&DO Labralla, sekä vierailin Arkkitehtuurimuseossa ja Designmuseossa. Kävin Lahden museoiden järjestämässä senioritapaamisessa tekemässä osallistuvaa havainnointia, toteutin kyselyn yli 65-vuotiaille ja haastattelin muutamia senioreita sekä museoiden yleisötyön henkilökuntaa. Keskustelimme Designmuseolla pidetyn työpajan yhteydessä yli 65-vuotiaiden osallistujien kanssa toiveista arkkitehtuurin ja muotoilun oppimisen keskusta kohtaan. Lisäksi tutustuin hieman olemassa oleviin senioreille suunnattuihin kulttuuri- ja museopalveluihin sekä opinnäytetyön aiheeseen liittyvään kirjallisuuteen.

Tutkimisen jälkeen tuplatimantissa siirrytään määrittelyn vaiheeseen (englanniksi define), jossa analysoidaan kerättyä tietoa ja kiteytetään sekä määritellään ratkaistavaa ongelmaa tarkemmin (Design Council). Tässä vaiheessa tiivistin ja yhdistelin keräämääni käyttäjäymmärrystä ajatuskartoiksi, käyttäjäpersooniksi ja suunnitteluohjureiksi, joiden avulla lähdin seuraavassa vaiheessa kehittämään ratkaisua kehittämistehtävään.



Kuvio 2. Opinnäytetyön prosessin kulku tuplatimanttimallia mukaillen (Design Council)

Tuplatimantin kolmannessa, kehittämisen (englanniksi develop), vaiheessa etsitään ratkaisuja ideoiden ja yhdessä käyttäjien ja sidosryhmien kanssa kehittämisen (Design Council). Tässä vaiheessa tein itsenäistä ideointia ja järjestin ideointituokion (työpaja 1) museoiden yleisötyön ja asiakaspalvelun henkilökunnalle. Työstin ideoita eteenpäin, ja järjestin senioreille suunnatun etätyöpajan (työpaja 2), jossa arvoitiin ja kehitettiin kolmea ideaa.

Viimeisessä tuplatimantin osiossa, toimittamisen (englanniksi deliver) vaiheessa, pyritään viemään ja kiteyttämään ratkaisuja kohti käyttöönotettavaa muotoa (Design Council). Opinnäytetyön loppuvaiheessa yhdistelin etätyöpajan tulosten pohjalta kolmesta ideasta yhden, jota kehitettiin kohti konseptia. Ideaa kehitettiin yhdessä senioreiden kanssa kolmannessa työpajassa. Työpajan jälkeen loin konseptin kuvauksen, jonka pohjalta A&DO-hanke voi jatkaa kehitystyötä.

2. Lyhyesti oppimisesta

Oppiessaan ihminen rakentaa todellisuudesta itselleen sisäisiä malleja ja merkityksellisiä kokonaisuuksia. Oppiessa asioiden välille syntyy uusia yhteyksiä. Ihminen muistaa itselleen merkitykselliset tiedot ja unohtaa helpommin tiedot, jotka kokee merkityksettömiksi. Tätä muistamisen ja oppimisen vastavuoroista periaatetta kutsutaan muistitutkimuksessa konstruktivistiseksi näkemykseksi. (Lonka, 2015, 13.)

Kolme melko keskeistä käsitystä ovat behavioristinen, kognitiivinen ja konstruktivistinen oppimiskäsitys. Behavioristisessa oppimiskäsityksessä oppija on vastaanottajan roolissa. Tässä oppimiskäsityksessä tietoon suhtaudutaan olemassa olevana, oppijan ulkopuolisena asiana, jota siirretään esimerkiksi opettajalta oppijalle. Behavioristinen oppimiskäsitys perustuu vahvistavaan tai vaimentavaan palautteeseen, joita oppija saa. Saatuaan palautetta oppija muuttaa toimintaansa sen mukaan. (Elo ym. 2004, 43.)

Behaviorismin suuntauksesta siirryttiin 1950-luvulla kognitiivisiin ja konstruktivisiin oppimiskäsityksiin. Kognitiivisessa oppimiskäsityksessä oppimisen katsotaan olevan tiedon taltioitumista oppijan muistiin erilaisten aktiivisten tiedonkäsittelyn prosessien seurauksena. Kognitiivisen oppimiskäsityksen mukaan oppiminen on oppijan ymmärtämiseen, havaitsemiseen ja kielellisiin prosesseihin pohjautuvaa älyllisesti ohjautuvaa toimintaa. Lähtökohtana on oppijan olemassa olevat tiedot ja taidot, joiden pohjalta hän prosessoi informaatiota ja tuottaa itselleen tietoa. (Salovaara 2004; Elo ym. 2004, 44.)

Konstruktivismi eri suuntauksineen juontaa juurensa kognitiiviseen oppimiskäsitykseen. Osa tutkijoista luokittelee konstruktivismiin kognitiivisen suuntauksen nykyvaiheeksi. Konstruktivismissa yksilön katsotaan tulkitsevan aktiivisesti kokemuksiaan ja havaintojaan ja rakentavan niihin liittyen merkityksiä. Tässäkin suuntauksessa lähtökohtana on oppijan olemassa oleva tieto, johon jatkumon lailla yhdistyy uutta ja kehittyy uusia kokonaisuuksia. Konstruktivismissa uusi tieto pohjautuu oppijan omaan ymmärrykseen. (Salovaara 2004; Elo ym. 2004, 44.)

Erilaisia oppimiskäsityksiä on olemassa lukuisia ja uusia kehittynee edelleen. Oppimiskäsitykset ovat aina syntyneet oman aikakautensa ihmiskäsitykseen pohjautuen. Nykyisessä digitalisaation ajassa oppiminen verkostoituu koko ajan enemmän luoden samalla uusia oppimisen malleja. (Pasanen, 2021, 13.)

Osana Sitran fasilitoimaa kulttuurin yhteiskunnallisten vaikutusten keskustelun avauksena on toteutettu useista lähteistä tutkitun tiedon kooste *Näkökulmia taiteen ja kulttuurin vaikutuksista oppimiseen*. Koosteessa kerrotaan, että kansainvälisten tutkimusten perusteella on näyttöä taiteen ja taiteellisen toiminnan vaikutuksesta oppimiseen. (Honkala 2018.)

Koosteen mukaan tutkimuksissa on todettu taiteen ja taiteellisen toiminnan parantavan eri ikäisten kognitiivisia kykyjä, kuten muun muassa kykyä havainnoida, oppia ja soveltaa hankittua tietoa. Koosteen mukaan tutkimuksissa iäkkäämmillä todettiin osallistumisen aktiiviseen taiteelliseen toimintaan vahvistavan ja ylläpitävän kognitiivista toimintakykyä. (Honkala 2018.)

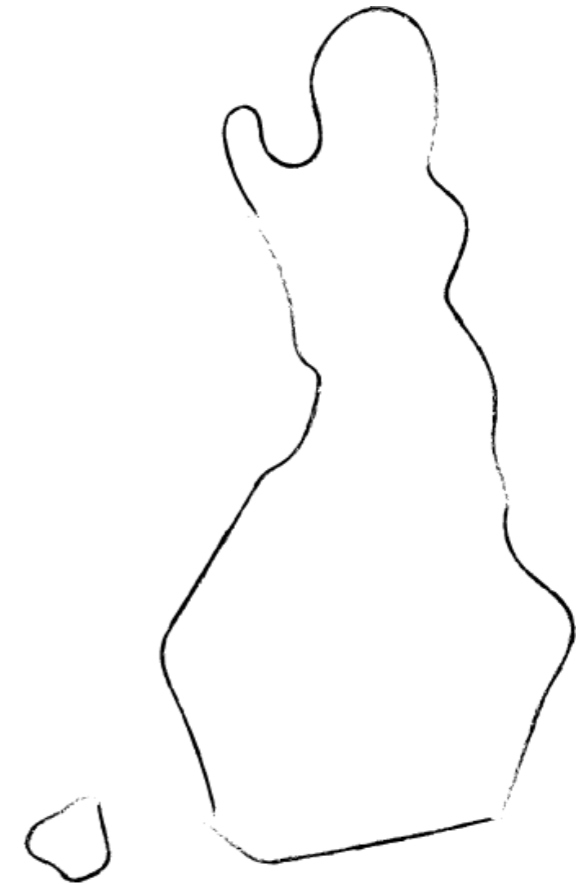
Taide- ja kulttuuriharrastukset mahdollistavat onnistumisen ja oppimisen kokemuksia. Tutkimusten havaintojen mukaan vanhojen taitojen ylläpitäminen ja uusien taitojen oppiminen taiteen ja kulttuurin parissa voi vähentää vanhenemisen negatiivisia vaikutuksia. Nämä harrastukset myös parantavat elinikäisen oppimisen taitoja, kuten kommunikointia omalla äidinkielellä, kulttuurista ilmaisukykyä ja tietoisuutta, oppimistaitoja, aloitteellisuutta sekä yrittäjähenkisyyttä. (Honkala 2018.)

3. Museot ja oppiminen

3.1 Museoiden toiminta

Suomessa on noin 300 ammatillisesti ja ympärivuotisesti toimivaa museota. Kaikkiaan Suomessa museoita on yli 1000, suurin osa kausittain auki olevia museoita, kuten kotiseutumuseoita. Ammatillisesti hoidetut museot on Suomessa jaettu valtakunnallisiin museoihin, alueellisiin vastuumuseoihin ja valtakunnallisiin vastuumuseoihin. (Suomen museoliitto.)

Museolaissa määritellään museotoiminnan tarkoitus ja erilaisten museoiden tehtävät. Arkkitehtuurimuseo ja Designmuseo ovat molemmat alojensa valtakunnallisia vastuumuseoita.



Museolain mukaan museotoiminnan tarkoituksena on:

- 1) kulttuuri- ja luonnonperinnön sekä taiteen tallentaminen ja säilyttäminen;
- 2) aineistoja ja muita sisältöjä koskevan tutkimuksen edistäminen ja hyödyntäminen;
- 3) aineistojen ja tiedon saatavuuden, saavutettavuuden ja käytön edistäminen;
- 4) kulttuuri- ja luonnonperinnön sekä taiteen esittäminen ja elämysten tarjoaminen;
- 5) yleisötyö, vuorovaikutus sekä opetuksen ja kasvatuksen edistäminen.

(Museolaki 314/2019, 2 §.)

Museolain mukaan valtakunnallisen vastuumuseon tehtävänä on:

- 1) toteuttaa valtakunnallista museotoimintaa erikoisalallaan;
- 2) kehittää ja edistää kulttuuriperintötyötä ja museoiden yhteistyötä erikoisalallaan;
- 3) toimia erikoisalansa kulttuuriperinnön valtakunnallisena asiantuntijana;
- 4) ylläpitää ja edistää erikoisalansa kansainvälisiä yhteyksiä;
- 5) edistää erikoisalansa kulttuuriperinnön tallentamista ja digitaalista saatavuutta

(Museolaki 314/2019, 9 §.)

Museon monet roolit

Museolehtori Katja Kaitavuori (2007, 279–286) kuvailee artikkelissaan Museo ja yleisö museoon liittyviä erilaisia rooleja. Museo voidaan nähdä tiedon, historian ja kulttuuriperinnön kerääjänä ja säilyttäjänä, mutta myös välittäjänä ja jakajana. Museo on myös avoin kulttuuri- ja sivistyslaitos ja julkinen tila, joka on olemassa yleisöään ja käyttäjiään varten. Museo toimii samaan aikaan muistiorganisaationa, sekä tiedon, elämysten ja oppimismahdollisuuksien tuottajana. Museon tulisi myös tarjota mahdollisuuksia omaehtoiseen toimintaan museon resursseja hyödyntäen. Kaitavuori esittää museon roolikaaviossa (kuvio 3) museon ja sen käyttäjien rooleja.

Kaitavuori (2007, 285) muistuttaa, että museo voidaan joissain tilanteissa rinnastaa myös yritystoimintaan, mikäli museon rahoituspohja ja hallinnoiva taho ovat sellaisia, että ne edellyttävät museon tuottavan mahdollisimman paljon. Museot voidaan lisäksi nähdä myös viihteen ja vapaa-ajan vieton paikkoina samalla kentällä kaupallisen viihdeteollisuuden ja elämyspalveluiden kanssa.

Museon roolikaavio Kaitavuoren (2007) mukaan:

Museo on	Museo tekee	Museossa työskentelee	Museota käyttää
muistiorganisaatio	kerää, tallentaa, säilyttää, luettelee, arkistoi	intendentti, amanuenssi, tutkija, konservaattori	tutkija
kulttuurilaitos	asettaa esille, näyttää, välittää, tuottaa, tiedottaa, palvelee	kuraattori, museolehtori, näyttelymestari, viestintä, yleisöpalvelu	yleisö, katsoja, kävijä
oppimisympäristö	edesauttaa oppimista	museolehtori	oppija
julkinen tila	toimii foorumina	? (kaikki)	käyttäjä, kansalainen

Kuvio 3. Museon roolikaavio (mukailtu Kaitavuori 2007, 285.)

Museo haluaa palvella kaikkia, mutta toisaalta kävijätutkimusten mukaan museoissa käyvät eniten koulutetut ja hyvin toimeentulevat. Kaitavuoren mukaan museon käyttöön on ikään kuin kasvettava. Museon ulkopuolelle ulottuvat toimintamuodot pyrkivät tavoittamaan ja saamaan mukaan erilaisia käyttäjiä, niitä, jotka eivät ehkä muuten käy museossa syystä tai toisesta. (Kaitavuori 2007, 283–284.)

Palvelumuotoilun näkökulmasta museon ja sen käyttäjien erilaiset roolit ovat mielenkiintoisia. Tässä opinnäytetyössä kohderyhmään viitataan sanalla käyttäjä. A&DO – Arkkitehtuurin ja muotoilun oppimisen keskuksen käyttäjä voi tilanteen mukaan profiloitua esimerkiksi oppijaksi, kokijaksi, katsojaksi, kävijäksi, kansalaiseksi tai tutkijaksi, tai olla useammassa roolissa samanaikaisesti.

Opetus- ja kulttuuriministeriön museopoliittinen ohjelma 2030

Mahdollisuuksien museo – opetus- ja kulttuuriministeriön museopoliittinen ohjelma 2030 kuvaa Suomen museoalan keskeisiä menestystekijöitä, arvoja ja visiota vuoteen 2030. Ohjelmassa esitellyn vision mukaan *Suomessa on vuonna 2030 Euroopan ajankohtaisimmat museot ja innostuneimmat asiakkaat*. Museopoliittisessa ohjelmassa kuvaillaan muutosta, jota tapahtuu museoalan toimintaympäristössä. Kestävyysajattelun niin kulttuurisesti, ekologisesti, sosiaalisesti kuin taloudellisesti tulee ohjelman mukaan olla mukana museotyössä. Myös asiakaslähtöisyyden ja asiakasymmärryksen rooli museoiden toiminnassa korostuu ohjelman mukaan. Museoalan arvoiksi vuoteen 2030 mainitaan mm. yhteisöllisyys ja vuorovaikutteisuus sekä moniäänisyys ja demokratia. Arvoissa kuvataan museoiden roolia muistina ja asiantuntijoina, mutta toisaalta myös luovina, uudelle avoimina ja kokeilevina mahdollistajina. (Mattila 2018, 8–12.)

Museopoliittisessa ohjelmassa yhtenä *Tavoitteena kohtaamiset ja kumppanuudet* –tavoitetilan kehityskohteenä on inspiroiva oppimisympäristö. Tässä yhteydessä mainitaan muun muassa ilmiöpohjainen oppiminen, kulttuurisesti kestävä oppimisen mahdollistaminen sekä kohderyhmien ja yhteisöjen tuntemus. Oppimiseen liittyen nostetaan esiin erityisesti lapset ja nuoret, mutta tavoitetilan toimenpiteissä mainitaan myös elinikäisen oppimisen tukeminen. (Mattila 2018, 13–16.)

Museot ovat siis matkalla kohti entistä käyttäjälähtöisempää toimintatapaa. Museoiden halu kehittyä avoimiksi, luoviksi ja rohkeiksi yhteisen tekemisen ja vuorovaikutuksen ympäristöiksi on otollinen myös palvelumuotoilulle ominaiselle kehittämisen tavalle. Yhdessä käyttäjien kanssa kokeilevalla asenteella kehittäen voidaan luoda uusia avauksia, konsepteja ja palveluilta museokentälle.

3.2 Oppimista museossa

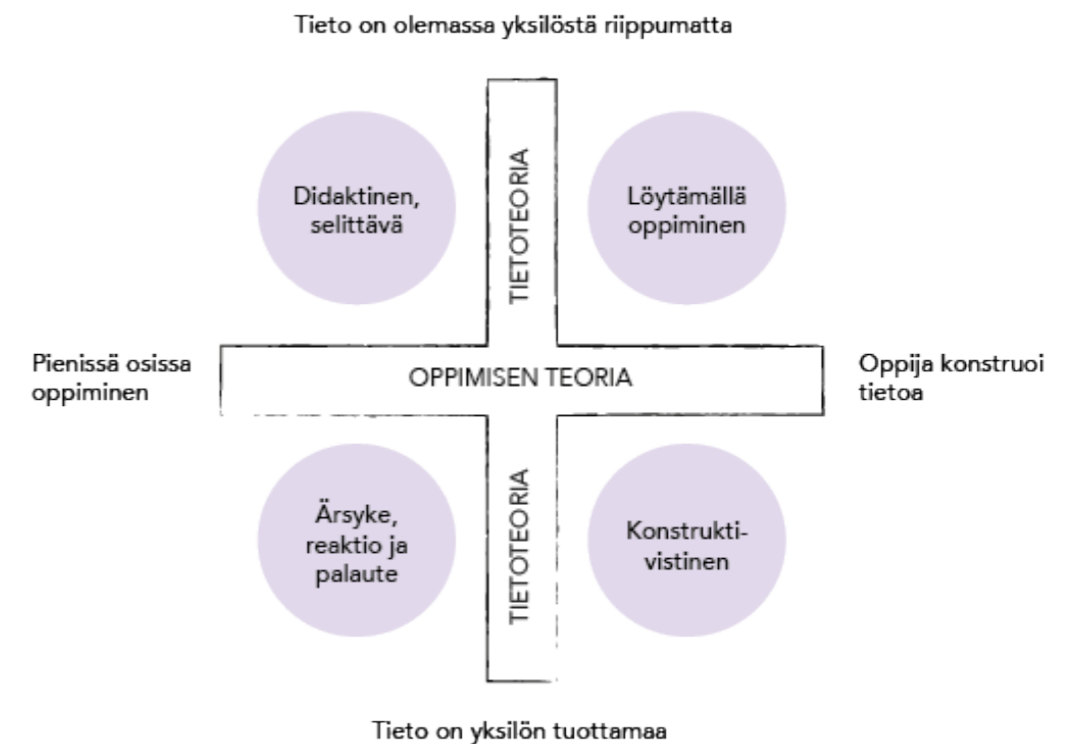
Museossa tapahtuvaa opetustoimintaa kutsutaan museopedagogiikaksi. Museoalalla käytetään sekä termejä museopedagogiikka, että museopedagogia. Malmisalo-Lensun & Mäkisen (2007, 295–297) mukaan museopedagogiikka tarkoittaa laajasti oppimiseen ja opettamiseen liittyviä periaatteita ja näkemyksiä, kun taas museopedagogialla tarkoitetaan käytännön opetustoimia. Museopedagogi Marjatta Levannon (2004, 56) mukaan museoissa puhutaan museopedagogiikan sijaan enemmän oppimisesta museossa.

Museolehtori Katja Kaitavuori (2007, 286–287) kertoo museopedagogiikan tarjoavan oppimisen mahdollisuuksia museon erilaisille yleisöryhmille ja toimivan museon ja yleisön välisenä välittäjänä. Kaitavuoren mukaan museopedagogiikka nähdään yhä enemmän kokonaisvaltaisena museon yleisösuhteeseen ja yhteiskunnalliseen rooliin liittyvänä asiana, ja sen ohella puhutaan yleisötyöstä. Kaitavuori kuvaa yleisötyön olevan museopedagogiikkaa laajempi kokonaisuus, joka tarkastelee museokävijän kokonaiskokemusta.

Elo ym. (2004, 42–51) esittelevät kirjassa Museo oppimisympäristönä museopedagogiikan tutkija George F. Hein (1998) on luomaa nelikenttämallia, jossa kuvataan oppimisen ja tiedon luonteita koskevien käsityksien suhteita (kuvio 4) Heinin nelikentässä tietoteoria ja oppimisen teoria kohtaavat. Kentän yläosassa on ajatus siitä, että tieto on yksilöstä riippumatta olemassa. Kentän alapuoliskolla tietoon suhtaudutaan yksilön itsensä tuottamana asiana. Kentän vasemmassa laidassa oppiminen on yksittäisten tiedon osien omaksumista ja oikealla oppiminen on kokonaisvaltainen jatkumo. Heinin nelikentällä kuvataan neljä oppimiseen liittyvää strategiaa:

- Didaktinen ja selittävä strategia, jossa tieto on olemassa valmiina ja sitä jaetaan ja jäsennellään oppijalle valmiina paketteina.
- Löytämällä oppimisen strategia, jossa tieto on olemassa valmiina ja oppija asetetaan tilanteeseen, jossa hän voi itse löytää objektiivisen, oikean tiedon.
- Ärsykkeen, reaktion ja palautteen strategia, jossa tieto muodostuu oppijassa itsessään hänen toimiessaan ja reagoiessaan ärsykkeisiin ja saadessaan toiminnastaan palautetta.
- Konstruktivistinen strategia, jossa tieto muodostuu oppijan sisäisissä jäsentelyissä, kun hän yhdistää uutta tietoa aiempaan tieto- ja kokemuspohjaansa.

Erilaiset oppimiskäsitykset vaikuttavat museoissa tapahtuvaan opettamiseen ja oppimiseen. Oppimiskäsitykset eivät kuitenkaan todellisuudessa ole selvärajaisia, vaan toisiinsa sekoittuvia. (Elo ym. 2004, 42–51.)



Kuvio 4. Heinin (1998) nelikenttämalli (Mukailtu Elo ym. 2004, 45 mukaan)

Museo-opetuksessa on perinteisesti käytetty paljon Heinin nelikentässä mainittua didaktista ja selittävää strategiaa. Tämä ilmenee esimerkiksi opastuskierroksilla, joilla opas kertoo osallistujille tietyt, ennalta suunnitellut asiat. Konstruktivistinen oppimiskäsitys on museoissa nykyisin yleinen pohja oppimiselle. Siinä kokemus lähtee kävijästä ja kokijasta museon asiantuntijoiden sijaan. Museot haluavat kannustaa vuorovaikutukseen ja tuoda esiin tulkintojen moninaisuutta. Esimerkiksi erilaiset työpajat ovat yleinen tapa museoissa oppimiselle. Vuorovaikutteisuus näkyy myös opastuksissa, jotka ovat nykyisin usein keskustelevia ja kyseleviä. Myös esimerkiksi draaman keinoja voidaan hyödyntää museopedagogiassa. (Elo ym. 2004, 42–51; Levanto 2004, 56; Malminsalo-Lensu & Mäkinen 2007, 306–307.)

Museoissa halutaan kannustaa kävijöitä aktiivisiksi toimijoiksi, jotka kokevat, tekevät tulkintoja ja kommunikoivat. Museoista voi etsiä niin muiden kanssa yhteistä historiaa kuin yhteyksiä omaan henkilökohtaiseen menneisyyteen ja kokemuksiin. (Malminsalo-Lensu & Mäkinen 2007, 300.)

Levannon (2004, 51–52) mukaan museoiden täytyy alati uudelleen määritellä museon ja museopedagogiikan käsitteitä, sekä sitä, mitä museoissa oppiminen on, ja millainen on museon ja sen käyttäjien suhde. Museo toimii oppimisen paikkana ja on tarkoitettu kaikille. Museon tulisikin huomioida erilaisten kävijöiden tarpeet ja myös erilaiset oppimisen tyylit. Levanto pitää tulkintaa museoissa tapahtuvan oppimisen perustana. Museo itsessään tekee koko ajan tulkintaa niin näyttelyitä rakentaessaan kuin teoksia kokoelmiinsa hankkiessaan. Tämän lisäksi jokainen ihminen tekee näkemästään omaa tulkintaansa pohjatuen omiin kokemuksiinsa, tietoihinsa ja arvoihinsa.

Myös Kaitavuoren (2007, 279–316) mukaan museo on oppimisympäristönä paikka, jossa oppimisen tavoite lähtee museon käyttäjästä. Museoissa ihmisen oma tulkinta ja elämäkokemukset painottuvat oppimisen pohjana. Oppiminen museoissa voi olla tavoitteellista tai suunnittelematonta. Kaitavuoren mukaan museopedagogiikan ja yleisötyön kehittämiseen liittyy olennaisesti myös kävijätutkimus. Yleisötyöhön voidaan sisällyttää myös saavutettavuuden edistäminen. Tällöin museon tarjontaa tuodaan ihmisten saataville museon seinien ulkopuolella esimerkiksi digitaalisesti. Myös esteetön museoympäristö ja esimerkiksi kuvailutulkatut opastukset kuuluvat saavutettavuuden teemaan. Saavutettavuutta voidaan tarkastella myös taloudellisesta näkökulmasta. (Sorjonen & Sihvonen 2015, 11–12.)

Malminsalo-Lensun & Mäkisen (2007, 301–302) mukaan oppimisympäristössä on tärkeää motivaation synnyttäminen. Malminsalo-Lensu & Mäkinen kertovat, että Amerikkalainen museopedagogi Lisa Roberts (1997) määrittelee motivaation lähteiksi kokemuksellisuuden, viihdyttävyyden ja voimauttamisen. Voimauttamisella tarkoitetaan kannustamista itselleen merkityksellisten yhteyksien löytämiseen ja omaan tulkintaan.

Haastattelin opinnäytetyöhöni Designmuseon museolehtori Hanna Kapasta. Kapasen mukaan (2021) aikuisilla on museoissa oppijoina monenlaisia erilaisia tarpeita. Aikuisilla oppijoilla tulee olla hyvä itsemääräämisoikeus ja myös keskusteleva vuorovaikutus korostuu. Designmuseossa on profiloitu erilaisia kävijöitä motivaatioperusteisesti. Myös aikuisia ja senioreita voidaan tarkastella heidän museovierailuunsa liittyvien motivaatioiden kautta. Museoon lapsenlapsen kanssa tutustuvalla on erilaisia tarpeita kuin ystävän kanssa museon saapuvalla. Oppimisen kannalta Kapanen nostaa esiin myös eri sukupolvien välisen vuoropuhelun, jota museo ympäristönä voi mahdollistaa. Museo toimii alustana, jossa kaiken ikäiset voivat kokea ja osallistua. Designmuseo haluaa kannustaa myös eri ikäisiä ihmisiä kohtaamaan ja keskustelemaan keskenään.

Palvelumuotoilun tapaan museon yleisötyö siis tarkastelee museota kokonaisuutena ja pohtii kävijän kokemusta, sekä museokokemukseen vaikuttavia erilaisia osa-alueita. Myös käyttäjien erilaiset motivaatiot sekä museovierailulle, että oppimiselle ovat tärkeitä museoissa tapahtuvaa oppimista ja kokonaisvaltaista museokokemusta suunniteltaessa.

4. Arkkitehtuuri- ja muotoiluoppiminen

Muotoilu- ja arkkitehtuurikasvatus on Opetushallituksen mukaan vakiintunut eri koulutusasteilla taide-, taito- ja ympäristökasvatuksen alueeksi. Kouluissa arkkitehtuuri- ja muotoilukasvatusta voi yhdistellä moniin eri oppiaineisiin. Arkkitehtuuri ja muotoilu voivat muodostaa yhteisen kokonaisuuden opetuksessa, vaikka ne ovatkin omia ilmiöitään. Muotoilu- ja arkkitehtuurikasvatuksen päämäärinä on muun muassa kehittää aktiivista ja osallistuvaa ympäristösuhdetta kestävän kehityksen teemat huomioiden. (Opetushallitus.)

Suomen muotoilukasvatusseura SuoMu ry määrittelee muotoiluoppimista nettisivuillaan seuraavasti:

Muotoiluoppiminen on luovaa ja keksivää oppimista, jossa tiedot ja taidot keksitään ja kehitetään muotoilua apuna käyttäen.

SuoMu ry:n mukaan muotoilukasvatuksessa muotoilu on oppimisen työkalu. Muotoiluoppimiseen liittyy olennaisesti myös tekemällä ja kokeilemalla oppiminen. SuoMu ry:n kehittämässä MUTKU-prosessissa opitaan katso, keksi, kokeile ja kerro -reitin avulla (kuva 5). SuoMu ry kuvailee muotoilukasvatuksen kannustavan ajatusten ja näkökulmien vaihtoon sekä rohkeaan ajatteluun, jossa virheistä on hyötyä. (SuoMu Suomen muotoilukasvatusseura ry.)

Muotoiluoppimisen voi siis ajatella noudattelevan oppimisessa muotoiluprosessista tuttua kaavaa, jossa aluksi tutkitaan aihepiiriä ja tarpeita, ja sitten kehitetään sekä kokeillaan luovia ideoita. Prosessin lopussa esitellään ratkaisu. Muotoiluoppimisen, aivan kuten muotoilunkin, prosessi on vuorovaikutteinen ja käytännönläheinen.



Kuva 5. MUTKU-prosessi (Suomen muotoilukasvatusseura SuoMu ry.)

Arkkitehtuuri- ja muotoilukasvatuksen tila Suomessa 2020 -selvitys

A&DO-hankkeessa on tehty valtakunnallista selvitystä arkkitehtuuri- ja muotoilukasvatuksen tilasta Suomessa vuonna 2020. Selvityksen mukaan arkkitehtuuri- ja muotoilukasvatus ovat nykyisin tunnustettuja kasvatusaloja Suomessa. Käsitteinä arkkitehtuuri- ja muotoilukasvatus eivät kuitenkaan ole kaikille opetus- ja kasvatusalalla toimiville vielä tuttuja. Alat ovat muodostuneet ja kehittyneet nykyisen kaltaisina 1990-luvulta alkaen. Toimintaa toteuttavat erilaiset toimijat pistemäisesti ympäri Suomea, kuitenkin pääkaupunkiseudulle ja isompiin kaupunkeihin painottuen. Tarjontaa kaivattaisiin enemmän myös pienemmille paikkakunnille. (Boesch 2020, 8–43.)

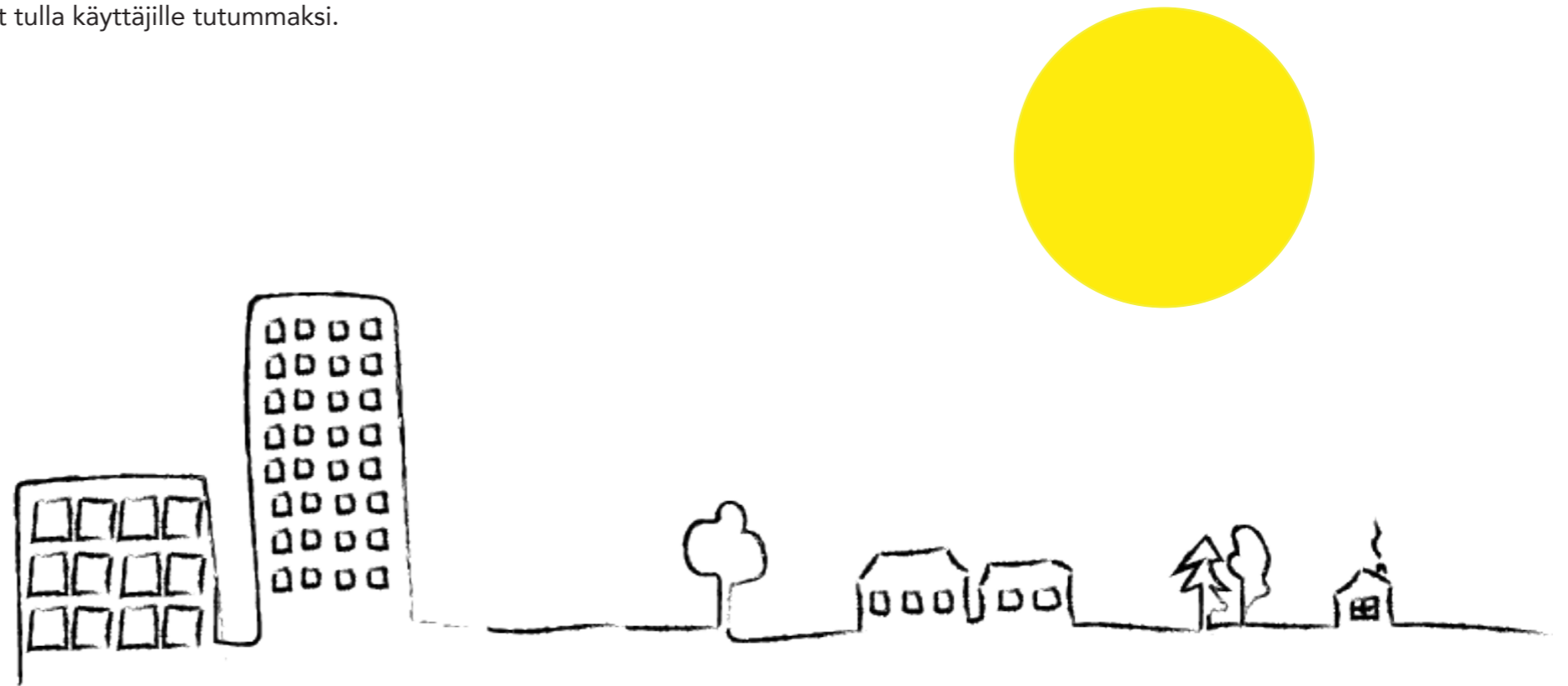
Arkkitehtuuri- ja muotoilukasvatukseen liittyvä toiminta painottuu lasten ja nuorten opetukseen. Aikuisille suunnattua tarjontaa on tähän mennessä ollut vähemmän. Selvityksen mukaan esimerkkejä aikuisille suunnatusta tarjonnasta ovat muun muassa kansalaisopistojen arkkitehtuurin historiaa käsittelevät luennot, sekä aikuisille suunnatut työpajat museoissa tai taiteen perusopetuksessa. Aikuiset myös saattavat osallistua lasten kanssa lapsille suunnattuun toimintaan. Selvityksessä nousi esiin toiminnan haasteena aikuisten monet erilaiset tarpeet ja toiveet liittyen arkkitehtuuri- ja muotoiluoppimiseen. (Boesch 2020, 8–23.)

Selvityksessä yhdeksi tärkeäksi kehityskohdaksi nostetaan arkkitehtuuri- ja muotoilukasvatuksen tarjonta ja saavutettavuus. Siihen liittyen mainitaan myös elinikäinen oppiminen:

Elinikäisen oppimisen puolella saattaa olla kehitysmahdollisuuksia. Aikuisilla on oppimiseen hyvin erilaisia intressejä, joten toimintamallit tulee strukturoida eri tavalla.

(Boesch 2020, 6.)

Tässä opinnäytetyössä tutkitaan, millainen voisi olla nykyhetkessä toimiva malli tuoda arkkitehtuuriin ja muotoiluun liittyviä oppimisen mahdollisuuksia aikuisten, ja erityisesti seniorien, saataville. Työssä ei oletettu, että muotoiluprosessia mukailevan oppimisprosessin omaksuminen olisi kohderyhmälle ensisijainen tavoite. Sen sijaan lähtökohtana oli mahdollistaa arkkitehtuuriin ja muotoiluun tutustumista, aiheista oppimista sekä ympäristösuhteen vahvistumista. Tämän ohessa myös arkkitehtuuri- ja muotoiluoppimisen prosessi ja muotoiluajattelu voivat tulla käyttäjille tutummaksi.



5. Kohde-ryhmänä seniorit

5.1 Kohderyhmän rajaus

Opinnäytetyön ensisijaiseksi kohderyhmäksi valikoitui seniorit muun muassa työssäni A&DO Labralla tekemiäni havaintojen, sekä toimeksiantajan kanssa käytyjen keskustelujen perusteella. A&DO Labra -konttinäyttelyssä vieraili kaiken ikäisiä ja iäkkäämmillä vierailijoilla tuntui usein olevan enemmän aikaa jäädä keskustelemaan aiheista. A&DO-hankkeen toiminta kutsuu kaiken ikäisiä mukaan, mutta arkkitehtuuri- ja muotoiluoppimista tutkiessani havaitsin, että monet materiaalit ja tapahtumat on suunnattu nimenomaan lapsille ja nuorille.

Rakennettua ympäristöä, arkkitehtuuria ja muotoilua kohtaan löytyy kiinnostusta kaiken ikäisiltä. Aikuisille suunnatun arkkitehtuuri- ja muotoilukasvatukseen liittyvän toiminnan hajanaisuus ja vähäinen määrä kävi ilmi myös A&DO-hankkeen teettämästä selvityksestä (Boesch 2020).

Kohderyhmä rajautui kaikista aikuisista erityisesti senioreihin siksi, että työikäisen ja eläkeikäisen elämäntilanne voi olla keskenään hyvin erilainen. Kiinnostuin siitä, muuttuuko suhtautuminen oppimiseen työelämän jäätyä taakse, ja kuinka A&DO – Arkkitehtuurin ja muotoilun keskus voisi palvella erityisesti iäkkäämpiä käyttäjiä.



Ikääntyvä väestö

Senioreiden valitsemista kohderyhmäksi puoltaa Suomen väestön ikääntyminen. Väestön ikääntymiseen Suomessa vaikuttaa erityisesti syntyvyyden lasku ja elinajanodotteen pidentyminen (Terveyskylä 2019). Suomalaisia siis syntyy entistä vähemmän, ja toisaalta elämme pidempään kuin aiemmin. Sitra on nostanut väestön ikääntymisen ja monimuotoistumisen myös yhdeksi ajankohtaisista megatrendeistä (Dufva 2020, 21).

Tilastokeskuksen (2021) mukaan vuonna 2020 noin viidesosa (22,7%) suomalaisista oli yli 65-vuotiaita. Väestöennusteen mukaan yli 65-vuotiaiden määrä kasvaa tulevaisuudessa ja samaan aikaan nuorten ja työikäisten osuus väestöstä pienenee. Tulevaisuudessa ikääntyneet ovat siis entistäkin suurempi kohderyhmä erilaisille palveluille.

5.2 Kuka on seniori?

Tarkkaa määritelmää sille, kuka on seniori, ei ole. Ikääntymisen ja siihen liittyvien erilaisten käsitteiden määrittely ei ole yksiselitteistä. Ikääntymistä kuvattaessa puhutaan muun muassa ikäihmisistä, ikääntyneistä, vanhuksista, senioreista ja eläkeikäisistä. (Hyttinen 2009, 43.)

Suomen lainsäädännössä ikääntyneellä väestöllä tarkoitetaan väestöä, joka on oikeutettu ikänsä puolesta vanhuuseläkkeeseen. Vanhuuseläkkeelle jäämisen ikä vaihtelee ikäluokasta riippuen, sillä eläkeikää nostetaan asteittain. Tällä hetkellä alin vanhuuseläkeikä on syntymävuodesta riippuen 63 ja 65 ikävuoden välillä. (Laki ikääntyneen väestön toimintakyvyn tukemisesta sekä iäkkäiden sosiaali- ja terveystalvveluista 28.12.2012/980 3§; Eläketurvakeskus 2022.)

lökkään henkilön on taas laissa määritelty olevan *henkilö, jonka fyysinen, kognitiivinen, psyykkinen tai sosiaalinen toimintakyky on heikentynyt korkean iän myötä alkaneiden, lisääntyneiden tai pahentuneiden sairauksien tai vammojen vuoksi taikka korkeaan ikään liittyvän rappeutumisen johdosta*. (Laki ikääntyneen väestön toimintakyvyn tukemisesta sekä iäkkäiden sosiaali- ja terveystalvveluista 28.12.2012/980 3§.)

Ikääntymistä kuvaavaa termiä ei ole helppo valita muun muassa siitä syystä, että noin 65-vuotiaista yli satavuotiaisiin iältään oleva laaja joukko ihmisiä on hyvin heterogeeninen erilaisine elämäntilanteineen, toimintakykyineen ja tarpeineen. Ikääntymisen tahti on yksilöllistä, ja siihen vaikuttaa perimän lisäksi myös elämäntavat. Kokemus ikääntymisestä on myös yksilöllinen ja sidoksissa muun muassa ihmisen elinympäristöön. (Hyttinen 2009 42–44; Finne-Soveri.)

Ikääntymistä voidaan kuvata kolmantena, neljäntenä ja viidentenä ikänä. Esimerkiksi gerontologisessa kirjallisuudessa puhutaan Laslettin (1989) teorian mukaisesta kolmannesta ja neljännestä iästä. Laslettin teorian mukaan lapsuus ja nuoruus ovat ensimmäisen iän aikaa ja työikäisenä ollaan toisessa iässä. Kolmas ikä alkaa ihmisen siirtyessä pois työelämästä. Kolmannessa iässä eletään aktiivista, itsenäistä eläkeläisen elämää. Kolmannessa iässä ihmisellä tyypillisesti on aikaa ja voimavaroja harrastuksille ja oman hyvinvoinnin vaalimiselle. Neljännessä iässä siirrytään varsinaiseen vanhuuteen, jolloin myös tullaan riippuvaisemmaksi toisista ihmisistä, kun kaikki arjen toiminnot eivät enää suju itsenäisesti. Viidennessä iässä toisten avusta ollaan jo hyvin riippuvaisia. (Hyttinen 2009, 43–44; Saarenheimo 2017, 42.)

Ikääntymistä on jaoteltu myös ”go-go”, ”slow-go” ja ”no-go” -vaiheisiin. Tämä jaottelu on rinnastettavissa kolmannen, neljännen ja viidennen iän käsitteisiin. ”Go-go” -elämänvaiheessa oleva ihminen on eläkkeellä, liikkuu aktiivisesti ja harrastaa. ”Slow-go” -vaiheessa vauhti jo hieman hidastuu ja ”no-go” -tilanteessa oleva on jo hyvin riippuvainen muiden avusta. (Saarenheimo ym. 2014.)

Kolmannen, neljännen ja viidennen iän, sekä ”go-go”, ”slow-go” ja ”no-go” -käsitteet eivät ole täysin ongelmattomia. Ne eivät myöskään ole yksiselitteisiä tai liity juuri tiettyyn numeraaliseen ikään. Erityisesti kolmannen iän määritelmää on kritisoitu muun muassa siitä, että se on sidoksissa taloudelliseen toimeentuloon ja terveystilanteeseen. Kolmannelle iälle tyypilliseksi kuvattu harrastuksien, matkustelun ja opiskelun täyttämä elämäntyyli ei ole kaikille mahdollista. (Saarenheimo ym. 2014; Saarenheimo 2017, 41.)

”Suotuisasti vanheneva yhteiskunta huolehtii siitä, että sen kaikilla jäsenillä on yhdenveroiset mahdollisuudet saavuttaa korkea ikä ja hyvä vanhuus.”

(Saarenheimo 2017, 39.)

Psykologi, vanhustutkija Marja Saarenheimon (2017, 39–40) mukaan nykyisin halutaan korostaa sitä, että ihmiset ovat aktiivisia toimijoita ja jäseniä yhteiskunnassa vielä pitkään eläkkeelle jäätyäänkin, ja siksi yleistäväksi koettua vanhus-sanaa vältetään. Saarenheimon mukaan Suomessa kuvataan usein aktiivisia eläkeikäisiä, niin sanottuja kolmannessa iässä olevia, seniori-ikäisinä. Varsinaisesta vanhuudesta puhutaan Suomessa ajanjaksona, jolloin toimintakyky on jo heikentynyt esimerkiksi sairauksien myötä ja itsenäisesti eläminen hankaloitunut.

Tässä opinnäytetyössä ensimmäisenä kohderyhmänä ovat yli 65-vuotiaat, itsenäisesti asuvat eläkeikäiset. Kohderyhmää kuvataan sanalla seniori. Havaintojeni mukaan seniori on yleisesti käytetty termi esimerkiksi monien palveluiden ja kuntien viestinnässä. Muun muassa Helsingin kaupungilta löytyy ikääntyneille suunnattu palveluneuvonta, Stadin Seniori-info, ja Jyväskylän kaupunki tarjoaa asukkaalleen ohjattua senioriliikuntaa. (Helsingin kaupunki; Jyväskylän kaupunki a.)

Elinikäinen oppiminen ja seniorit

Elinikäinen oppiminen on ajatus, jonka mukaan ihminen oppii uutta koko elämänsä ajan. Oppimista tapahtuu varsinaisen koulutuksen ja opiskelun lisäksi myös työelämän kautta ja vapaa-ajalla. Elinikäisen oppiminen on noussut Suomessa ilmiöksi yhteiskunnan ja työelämän nopeutuvan muutoksen myötä. Nykyisin jatkuva oppiminen ja osaamisen kehittäminen on työelämässä tärkeä taito. Elinikäinen oppiminen vaatii kuitenkin usein myös itsessään opettelua. Oppijan tulisi muun muassa kyetä tunnistamaan omaa olemassa olevaa osaamistaan ja itselleen parhaiten toimivia oppimistapoja. Elinikäisen oppimisen kannalta tärkeää on myös pystyä kehittämään omia tiedon soveltamiseen liittyviä taitoja. (Kankainen 2019.)

Sitra teetti vuonna 2019 suomalaisille aikuisille kyselyn elinikäisestä oppimisesta. Kyselytutkimukseen vastasi yli 2000 suomalaista, joista 24% oli 65-vuotiaita tai vanhempia. Valtaosa vastaajista koki, että yleissivistys on itsessään arvokasta ja erityisesti vanhemmat vastaajat pitivät yleissivistystä merkityksellisenä asiana. Iäkkäämmillä vastaajilla korostui myös ajatus elinikäisestä oppimisesta kansalaisvelvollisuutena. Moni vastaaja koki, että oppiminen tuottaa hyvinvointia. Elinikäinen oppiminen herätti enemmän positiivisia tunteita kuin negatiivisia, ja yli 65-vuotiaat suhtautuivat elinikäiseen oppimiseen myönteisemmin kuin nuoremmat vastaajat. (Sitra 2020; Arola ym. 2020.)

Sitran kyselyn yhteenvedossa kuvataan, että vastaajille tärkeä syy kehittää omaa osaamista on pyrkimys kehittyä ihmisenä kokonaisvaltaisesti ja etenkin eläkeläisillä halu pärjätä muuttuvassa maailmassa. Elinikäisen oppimisen motivaationa toimii siis usein paljon muutakin kuin ainoastaan työelämän tarpeet. (Sitra 2020; Arola ym.2020.)

5.3 Senioreille suunnattuja kulttuuri- ja museopalveluita

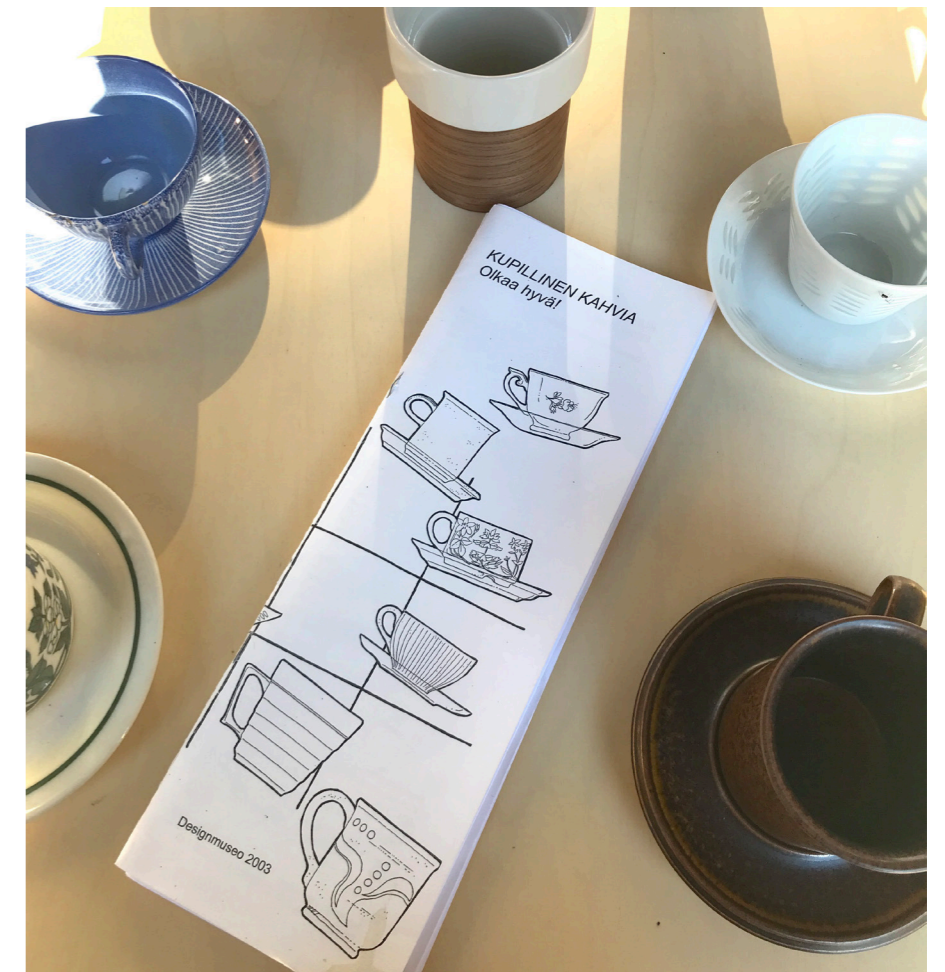
Vertailuanalyysin (englanniksi Benchmark) avulla tutustutaan kehitettävän palvelun kanssa samoilla markkinoilla oleviin, saman aihepiirin palveluihin. Vertailuanalyysin tavoitteena on oppia tutustumalla toimintaympäristöön ja muiden toimintaan. (Tuulaniemi 2011, 139.)

Tuulaniemi (2011, 139) kuvaa vertailuanalyysin hyödyiksi muun muassa muiden onnistumisista ja virheistä oppimisen. Lisäksi on helpompi erottua ja tehdä strategisia valintoja, kun tunnetaan olemassa olevat markkinat.

Toteutin vertailuanalyysin tutkimalla erilaisten museoiden palvelutarjontaa internetissä. havaitsin, että useat museot tekevät yhteistyötä muiden kulttuuriin, hyvinvointiin tai vapaa-aikaan liittyvien toimijoiden, kuten kuntien, kanssa. Koska museo- ja kulttuuripalveluiden kenttä on laaja, pyrin rajaamaan aineistoa etsimällä erityisesti senioreille tai ikäihmisille suunnattuja palveluita. Tein katsausta sekä kotimaisiin toimijoihin, että muutamiin ulkomaisiin museoihin tutustumalla. Löysin sekä museoiden seinien sisällä tapahtuvia senioreille suunnattuja palveluita, että museoiden ulkopuolelle vietäviä palveluita.

Designmuseolla on jo vuosien ajan ollut Kupillinen kahvia, olkaa hyvä! -kiertonäyttely (kuva 6), jonka on tuottanut vuonna 2003 museolehtori Pia Strandman-Suonatausta. Kahvikuppien ympärille rakennettu näyttely on kiertänyt valtakunnallisesti muun muassa päiväkeskuksissa ja vanhustyöhön liittyvissä koulutuksissa. Tällä hetkellä näyttelystä ei ole tietoa esillä Designmuseon verkkosivuilla, mutta kiertonäyttely on museolehtori Hanna Kapasen mukaan edelleen ajoittain käytössä. Pääsin itse tutustumaan Kupillinen kahvia, olkaa hyvä! -näyttelyyn työskennellessäni Lahdessa A&DO Labrassa, jossa näyttely oli lähes päivittäin esillä ja kävijöiden tutustuttavana. (Kapanen 2021.)

Erityisesti senioreille suunnattujen palveluiden lisäksi tulee ottaa huomioon, että seniorit käyttävät myös paljon kulttuuri- ja museopalveluita, joita ei ole erityisesti ja aktiivisesti suunnattu juuri ikääntyville. Esimerkiksi Arkkitehtuurimuseossa ja Designmuseossa ei kummassakaan ole tällä hetkellä aktiivisesti erityisesti senioreille suunnattuja ja markkinoituja palveluita, vaikka seniori-ikäiset ovatkin molemmissa museoissa tärkeitä käyttäjiä, jotka osallistuvat muun muassa opastuskierroksille ja tapahtumiin. Molemmissa museoissa käyttäjiä on profiloitu tai ryhmitelty iän sijaan enemmän motivaatioperusteisesti. (Kapanen 2021; Lindholm 2021.)



Kuva 6. Kupillinen kahvia, olkaa hyvä! -kiertonäyttely

5.3.1 Museoissa tapahtuvaa toimintaa

Kulttuuriluotsit sekä museomummot ja -vaarit Suomessa

Suomalaisista senioreille suunnatuista museo- ja kulttuuripalveluista löytyi jonkin verran yhtymäkohtia. Useilla paikkakunnilla senioreille suunnattujen kulttuuripalveluiden yhteydessä mainittiin vapaaehtoisuuteen perustuva kulttuuriluotsi -toiminta, jossa koulutetut vapaaehtoiset lähtevät kaveriksi ja vertaisohjaajiksi käynnille museoon, teatteriin tai muuhun kulttuurikohteeseen. Saman kaltaisella toiminnalla on joillakin paikkakunnilla hieman eri nimitys. Kulttuuriluotseja tai vastaavanlaista toimintaa on muun muassa Vantaalla, Vaasassa, Tampereella, Seinäjoella ja Jyväskylässä. (Vantaan kaupunki; Vaasan kaupunki; Tampereen kaupunki a; Seinäjoen kaupunki; Jyväskylän kaupunki b.)

Vapaaehtoistoimintaan perustuvaa on myös museomummo ja museovaari -toiminta, jota on tällä hetkellä ainakin Helsingin kaupunginmuseossa. Toiminnan ajatuksena on tuoda eri sukupolvia yhteen kulttuurin äärellä. Helsingin kaupunginmuseossa vapaaehtoiset mummot ja vaarit tutustuvat lasten kanssa näyttelyyn ja jakavat tietojään ja taitojaan. Vapaaehtoiset seniorit ovat siis mukana tuottamassa museoelämyksiä. Museomummoja ja -vaareja on ollut ainakin aiemmin myös Lappeenrannan museoissa. (Helsingin kaupunginmuseo; Elävä museo 2012.)

Senioripäivät museoissa

Joissakin museoissa järjestetään erityisesti ikääntyneille suunnattuja senioripäiviä ja -tapahtumia. Esimerkkejä senioripäiviä järjestävistä museoista löytyy sekä Suomesta, että ulkomailta. Tapahtumat kulkevat eri nimillä eri museoissa, ja myös järjestämistiheys vaihtelee. Usein senioripäivänä senioreille on edullisempi tai ilmainen sisäänpääsy museoon, ja joissakin museoissa myös opastuksia tai muuta ohjelmaa. Esimerkkejä keväällä 2022 senioripäivää viettävistä suomalaisista museoista ovat muun muassa Turun taidemuseo ja Muumimuseo. Turun taidemuseossa senioripäivässä on luvassa opastuskierroksia suomeksi ja ruotsiksi. Muumimuseon helmikuuisessa senioripäivässä ei koronan vuoksi ollut ohjelmaa, mutta sisäänpääsy senioreille oli edullisempi. Ulkomailla esimerkiksi Yhdysvaltojen Iowassa sijaitseva Figge Art Museum järjestää joka kuukauden ensimmäinen torstai senioripäivän, jolloin sisäänpääsy on ilmainen 60-vuotiaille ja sitä vanhemmille. (Turun taidemuseo 2022; Muumimuseo 2022; Figge Art Museum.)

Suomessa Espoon kaupunginmuseo KAMU järjestää Senioreiden historiallisia iltapäiviä. Kevään 2022 ohjelmassa Senioreiden historiallisia iltapäiviä on lähes viikoittain. Historiallisissa iltapäivissä on tunnin mittainen luento vaihtuvasta aiheesta sekä kahvitarjoilua. Espoon kaupunginmuseo järjestää lisäksi senioreille suunnattuja historiaan liittyviä kävelyitä ja retkiä. (Espoon kaupunginmuseo.)

Museoiden senioriklubit

Senioriklubit ovat kerhomaista toimintaa, jota jotkin museot tarjoavat ikääntyville käyttäjilleen. Oulussa sijaitsevan museo- ja tiedekeskus Luupin senioriklubi on tarkoitettu yli 60-vuotiaille ja eläkeläisille. Luupin senioriklubilaisille järjestetään opastettuja näyttelytutustumisia, retkiä Oulun museokohteisiin ja taidepajoja. Osallistujat pääsevät myös tutustumaan mitä museo- ja tiedekeskus Luupin kulisseeissa tapahtuu. Toiminnassa pyritään matalaan kynnykseen. Näyttelyistä keskustellaan kahvittelun lomassa. Klubitapahtumia on kesää lukuun ottamatta noin kerran kuukaudessa vaihtelevina päivinä ja osallistuminen tapahtuu pääsylipun hinnalla tai Museokortilla. (Museo- ja tiedekeskus Luuppi.)

Sinebrychoffin taidemuseossa Helsingissä toimi vuosina 2004–2018 Siffin senioriklubi. Senioriklubi oli kotona asuville eläkeikäisille suunnattu tapaamisen ja taiteen harrastamisen foorumi. Senioriklubi kokoontui keväisin ja syksyisin vaihteleviin teemoihin liittyvän ohjelman merkeissä. Ohjelmistoon kuului muun muassa taidepajamaista työskentelyä, luentoja taidehistoriasta ja vierailuja erilaisiin kohteisiin. (Hannula 2019, 15–16.)

5.3.2 Ikäystävällistä kulttuuria verkostojen ja hankkeiden avulla

ALLI-verkosto Suomessa

ALLI-verkosto on kulttuuri- ja vanhuspalveluiden asiantuntijoiden muodostama verkosto. Mukana valtakunnallisen verkoston toiminnassa on 13 suomalaista kuntaa ja toiminnan tavoitteena on edistää ikääntyneiden kulttuuristen oikeuksien toteutumista yhteistyön avulla. ALLI-verkosto keskittyy kulttuurisen vanhustyön, ikäystävällisen kulttuurin ja hallintorakenteiden näkökulmiin. (ALLI-verkosto a; ALLI-verkosto b.)

Ikäystävällinen kulttuuri on ikääntyneet ihmiset huomioivaa, tai heille kohdennettua kulttuuritoimintaa ja -palveluita. Toiminta on saavutettavaa ja esteetöntä, ja toiminnassa huomioidaan myös ihmiset, jotka eivät pääse perinteisten kulttuuripalveluiden, kuten museoiden, äärelle. Ikäystävällinen kulttuuritoiminta mahdollistaa kulttuurin ja taiteen kokemista sekä osallistumista kaikille ikään katsomatta. (ALLI-verkosto c.)

Happy Older People -verkosto ja National Museums Liverpool

Myös ulkomailta löytyy esimerkkejä verkostomaisesti toimivista, kulttuuriin ja vanhustyöhön liittyvistä toimijoista. Esimerkkinä Liverpoolin alueella Luoteis-Englannissa toimiva Happy Older People (HOP) on verkosto. Verkoston tavoitteena on edistää ikäystävällistä taiteeseen liittyvää osallistumista alueellaan. Happy Older People-verkosto tuo yhteen iäkkäiden ihmisten, kulttuuritoimijoiden ja taiteilijoiden lisäksi myös sosiaali- ja terveyspalveluiden tuottajia, asumiseen liittyviä palveluita, liikennöitsijöitä, sekä vapaaehtoisjärjestöjä ja yhteisöjä. (National Museums Liverpool 2022a.)

Happy Older People -verkostossa mukana olevalla National Museums Liverpoolilla on esimerkiksi House of Memories -ohjelma, joka tarjoaa muun muassa koulutusta ja museoaktiiviteetteja liittyen muistisairautta sairastavien ihmisten osallistumiseen. Ohjelma tukee muistisairaiden kanssa työskenteleviä tahoja luovassa muisteluun liittyvässä toiminnassa. National Museums Liverpool on sitoutunut sosiaalisen osallisuuden edistämiseen, johon ohjelma tähtää. (National Museums Liverpool 2022b.)

House of Memories -ohjelmaan liittyen on järjestetty esimerkiksi Memory Walks -muistikävelyitä, eli opastettuja, muistiystävällisiä kierroksia Museum of Liverpoolissa. Lisäksi tarjolla on lainattavia "muistelumatkalaukkuja", joiden avulla voi järjestää muistelutuokioita eri teemoilla. When I was Little-toiminnossa lapset ja isovanhemmat tai muut iäkkäät sukulaiset voivat tutkia museota yhdessä tarinoita ja muistoja jakaen materiaalipaketin avulla. Omatoimisen kerroksen aikana osallistujat luovat itselleen albumin muistoksi museovierailustaan. (National Museums Liverpool 2022c; National Museums Liverpool 2022d; National Museums Liverpool 2022e.)

House of Memories -toimintaan liittyy myös sovellus, jonka kautta voi tutkia menneisyyden esineitä ja jakaa omia muistoja. Sovellus on suunniteltu erityisesti muistisairaille ja heidän hoitajilleen yhdessä käyttäjien kanssa, mutta sovellusta voivat käyttää kaikki kiinnostuneet. (National Museums Liverpool 2022f.)

Avara museo -hanke

Avara museo – kehittyvä oppimisympäristö aikuisille oli vuosina 2010–2013 toteutettu, Suomen museoliiton koordinoima kehittämishanke. Hankkeessa kehitettiin museotyöntekijöiden aikuispedagogista osaamista ja aikuisille suunnattuja museopalveluita. Hankkeessa oli mukana CICERO Learning -verkosto Helsingin yliopistosta, Tekniikan museo, Työväenmuseo Werstas, Tampereen museopalveluiden kulttuurikasvatusyksikkö TAITE, Porin taidemuseo sekä Satakunnan Museo. (Kinanen ym. 2012, 6.)

Avara museo –hanke toi kymmenisen vuotta sitten uutta ajattelua museopedagogian alalle. Hankkeen esittelyssä kuvataan, että aiemmin museopedagogian oli usein katsottu koskevan vain lapsiyleisöjä. Hanke liittyi jo aikanaan ajankohtaiseen keskusteluun elinikäisestä oppimisesta ja kulttuurikokemusten kautta saatavista hyvinvointivaikutuksista. (Kinanen ym. 2012,6.)

Kullakin hankkeessa mukana olleella museolla oli oma aikuisväestöön kuuluva kävijäryhmä, jonka näkökulmasta palveluita kehitettiin. Porin taidemuseo ja Satakunnan Museo keskittyivät kävijäryhmänä senioreihin. Satakunnan museossa esimerkiksi vietiin valokuvanäyttely vanhainkoteihin ja järjestettiin muistelutuokioita asukkaiden kanssa. Porin taidemuseossa perustettiin senioreiden suunnistus taidekokoelmaan -opintopiiri. Opintopiiri käytti koko museota oppimisympäristönä ja opintopiirin seniorit osallistuivat myös näyttelysuunnitteluun. (Iso-Ahola ym. 2012, 19; Kivimäki 2012, 50–60; Venäläinen & Ramsted Salonen 2012, 64–74.)

5.3.3 Museot vievät toimintaa senioreiden luo

Koronapandemia on saanut museot panostamaan entistä enemmän digitaalisiin palveluihin, joiden kautta museon tarjonnasta voi nauttia etänä (Museovirasto 2021). Jotkin museot vievät palveluja ikäihmisten luo esimerkiksi lainattavien tai verkosta ladattavien materiaalien, tai ikäihmisten asuinympäristöissä järjestettävien tapahtumien avulla. Näitä senioreiden omassa asuinympäristössä toteuttavia palveluita ja toimintaa on ollut olemassa jo ennen koronapandemiaakin.

Ikäihmisille suunnattuja kulttuuripalveluita Tampereella

Konkarit – ikäihmisten museopalveluja vie museopalveluita ikäihmisten luo palvelukeskuksiin, vanhainkoteihin ja muihin kohtauspaikkoihin Tampereella. Konkarit-toimintaa on esimerkiksi Peräkonttimuseo (kuva 7), jota on toteutettu vuodesta 2014. Henkilöauton peräkonttiin koottu näyttely kurvaa kesäisin ikäihmisten luo esimerkiksi palveluyksiköiden tai lähitorien pihoille. Kiertävän peräkonttinäyttelyn ajatus on toimia kohtauspaikkana ja muistojen sekä keskustelun herättäjänä. (Tampereen kaupunki b; Heinola, 2021.)

Tampereella museopalvelut lainaavat myös museopaketteja (kuva 8) ja äänimuseoita, joiden avulla voi toteuttaa erilaisia tuokioita esimerkiksi ikäihmisten hoitoyksiköissä. Pakettien sisältämien esineiden, äänien ja kuvien avulla voi muistella tai keskustella eri aiheisiin liittyen. Konkarit -toiminnan verkkosivuilta voi ladata myös Ite-kuvakortit, joiden avulla voi järjestää Ite-taiteeseen liittyvän tuokion. (Tampereen kaupunki b.)

Tampereella on tuotettu Kulttuuriraittiesitteitä, joiden avulla voi kävellen tutkia kaupunkia erilaisista näkökulmista. Kulttuuriraitteja ei ole suunnattu erityisesti senioreille, vaan niitä voivat käyttää kaiken ikäiset. Esitteisiin on koostettu reittejä ja tarinoita, joita seuraamalla voi itsenäisesti tutustua esimerkiksi arkkitehti Wivi Lönnin tai muusikko Juice Leskisen Tampereeseen, tai eri kaupunginosien historioihin. Kulttuuriraitteja voi seurata sähköisesti tai painettujen esitteiden avulla. Painettuja esitteitä on saatavilla useista Tampereen kirjastoista. (Tampereen kaupunki c.)



Kuva 7. Peräkonttimuseo kiertueella Tampereella (Heinola 2021)



Kuva 8. Tampereen museopalveluiden lainattava Luontotuokio-aineisto. (Säilynoja 2021)

Porin muistipakki ja kulttuurikapsäkit

Porissa on mahdollista lainata Rakennuskulttuuritalo Toivon kokoelmasta koottu muistipakki, jota erilaisten senioriryhmien ohjaajat voivat hyödyntää. Pakista löytyy muun muassa työkaluja, vaatteita ja aikakauslehtiä, joiden innoittamana senioriryhmä voi muistella ja keskustella eri aiheista. Porin kaupungin kulttuuritoimen ja perusturvan seniorityöryhmän tuottamat, lainattavat kulttuurikapsäkit toimivat samalla periaatteella. Kapsäkit käsittelevät neljää eri vuodenaikaa valokuvien, taiteen, musiikin, elokuvien, runojen ja laulunsanojen avulla. (Porin kaupunki.)

IMMA – Irish Museum of Modern Art

Irlannin modernin taiteen museo IMMAlla on iäkkäille ihmisille suunnattu Art & Ageing -ohjelma, joka on toteutettu yhteistyössä Creative Ireland -ohjelman kanssa. Art & Ageing tarjoaa ilmaisia taiteeseen liittyviä aktiviteettejä, kuten työpajoja ja tapahtumia. Ohjelmalla pyritään vastaamaan koronapandemian tuomiin haasteisiin, kuten sosiaaliseen etäisyyteen (englanniksi social distancing), jota pandemia on aiheuttanut. Ohjelman kautta pyritään luomaan kulttuurielämyksiä ja -kohtaamisia ikäihmisten kodeissa ja asumisyksiköissä muun muassa digitaalisia ratkaisuja hyödyntäen. (IMMA a.)

IMMAN Art & Ageing -sisältöä ovat muun muassa tulostettavat Talking Art with IMMA -materiaalipaketit, joiden avulla osallistujat voivat keskustella museon teoksien herättämistä ajatuksista. Paketeissa esitellään jokin teos museon kokoelmista, sekä keskustelua herättäviä kysymyksiä ja luova tehtävä teokseen liittyen. (IMMA b.)

IMMA on tuottanut myös Slow Looking Art Videos -videoita teoksistaan. Nämä videot ovat rauhallisia, tekstitettyjä, kuvailutulkattuja opastusvideoita teoksista. Erityisesti muistisairaille suunnattu Armchair Azure taas johdattelee etänä museon kokoelmiin erityiskoulutuksen saaneen fasilitoijan johdolla. Talking Art Online with IMMA -tapahtumissa puolestaan tutustutaan etänä teoksiin oppaiden johdolla. (IMMA c; IMMA d; IMMA e.)

Your Met Art Box

New Yorkissa sijaitseva Metropolitan Museum of Art aloitti keväällä 2021 yhteistyössä Citymeals on Wheels:n kanssa Your Met Art Box -toiminnan (kuva 9), jonka tarkoituksena on mahdollistaa luovaa, taiteeseen liittyvää tekemistä iäkkäille aikuisille New Yorkin alueella. Tavoitteena oli myös lisätä vuorovaikutusta ja voimistaa yhteenkuuluvuuden tunnetta koronapandemian keskellä. (The Metropolitan Art Museum, 2021.)

Käytännössä Citymeals on Wheelsin iäkkäille ruokailuasiakkaille toimitettiin kuukausittain paketti, jossa oli kuvia museon kokoelmateoksista sekä muuta sisältöä, kuten kysymyksiä ja tehtävää teoksiin liittyen. Paketissa oli joka kuukausi eri teema. Citymealsin vapaaehtoisia koulutettiin mukaan toimintaan, ja tavoitteena oli kannustaa senioreita ja vapaaehtoisia tutustumaan taiteeseen yhdessä viikoittaisten keskustelujen kautta. Keskusteluja käytiin puhelimitse, ja tavoitteena oli myöhemmin koronapandemian hellittäessä myös mahdollistaa kasvokkain kohtaamista senioreiden ja vapaaehtoisten välillä. Materiaalipaketeissa oli myös esimerkiksi museon pääsylippuina toimivia postikortteja, joita seniori saattoi halutessaan lähettää läheisilleen. (The Metropolitan Art Museum, 2021.)

 The Metropolitan Museum of Art, New York 
4. kesäkuuta 2021 · 

We're proud to introduce "Your Met Art Box," launched this spring in partnership with [Citymeals on Wheels](#) to bring creative and art-focused activities to homebound older adults throughout NYC. ❤️

What's inside? Among other activities and supplies, the monthly box features four art cards with full-color images of works from The Met collection, along with questions and activities to encourage seniors and Citymeals volunteers to explore art and art-making together during weekly phone conversations.

Each month "Your Met Art Box" will be sent to more than 1,000 Citymeals recipients and volunteers in New York City to inspire well-being during a time of increased social isolation due to the pandemic.

Learn more at citymeals.org

Näytä käännös



Kuva 9. Your Met Art Box (The Metropolitan Museum of Modern Art 2021.)

6. Käyttäjä-ymmärrys ja empatia

6.1 Käyttäjäymmärrys palvelumuotoilussa

Palvelumuotoilun keskiössä on käyttäjäymmärrys. Palveluiden käyttäjä, ihminen, on oman elämänsä parhain asiantuntija, jonka tarpeet ja toiveet tulee ottaa huomioon suunnittelussa. Palveluissa käyttäjä kohtaa usein myös muita ihmisiä, kuten asiakasrajapinnassa toimivia työntekijöitä. Palvelukokemus muodostuu käyttäjien ja hänen kohtaamiensa ihmisten yhteisestä vuorovaikutuksesta palveluympäristössä. Palveluita muotoiltaessa tuleekin ymmärtää sekä käyttäjien, että palvelua tuottavien ihmisten tarpeita ja motivaatiota. Käyttäjäymmärrys tarkoittaa ymmärrystä siitä, mistä asioista palvelun käyttäjälle muodostuu arvoa. (Tuulaniemi 2011, 65–74.)

Palvelumuotoilussa syvä kiinnostus palvelun kohderyhmää kohtaan on avainasemassa. Empatian avulla pyritään ymmärtämään paremmin toisia ihmisiä ja heidän näkökulmiaan, ikään kuin asettumaan toisen ihmisen asemaan. (PALMA.)

Suoraan kysymällä ei aina saada riittävän syvää tietoa ihmisen tarpeista. On tärkeää myös tutkia ihmisten toimintaa ja pyrkiä saamaan selville tiedostettujen tarpeiden lisäksi tiedostamattomia tarpeita. Palvelumuotoiluprosessin alkuvaiheessa tehdään tutkimusta kohderyhmän tarpeiden ja motiivien ymmärtämiseksi. (Tuulaniemi 2011, 72–74, 142–143.)

Opinnäytetyössä hyödynnettiin palvelumuotoilusta tuttuja käyttäjätutkimuksen menetelmiä käyttäjätiedon ja -ymmärryksen kartuttamiseen. Opinnäytetyön käyttäjätutkimus oli luonteeltaan laadullinen, eli kvalitatiivinen. Laadullisessa tutkimuksessa pyritään määrällisen tiedon sijaan monipuoliseen ymmärrykseen käsiteltävästä aiheesta. Tuulaniemen (2011, 143–144.) mukaan palvelumuotoilussa laadulliset ja määrälliset menetelmät täydentävät toisiaan, ja laadulliset menetelmät sopivat erityisen hyvin asiakas- ja käyttäjäymmärryksen kartuttamiseen.

” Empatia ei ole vain yksi juttu – se ei ole tunne, tai luonteenpiirre, vaan se on kokoelma niitä taitoja, joiden avulla me tajuaamme toisiamme. Empatian avulla muodostuu yhteyden tunne.”

Aivotutkija Katri Saarikivi Ylellä 2019
(Pekkola 2019.)

6.2 Havainnointi

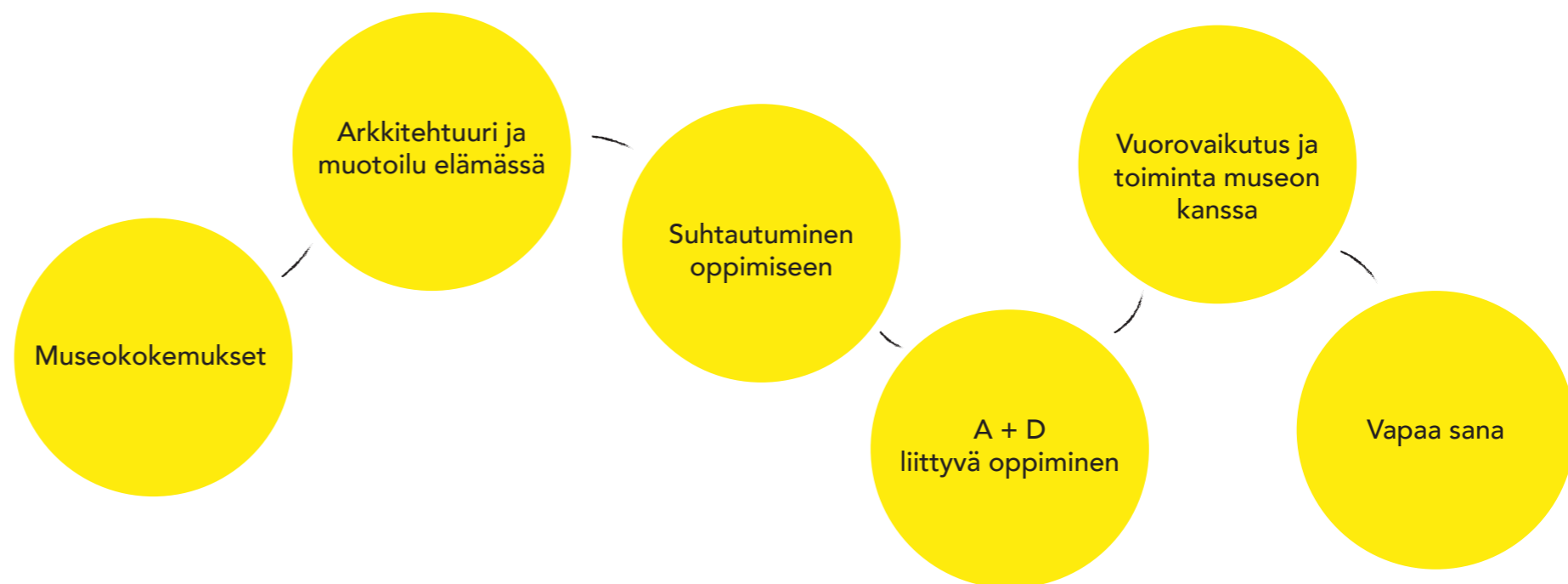
Havainnointi on laadullinen tutkimusmenetelmä, jonka avulla saadaan tietoa muun muassa ihmisten käyttäytymisestä, vuorovaikutuksesta ja tapahtumista erilaisissa ympäristöissä. Havainnointi voi olla joko osallistuvaa, jolloin havainnoija osallistuu itse aktiivisesti tilanteisiin jollakin tavalla, tai suoraa havainnointia, jolloin havainnoija ainoastaan seuraa tilanteita etäämmältä. Havainnointi voi olla strukturoitua ja systemaattista, eli ennakkoon tarkkaan määriteltyä ja yksityiskohtaista, tai väljempää, strukturoimatonta havainnointia, jolloin tietoa kerätään laajasti. (Saaranen-Kauppinen & Puusniekka 2006.)

Aloitin opinnäytetyöprosessini havainnoimalla ja tutustumalla tarkemmin A&DO-hankkeeseen, sekä Designmuseoon ja Arkkitehtuurimuseoon. Havainnointini oli strukturoimatonta, sillä halusin saada monipuolista tietoa museoista toimintaympäristöinä, enkä tässä vaiheessa etsinyt vastauksia mihinkään tiettyihin kysymyksiin.

Työskentelin syyskuun 2021 yhtenä oppaana A&DO Labrassa, eli kiertävässä arkkitehtuuriin ja muotoiluun liittyvässä konttinäyttelyssä Lahdessa. Työn aikana tein myös luonnollisesti ja väistämättä osallistuvaa havainnointia. Havaitsin, että konttinäyttely herätti erityisen paljon ajatuksia ihmisten omasta ympäristöstä ja asioista, joita siinä tulisi kehittää. Esillä olevat esineet herättivät monille muistoja ja kokemuksia omasta elämästä. Useampi vierailija myös pohti näyttelyteksteissä olevia kysymyksiä ääneen. Konttinäyttelyssä oli mukana myös muutamia kosketeltavia esineitä ja elementtejä, joihin monet vierailijat tarttuivatkin mielellään. A&DO Labra siis toimi suunnitellulla tavalla herättäen ihmisiä pohtimaan hyvän lähiympäristön teemaa ja muotoilua ja arkkitehtuuria ympärillään.

Konttinäyttelyn lisäksi kävin havainnoimassa Arkkitehtuurimuseolla ja Designmuseolla. Vierailin molemmissa museoissa niiden aukioloaikana ja pyrin ottamaan asiakkaan roolin. Tutustuin näyttelyihin tehden havaintoja rakennuksista, yleisötiloista, opasteista ja museoiden yleisestä tunnelmasta.

Tein osallistuvaa havainnointia myös Lahden Malskilla järjestetyssä senioritapaamisessa. Tapaamisen järjesti Lahden museot, ja sen ajatuksena oli tuoda senioreita yhteen keskustelun, kahvin ja taiteen äärelle. Samalla tapaamisessa kartoitettiin osallistujien toiveita Malskilla pian avautuvan Malva-museon yleisötyötä kohtaan. Kerroin tapaamisessa hieman opinnäytetyöstäni, mutta muuten olin tapaamisen kulussa mukana osallistujan roolissa, samalla havaintoja tehden.



6.3 Kysely ja haastattelut kohderyhmälle

Osana käyttäjätutkimusta toteutettiin yli 65-vuotiaille suunnattu nettikysely ja haastateltiin viisi yli 65-vuotiasta henkilöä. Sekä kyselyn, että haastattelujen tavoitteena oli selvittää kohderyhmän toiveita ja tarpeita arkkitehtuurin ja muotoilun oppimisen keskukseen liittyen.

Kyselylle ja haastattelulle määriteltiin ennakkoon yhtenevät teemat (kuvio 5), joita molemmissa käsiteltiin. Kyselyn tavoitteena oli saada tietoa laajemmalla joukolla, ja haastattelujen tavoitteena oli syventyä haastateltavien kanssa aiheisiin vuorovaikutteisessa tilanteessa. Kyselyn ja haastattelujen avulla kartoitettiin muun muassa, millaisia ajatuksia vastaajilla on oppimisesta nykyisessä elämäntilanteessaan, sekä mitkä aiheet muotoiluun ja arkkitehtuuriin liittyen kiinnostavat vastaajia.

Kuvio 5. Kohderyhmän haastattelujen ja kyselyn teemat

Kysely

Kysely toteutettiin verkossa ja siihen vastasi 56 henkilöä. Kyselyn kaikki kysymykset löytyvät liitteestä 1. Kysymyksiä ei ollut säädetty pakollisiksi, eli kyselyssä pääsi etenemään, vaikka ei vastannut kaikkiin kysymyksiin. Osa vastaajista jättikin väliin osan avoimista kysymyksistä.

Koska kyselyssä oli mukana useita avoimia kysymyksiä, on vastausten tarkka numeraalinen analysointi vaikeaa. Kyselyn kysymyksiä ja vastauksia ei käydy opinnäytetyössä läpi yksityiskohtaisesti. Kyselyn vastaukset analysoitiin samankaltaisuuskaavion avulla. Lisää samankaltaisuuskaaviosta menetelmänä luvussa 7.1.

Kyselyä levitettiin Arkkitehtuurimuseon ja Designmuseon Facebook-sivuilla, sekä lähettämällä linkki kyselyyn sähköpostitse Designmuseon ja Arkkitehtuurimuseon ystävät DAMY ry:n jäsenille. Lisäksi kyselyä jaettiin muutamissa senioreille tai eläkeläisille suunnatuissa Facebook-ryhmissä, joissa on yhteensä tuhansia jäseniä valtakunnallisesti.

Tavoitteena oli saada kyselyyn vastauksia eri puolilta Suomea sekä muotoilusta ja arkkitehtuurista jo ennakkoon kiinnostuneilta, että aiheisiin vähemmän perehtyneiltä henkilöiltä. Vastauksissa korostui Arkkitehtuurimuseossa ja Designmuseossa aiemmin vierailleet (kuvio 6). Hieman yli puolet vastaajista oli pääkaupunkiseudulta, ja loput muualta Suomesta.

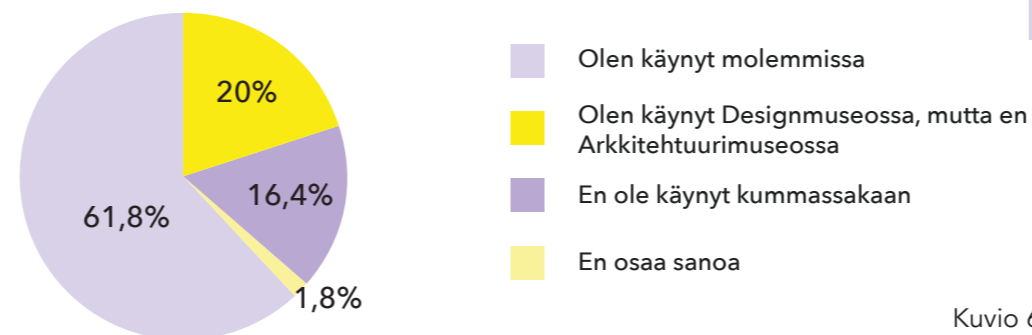
Valtaosa kyselyn vastaajista oli 65-75-vuotiaita. Kaikki vastaajat olivat ainakin joskus elämässään käyneet jossakin museossa. Vastaajista 38,2% ilmoitti käyvänsä museoissa muutaman kerran vuodessa. Kuukausittain museoissa kävijöitä oli 32,7% vastaajista. Viikoittain museoissa käyviä oli 10,9% vastaajista. Muutamat vastaajista ilmoittivat käyvänsä museoissa harvemmin: kaksi vastaajaa käy kerran vuodessa, kaksi kerran kahdessa vuodessa ja kaksi harvemmin kuin kerran kymmenessä vuodessa. Muutama vastaaja toi esille myös korona-ajan vaikutukset museovierailujen määrään.

Kyselyn perusteella arkkitehtuuri ja muotoilu merkitsevät monelle vastaajalle toimivuutta ja kauneutta arjessa. Oppimiseen suhtauduttiin osittain vaihtelevasti. Yli puolet vastaajista mainitsi avoimissa vastauksissa jollakin tapaa, että uuden oppiminen kiinnostaa. Oppimisen motivaatioina mainittiin muun muassa ajassa kiinni pysyminen ja halu kehittyä tai ottaa selvää näkemästään. Muutama vastaaja kertoi, että oppiminen ei ole itselle erityisen tärkeää.

Noin kolmasosa vastaajista kertoi avoimissa vastauksissa, että voisi olla itse kiinnostunut osallistumaan arkkitehtuurin ja muotoilun oppimisen keskuksen toimintaan antamalla jotakin itsestään museoille. Jakamistapoina mainintoja mm. sai käytännön kokemusten kertominen ja keskustelu. Myös esimerkiksi muistelu ja opettaminen mainittiin muutamassa vastauksessa. Osa tällainen osallistuminen ei kiinnostanut, ja noin kymmenesosa vastaajista viittasi omin sanoin, ettei koe itsellään olevan annettavaa aiheisiin liittyen.

Kyselyn vastauksien painottumista museoissa käyneisiin ja pääkaupunkiseudulla asuviin selittää osin kanavat, joissa kyselyä jaettiin. Sähköpostitse lähetetty kysely tulee ehkä paremmin huomatuksi kuin Facebookin seinällä ohi vilahtava julkaisu. Voi myös päätellä, että kyseissä museoissa käyneillä tai muuten arkkitehtuurista ja muotoilusta kiinnostuneilla oli matalampi kynnys vastata kyselyyn. Kyselyn saatetextissä pyrittiin madaltamaan vastaamisen kynnystä kertomalla, että aiheista ei tarvitse olla ennakkotietoa.

Oletko käynyt Arkkitehtuurimuseossa ja Designmuseossa? (55 vastausta)



Millä tavoin mieluiten oppisit arkkitehtuurista ja muotoilusta? (voit valita useita) (55 vastausta)

Paikan päällä museossa
(41 vastausta)

Asiantuntijan luentoa kuuntelemalla
(40 vastausta)

Opastetulla näyttelykierroksella
(31 vastausta)

Kaupunkiympäristössä esim. arkkitehtuurikävelyllä
(30 vastausta)

Itsenäisesti tutustumalla esineisiin, teksteihin ym. materiaaliin
(19 vastausta)

Keskustelemalla muiden kanssa
(18 vastausta)

Osallistumalla aitoon suunnitteluprosessiin, esim. kaupunkisuunnittelutyöpajaan
(17 vastausta)

Itse tekemällä, esim. osallistumalla muotoilutyöpajaan
(16 vastausta)

Etänä verkon välityksellä
(15 vastausta)

Muu, oma vastaus
(5 vastausta)

Kuvio 6. Kyselyyn vastanneiden käynnit Arkkitehtuurimuseossa ja Designmuseossa.

Kohderyhmän haastattelut

Opinnäytetyössä haastateltiin viisi kohderyhmään kuuluvaa, yli 65-vuotiasta henkilöä samoista aiheista, joita kyselykin käsitteli. Haastattelut toteutettiin teemahaastatteluina. Teemahaastattelussa käsitellään ennakkoon määriteltyjä teemoja eli aihepiirejä vapaamuotoisesti haastatellen. Teemahaastattelussa kysymyksiä ei esitetä tarkassa järjestyksessä tai juuri tietystä muodossa. Haastatteluissa käsitellyt teemat ovat liitteessä 2. (Hirsjärvi ym. 2007, 203.)

Haastateltaville kerrottiin etukäteen muutamia esimerkkikysymyksiä, jotta haastatteluun voisi halutessaan hieman valmistautua. Ennakkoon valmistautumista ei kuitenkaan edellytetty.

Haastattelun osallistujat olivat kaikki pääkaupunkiseudun ulkopuolelta. Osallistujia oli neljältä paikkakunnalta eri puolilta Suomea. Haastateltavissa oli miehiä ja naisia. Haastateltavien iät kysyttiin kymmenen vuoden aikaikkunoissa, samaan tapaan kuin kyselyssä. Haastateltavat olivat tässä jaottelussa iältään kaikki yli 65-vuotiaita, mutta alle 86-vuotiaita. Kaikki haastattelut toteutettiin etänä (kuva 10) koronapandemiatilanteen, sekä pitkien välimatkojen takia.

Osalle haastateltavista arkkitehtuuri ja muotoilu tuntuivat aiheena tutummilta ja läheisimmiltä kuin toisille. Myös museokäyntien määrä ja tiheys vaihtelivat, mutta kaikilla haastateltavilla oli jonkinlaisia museokokemuksia. Lähes kaikissa haastatteluissa kävi ilmi, että koronapandemian vaikutuksesta museokäynnit olivat vähentyneet. Elämän varrella kertyneitä museokokemuksia oli niin pienemmistä kotiseutumuseoista, kuin osalla myös isommista taide- ja erikoismuseoista kotimaasta ja ulkomailta. Kaksi haastatelluista oli käynyt Designmuseossa ja yksi Arkkitehtuurimuseossa.

Oppimiseen haastatellut suhtautuivat nykyisessä elämäntilanteessaan eri tavoin. Osa koki itsensä elinikäiseksi oppijaksi ja halusi jatkuvasti oppia uutta, osalle uuden oppiminen ei ollut erityinen tavoite nykyisessä elämänvaiheessa. Yksittäisten haastattelujen sisältöä ei käydä erikseen läpi. Haastatteluissa esiin nousseita asioita käsiteltiin käyttäjätiedon analyysissa ja kiteytyksessä.

Teemahaastatteluiden aikana havaitsin, että haastattelun aiheisiin liittyvä alustus oli tärkeää. Osa haastatelluista oli tutustunut hankkeeseen jo etukäteen verkkosivujen kautta, ja osalle kerroin hankkeesta haastattelun yhteydessä. Havaitsin, että lähes kaikissa haastatteluissa loppua kohden pääsimme syvemmälle aihepiiriin. Haastattelun lopussa, vapaan sanan osuudessa, tuli useammalle haastatelluille mieleen hyvin mielenkiintoisia pohdintoja tai kommentteja, jotka liittyivät olennaisesti haastattelun aihealueisiin, mutta joista en mitenkään olisi osannut kysyä.



Kuva 10.
Puhelinhaastattelutuokio.

6.4 Pienryhmäkeskustelut

Samanaikaisesti opinnäytetyön kanssa tein myös opintoihini kuuluvaa työharjoittelua Designmuseolle. Harjoitteluni aikana Designmuseolla ja Arkkitehtuurimuseolla kokeiltiin senioreille suunnattua fokusryhmätoimintaa. Museon tuulettajiksi nimetty pilottiryhmä kokoontui neljä kertaa, noin kerran kuukaudessa. Ryhmä koostui arkkitehtuurista ja muotoilusta kiinnostuneista, yli 65-vuotiaista osallistujista. Suurin osa osallistujista tavoitettiin Designmuseon ja Arkkitehtuurimuseon ystävät DAMY Ry:n kautta. Suurelle osalle osallistujista museoiden toiminta oli siis jo ennestään tuttua ystävähdistyksen kautta. Osa ryhmän osallistujista saattoi tuntea arkkitehtuurin ja muotoilun aloja myös esimerkiksi ammatin tai harrastuneisuuden kautta.

Museon tuulettajat -pilottiryhmän tarkoituksena oli tapaamisissa keskustella, kokeilla ja kehittää museoiden toimintaan ja museokokemukseen liittyviä asioita yhdessä. Tapaamisten aiheet vaihtelivat liittyen erityisesti museoilla käynnissä oleviin hankkeisiin: Designmuseolla käynnissä olevaan SPICE-hankkeeseen, sekä molempien museoiden yhteiseen A&DO-hankkeeseen opinnäytetyöhöni liittyvien sisältöjen kautta.

Museon tuulettajien ensimmäisen tapaamisen yhteydessä toteutettiin lyhyet pienryhmäkeskustelut opinnäytetyöhön liittyen. Osallistujat istuivat kolmessa pienryhmässä, joissa kussakin oli kolmesta neljään osallistujaa. Jokaisessa ryhmässä oli mukana myös museoiden työntekijä tai työntekijöitä keskusteluttamassa ja tallentamassa muistiinpanoja joko nauhoittamalla tai kirjallisesti. Ennen keskustelujen aloittamista osallistujille esiteltiin A&DO-hanketta ja kerrottiin lyhyesti opinnäytetyöni aiheesta.

Pienryhmäkeskustelut kestivät 20 minuuttia ja niissä käsiteltiin seuraavia kysymyksiä:

- Millaista toimintaa tai palvelua toivoisit arkkitehtuurin ja muotoilun oppimisen keskukseseen?
- Miten A&DO –Arkkitehtuurin ja muotoilun oppimisen keskus voisi palvella Sinua?
- Mitä haluaisit oppia arkkitehtuuriin ja muotoiluun liittyen?
- Millä tavoin haluaisit oppia näistä aiheista?

Keskustelujen jälkeen kävin jokaisen pienryhmän keskustelun muistiinpanot tai nauhoituksen keskustelusta läpi. Osallistujat pohtivat muun muassa seniorikäsitettä ja sen käyttöä. Oppiminen ei välttämättä ole erilaista kuin nuorena, toisaalta seniorina voi oppia omaan tahtiin ja enemmän itse valitsemiaan asioita. Iän myötä karttuu kokemusta ja tietoa pitkältä ajanjaksolta. Vanhemmilla ihmisillä kommentoitiin olevan kulttuuriperinnöllisesti paljon annettavaa. Erilaisten näkökulmien omaksumista pidettiin tärkeänä ja tavoiteltavana asiana.

Oppimisen tavoista mainittiin useamman kerran luennot ja ”hands-on”-tekeminen, eli konkreettinen itse tekeminen. Mahdollisuutta kysyä kysymyksiä esimerkiksi opastuksilla pidettiin toivottavana. Digitaalisuus ja virtuaalisuus mainittiin sekä monipuolisena mahdollisuutena, että toisaalta myös asiana, jonka omaksumiseen osa vanhempien ikäpolvien edustajista saattaa kaivata tukea. Yhdessä ryhmässä puhuttiin myös kansantajuisuuden merkityksestä arkkitehtuuriin ja muotoiluun liittyvässä viestinnässä.

Keskusteluissa esiin nousi arkkitehtuurin ja muotoilun saralta kiinnostavina teemoina esimerkiksi kaupunkisuunnittelu, julkisten tilojen suunnittelun lähtökohdat, suunnitteluprosessit sekä arkkitehtuurin ja muotoilun suhde omaan aikaansa. Myös muun muassa tulevaisuus, ilmastonmuutos, sekä uudet teknologiat ja materiaalit mainittiin.

6.5 Museon yleisötyöntekijöiden haastattelut

Opinnäytetyötä varten haastateltiin kahta Designmuseon opasta heidän työstään asiakasrajapinnassa. Nämäkin haastattelut toteutettiin teemahaastatteluina (liite 3). Haastatteluiden teemana oli oppaan työ ja erityisesti seniorit museon asiakkaina. Kutsuin haastatteluihin oppaita myös Arkkitehtuurimuseolta, mutta haastattelukutsuun vastasi vain Designmuseon oppaita. Molemmat haastatellut oppaat olivat työskennelleet jo pidempään Designmuseolla. Oppaiden haastattelujen sisältöä ei käydä erikseen läpi.

Lisäksi haastatelin Designmuseolla työskentelevää museolehtoria ja Arkkitehtuurimuseon yleisötyövastaavaa. Teemahaastattelujen teemat ovat liitteessä 4. Arkkitehtuurimuseolla pääsin myös kiertämään museon tilat yhdessä yleisötyövastaavan kanssa samalla keskustellen. Näiden haastattelujen sisältöä on käytetty lähteenä opinnäytetyössä esimerkiksi Arkkitehtuurimuseon ja Designmuseon toiminnasta kerrottaessa.

Haastattelujen ja museoilla tapahtuneen havainnoinnin perusteella pyrin hahmottamaan museon arkea ja palveluita. Haastattelujen ja havaintojen pohjalta tehtyjä huomioita käsiteltiin myös osana käyttäjätutkimuksessa kerätyn tiedon analyysia ja kiteyttämistä.

”Museo voisi olla paikka, jossa menneisyys heittäisi kuperkeikkaa”

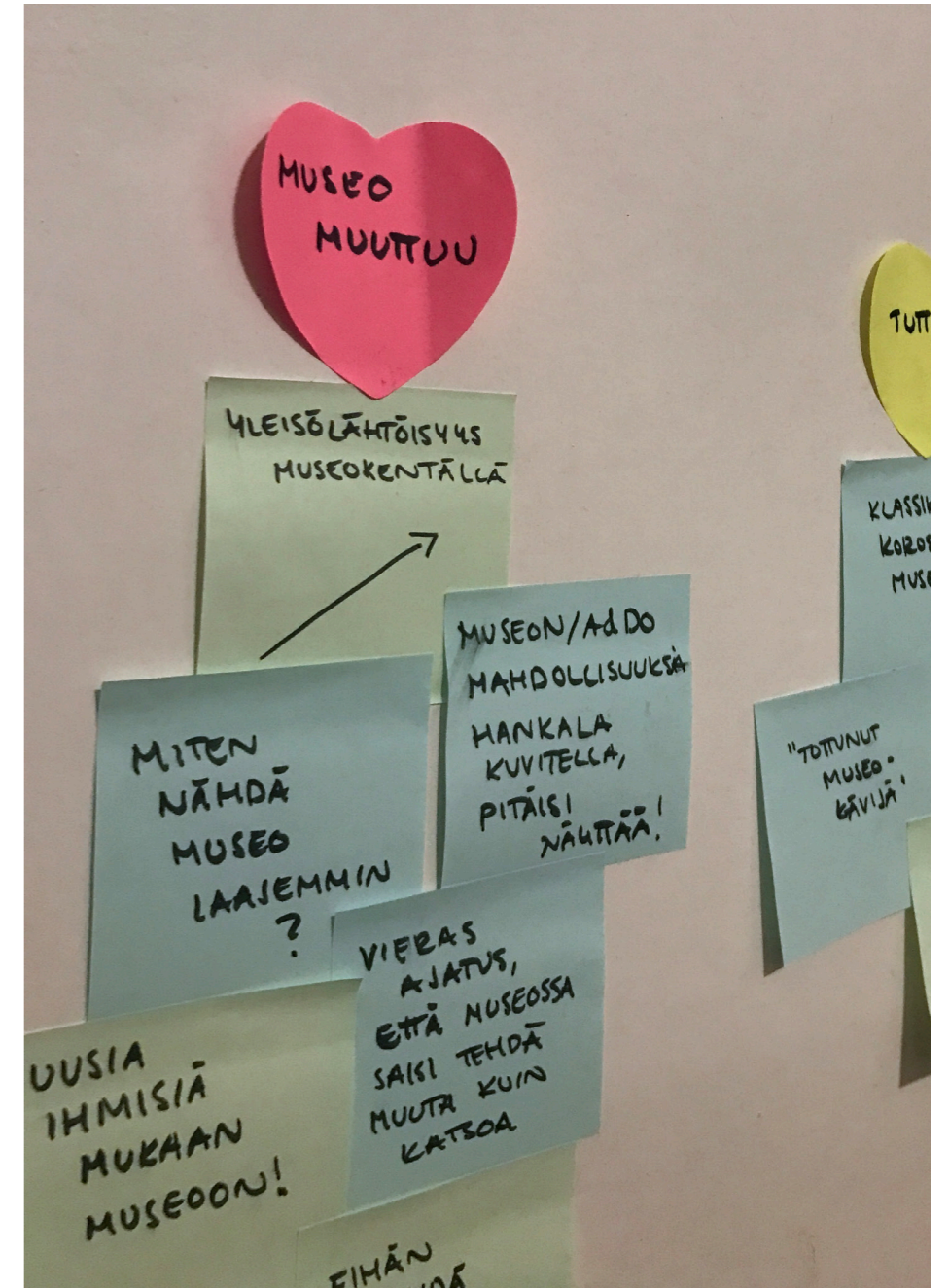
Pienryhmäkeskustelun osallistuja

7. Käyttäjä- tiedon analyysi

7.1 Kerätyn tiedon kiteytys

Käyttäjätiedon analysoinnissa ja kiteyttämisessä hyödynnettiin samankaltaisuuskaaviota (englanniksi Affinity Diagram). Samankaltaisuuskaavion avulla ryhmitellään (kuva 11) erilaisista lähteistä kerättyä tietoa. Menetelmässä löydökset kirjataan yksitellen lapuille, joita sitten ryhmitellään kokonaisuuksiksi yhdistävien asioiden ja teemojen mukaan. (Suomidigi 2019a; Tuulaniemi 2011, 154.)

Kävin aluksi jokaisen haastattelun yksittäin läpi. Järjestelin sen jälkeen tiedot seniorien haastatteluista yhdeksi omaksi kokonaisuudekseen, ja museoiden henkilökunnan haastatteluista omakseen. Kävin läpi myös kyselyn, ryhmäkeskustelut sekä omat havaintoni samankaltaisuuskaavioiden avulla. Lopuksi tiivistin ja yhdistelin eri tavoin kerättyä tietoa yhdeksi kokonaisuudeksi.



Kuva 11. Tiedon ryhmittelyä samankaltaisuuskaavion avulla.

Eroavatko seniorit käyttäjinä muista ikäryhmistä?

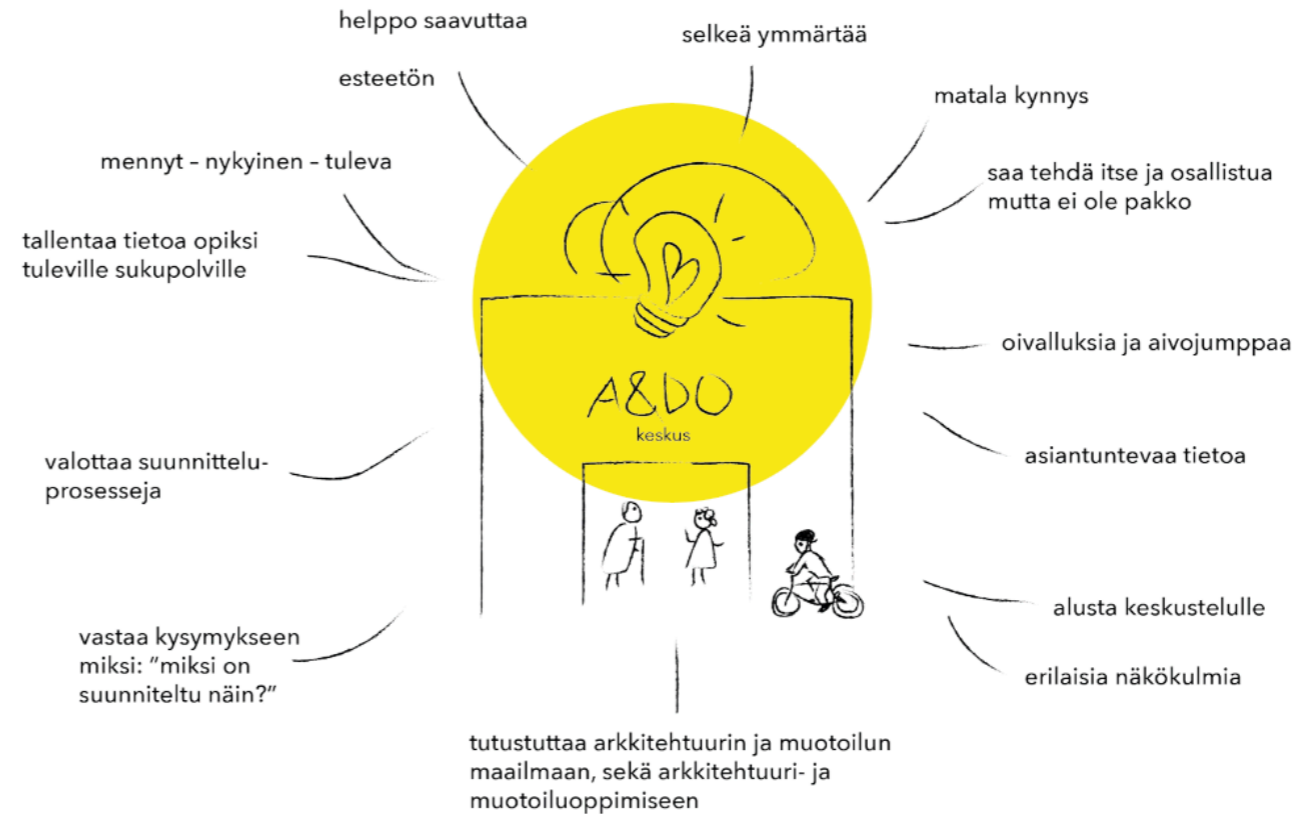
Opinnäytetyön alusta lähtien ilmassa oli ollut kysymys, eroavatko seniorit kohderyhmänä esimerkiksi muista aikuisista arkkitehtuurin ja muotoilun oppimisen keskuksen käyttäjinä. Käyttäjätutkimuksen myötä myös tämä kysymys sai joitakin vastauksia.

Käyttäjätutkimuksessa kävi ilmi, että osa kokee iän olevan vain numero, eikä ikä ole tuonut merkittäviä muutoksia elämään. Arki voi sisältää työtä ja opiskelua myös eläkeiän saavuttamisen jälkeen. Toisille taas ikä on tuonut esimerkiksi fyysisiä muutoksia, jotka vaikuttavat jokapäiväiseen elämään.

Käyttäjätutkimuksessa havaittiin, että seniori-ikäisillä voi olla enemmän vapaa-aikaa käytettävissään haluamallaan tavalla, esimerkiksi museovierailuihin ja muihin vapaa-ajan harrastuksiin verrattuna nuorempiin aikuisiin. Myös oppimisen vapaus voi lisääntyä: oppiminen ei eläkeiässä ole yhtä työelämälähtöistä, vaan voi opiskella ja opetella asioita, jotka ovat itselleen tärkeitä, tarpeellisia tai kiinnostavia. Osalle oppiminen on hyvin tärkeää, osa taas ei koe sitä niin tärkeänä.

Ikä voi tuoda tullessaan fyysisiä haasteita, esimerkiksi kuulo- tai näköaistin heikkenemistä. Nämä muutokset voivat vaikuttaa tekemiseen ja kokemuksiin. Myös matkustaminen vaikkapa museoon tai muihin paikkoihin voi olla haastavampaa kuin ennen. Näihin terveyteen ja toimintakykyyn liittyviin muutoksiin voi liittyä epävarmuutta ja pettymyksen tunteita.

Senioreille on kertynyt paljon elämänkokemusta, näkemystä asioihin ja erilaisia taitoja elämän varrella. Moni vanhempiin ikäpolviin kuuluva on seurannut maailman muuttumista ja esimerkiksi uusien keksintöjen tuleamista osaksi arkea, digitalisaatiota ja Suomen elinkeinorakenteen muutosta vuosikymmenten ajan. Myös omat mieltymykset ja oma maku ovat kehittyneet vuosien saatossa.



Kuvio 7. Käyttäjätietoon pohjautuva ajatuskartta A&DO – Arkkitehtuurin ja muotoilun oppimisen keskukselta seniorien näkökulmasta

Myös digitaalisuus voidaan kokea sekä mahdollisuutena, että toisaalta haasteena. Koronapandemiasta johtuen käyttäjätutkimuksen prosessi oli hyvin digitaalinen nettikyselyineen ja etähaastatteluineen. Suurin osa prosessissa mukana olleista senioreista siis käytti digitaalisia palveluita arjessaan. Kuitenkin esiin nousi myös digitalisaation haasteet osallistumiselle erilaisiin palveluihin ja toimintoihin, sekä halu kohdata toisia ihmisiä korona-ajan jälkeen. Toisaalta digitaaliset palvelut nähtiin myös mahdollisuutena osallistua esimerkiksi myöhemmin iäkkäämpänä, jos pääsee liikkumaan yhtä aktiivisesti kuin ennen. Tärkeää olisi kuitenkin saada laitteet ja ohjelmat haltuun siten, että niiden käyttäminen olisi sujuvaa.

Yksi eläkeiässä tapahtuva mahdollinen merkittävä muutos, joka ei tullut esiin suoraan kerätyn käyttäjätiedon kautta, on taloudellinen muutos siirryttäessä pois työelämästä. Eläkkeiden suuruudet vaihtelevat, ja osalla ihmisistä taloudellinen tilanne muuttuu eläkkeelle jäädessä.

Käyttäjätiedosta nousi seniorien näkemys siitä, että kehitettävä konsepti palvelisi kaikkia ikäryhmiä ja mahdollistaisi sukupolvien kohtaamista ja yhdessä tekemistä. Erään kyselyn vastaajan sanoin: *Suurin osa senioreille tarkoitetusta toiminnasta kiinnostanee myös muita ikäryhmiä.* Suunnittelussa pyrittiin koko prosessin ajan ottamaan huomioon erityisesti seniorien tarpeet ja toiveet, kuitenkin tiedostaen etteivät monet niistä ole ikäsidonnaisia vaan yhteisiä meille kaikille.

Tein käyttäjätiedon kiteytyksen perusteella muutamia ajatuskarttoja eri aiheista. Koostin ajatuksia esimerkiksi siitä, millainen A&DO – Arkkitehtuurin ja muotoilun oppimisen keskuksen tulisi olla seniorien näkökulmasta (kuvio 7). Kaikki ajatuskarttaan kirjatut asiat ovat päteviä myös muita ikäryhmiä ajatellen.

7.2 Käyttäjäpersoonat ja empatiakartat

Käyttäjä- tai asiakaspersoonat ovat työkalu, jolla pyritään kuvaamaan palvelun käyttäjien tarpeita, motivaatioita ja käyttäytymistä. Työkalun tavoitteena on pitää käyttäjien näkökulma ja tarpeet mukana suunnittelutyössä. Käyttäjäpersoonat ovat kuvitteellisia henkilöiden kuvauksia, jotka perustuvat kerättyyn, todelliseen tietoon. (Suomidigi 2019 b.)

Loin kerätyn käyttäjätiedon pohjalta neljä erilaista käyttäjäpersoonaa suunnittelutyön tueksi. Keskityin persoonien kuvauksissa erityisesti A&DO-hankkeen kannalta olennaisiin näkökulmiin, kuten persoonien ajatuksiin oppimisesta sekä arkkitehtuurista ja muotoilusta. Lisäin jokaisen persoonan kuvaukseen myös kolme avainsanaa, jotka kyseiselle persoonalle suunniteltaessa tulisi ottaa huomioon.

Käyttäjäpersoonien lisäksi tein myös empatiakarttakuvaukset kustakin aiemmin luomastani persoonasta. Täydensin empatiakarttoja vielä myöhemmin museoiden yleisötyön henkilökunnalle pidetyn ideointituokion aineiston pohjalta. Ideointituokiosta kerrotaan luvussa 8.1.

Empatiakartta on käyttäjäpersoonista erillinen työkalu, mutta tässä opinnäytetyössä esitellään käyttäjäpersoonien kuvaus ja empatiakartta yhteisenä kokonaisuutena. Empatiakartan avulla voidaan jäsenellä tietoa ja nostaa esiin käyttäjäkokemukseen liittyviä ja vaikuttavia asioita, kuten toiveita ja pelkoja. Empatiakartassa kuvataan näiden lisäksi mitä käyttäjä, tässä tapauksessa käyttäjäpersoonaa, kuulee, näkee, ajattelee & tuntee sekä sanoo & tekee. (Palvelumuotoilu Palo 2021.)



Peter, 80v.

Kiinnostunut kaukana asuja

Peter asuu satojen kilometrien päässä Helsingistä. Hän on elämänsä aikana nauttinut matkailusta niin kotimaassa kuin ulkomaillakin. Reissujen kautta kokemusta on kertynyt myös erilaisista museoista. Arkkitehtuurimuseoon tai Designmuseoon Peter ei ole vielä kuitenkaan päätenyt.

Koronan ja iänkin myötä matkat ja museokäynnit ovat vähentyneet. Omatoiminen matka esimerkiksi Helsinkiin tuntuu Peteristä mahdottomalta, mutta voisi hän lähteä, jos joku järjestäisi ja veisi.

Peter on kiinnostunut omassa asuinympäristössään tapahtuvista asioista. Hän seuraa paikkakuntansa ja valtakunnan asioita aktiivisesti sanomalehtien ja uutisten kautta, sekä tietysti tuttujen kanssa haastellen.

Peteriä kiinnostaa ajankohtaisten asioiden lisäksi asioiden ja ilmiöiden taustat. Monet suunnitteluratkaisut ihmetyttävät häntä. Peter kuulisi mielellään suunnitteluprosesseista ja kysyisi suunnittelijoilta kuinka ratkaisuihin on päädytty. A&DO – Arkkitehtuurin ja muotoilun oppimisen keskus tuntuu hänestä kuitenkin kaukaiselta asialta.

**saavutettavuus
suunnittelu laajana teemana
oma ympäristö**



Näkee

Oman paikkakunnan rakennukset ja suunnitteluprojektit eri vuosikymmeniltä onnistumisineen ja epäonnistumisineen.

Syy-seuraussuhteita.

Sanoo & tekee

Pui asioita perhe- ja tuttavapiirissä.

On valmis kysymään kysymyksiä päättäjiltä ja suunnittelijoilta, jos tilaisuus tulee.

Kuulee

Tulevista rakennusprojekteista omalla paikkakunnalla, uutisia valtakunnan ja maailman ajankohtaisista asioista.

Tuttavapiirin keskustelua aiheista.

Pelottaa, estää

Oma ympäristö "pilataan" huonoilla ratkaisuilla.

Terveyshuolet, kuten heikentynyt kuulo, tuo epävarmuutta.

Ajattelee & tuntee

Huolta oman ympäristön ja yhteiskunnan kehityksestä.

Halua vaikuttaa suunnitteluun, joka koskee omaa ja läheisten elämää.

Toivoo

Kohtaamisia ja mielipiteiden vaihtoa.

Mahdollisuuksia osallistua ja kysyä oman seudun arkkitehtuuriin ja muotoiluun liittyvistä hankkeista.

Eeva, 67v.

Kaupunkilainen kulttuurin suurkuluttaja

Eeva käy paljon erilaisissa museoissa museokortilla ja hyödyntää kaupunkinsa muitakin kulttuuripalveluita. Joskus hän poikkeaa museoon tai museon kahvilaan yksinkin. Eeva on kiinnostunut laajasti taiteesta, kulttuurista ja historiasta. Hän osaa nimetä omat suosikki-muotoilijansa, vaikka ei koe olevansa kovin perehtynyt muotoiluun tai arkkitehtuuriin. Designmuseossa hän on käynyt, mutta usein tie vie muihin museoihin.

Eeva näkee oppimisen laajana asiana elämässä, oppimista tapahtuu joka päivä. Kaikki uusi ei vain tunnu jäävän mieleen yhtä helposti kuten ennen. Hän kokee saavansa museoista virkistystä, ihmeteltävää ja oivalluksia. Myös omat juuret ja oman suvun historia kiinnostaa häntä.

A&DO – Arkkitehtuurin ja muotoilun oppimisen keskukselta Eeva toivoisi erityisesti elämyksiä ja jotain uutta. Keskukseen hän astuisi kokijana. Hän voisi osallistua luennolle, keskusteluun tai tapahtumaan, mutta ei sitoutuisi mukaan toimintaan pidemmäksi aikaa.



**elämykset
erottuvuus
kokonaiskokemus**

Näkee

Laajan kirjon vapaa-ajan mahdollisuuksia: eri museoita, harrastuksia.

Eläväisen kaupunkiympäristön erilaisine ihmisineen.

Sanoo & tekee

Lähtee mukaan osallistumaan intuitiolla, jos siltä tuntuu.

Houkuttelee myös lähipiiriään mukaan kiinnostaviin tapahtumiin.

Kuulee

Puhetta kulttuurialan vaikeuksista koronapandemian ajassa.

Kuulee kulttuuritarjonnasta laajasti, uusista näyttelyistä ja tapahtumista.

Pelottaa, estää

Pettymys kokemukseen: ei mitään uutta.

Ei halua tulla liian sitoutetuksi toimintaan esim. vapaaehtoiseksi.

Muistin heikkeneminen huolettaa.

Ajattelee & tuntee

Saa kulttuuriharrastuksista virkistystä ja iloa. Museot, teatterit ja kirjastot ovat tuttuja ympäristöjä.

Ajattelee, että kulttuuri on sivistystä, mutta myös elämyksiä ja yllätyksiä.

Toivoo

Yllättävyyttä, erottuvuutta laajasta tarjonnasta.

Laatuaikaa ja kutsuvaa tunnelmaa.

Että ihmiset käyttäisivät kulttuuripalveluita.

Vuokko, 76v.

Arjen kauneuden ja toimivuuden arvostaja

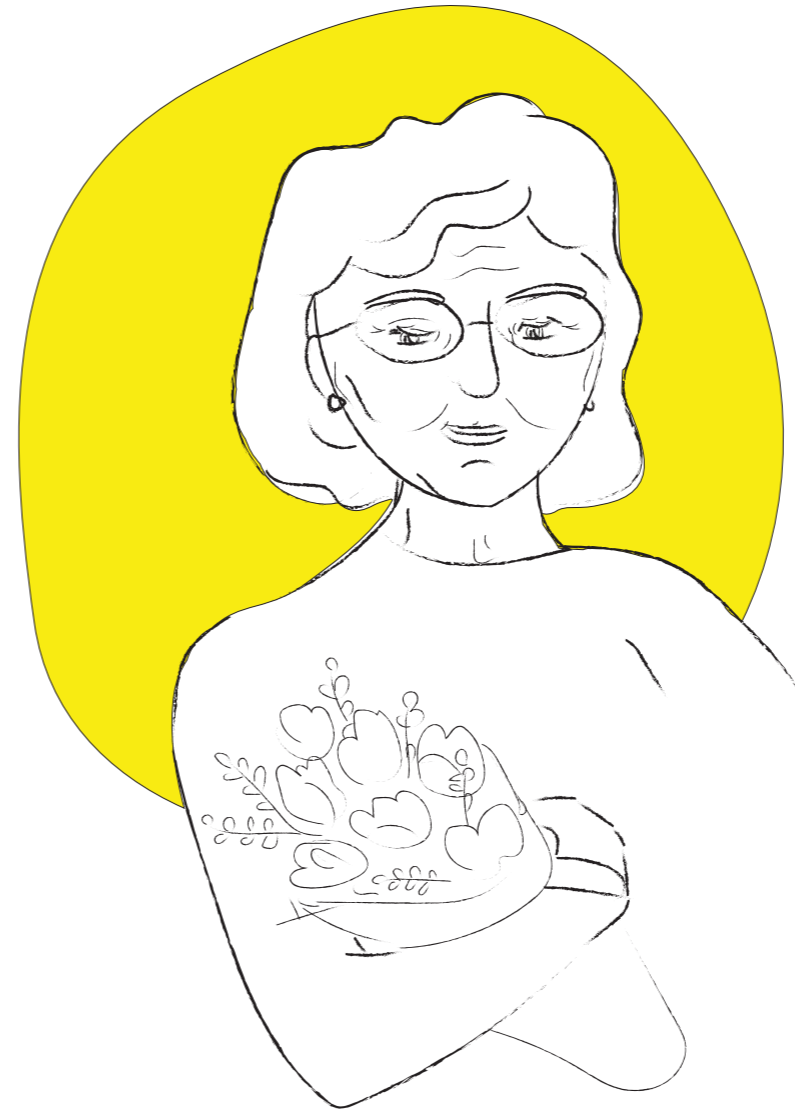
Vuokolle arkkitehtuuri ja muotoilu tuntuvat äkkiseltään etäisiltä asioilta. Hän kokee kuitenkin kohtaavansa arjessaan sekä mielestään hyvää, että huonoa suunnittelua, ja saavansa iloa kauniiden esineiden, rakennusten ja luonnon katselusta.

Vuokko on vierailut muutamissa museoissa perheen tai ystävien kanssa, mutta ei kovin usein, eikä viime vuosina. Hyvästä museosta jää hänen mielestään jotain mietityttämään pitkäksi aikaa.

Vuokko opettelee arjessa tarvitsemiaan uusia taitoja, mutta ei koe, että olisi erityisen innokas oppimaan uutta. Hän ei ajattele, että tarvitsisi oppia arkkitehtuuriin ja muotoiluun liittyen. Hän on viime aikoina kokenut hieman pettymyksiä opitellessaan uutta, kun kädenaidot eivät ole sujuneet toivotulla tavalla.

A&DO – Arkkitehtuurin ja muotoilun oppimisen keskuksen tarjontaa on hänestä vaikea kuvitella, mutta ehkä sen kautta voisi saada uusia näkökulmia ympäristön tarkasteluun. Vuokko ei näkisi vaivaa päästäkseen A&DO-keskuksen pariin, mutta jos se olisi helppo saavuttaa, voisi hän tulla katselemaan ja uskoa, että jotakin pohdittavaa jäisi mieleen.

**matala kynnyksen
innostaminen
viestintä**



Näkee

Oman arjen ympäristönsä plussat ja miinukset.

Kauniita ja rumia rakennuksia ja esineitä.

Museoissa näkee muiden arvostamia, itselleen vieraita asioita, mutta myös jotakin tuttua.

Sanoo & tekee

Kuuntelee muita, lähtee mukaan keskusteluihin tuntemattomien kanssa varoen.

Katselee ja pohdiskelee näkemäänsä.

Kuulee

Ensimmäistä kertaa Arkkitehtuurimuseosta ja Designmuseosta.

Monimutkaisia ja outoja termejä suunnitteluun liittyen.

Toisinaan painostusta osallistua.

Pelottaa, estää

Nolostuminen, jos ei osaa tai tiedä jotakin.

Epäonnistumisen pelko tuo arkuutta.

Ajattelee & tuntee

”En tunne muotoilua” – kokee aiheet/sanat etäisiksi.

Tuntee, ettei ehkä kuulu joukkoon, epäilee onko hänellä annettavaa, kynnyksen osallistua.

Tuntee iloa nähdessään kauneutta ympärillään.

Toivoo

Mahdollisuutta katsella sivummalta, seuraila tilanteita.

Ystävällistä kohtaamista, huomioimista.

Termien selittämistä.

Esko, 71v.

Eläköitynyt alan tuntija

Eskolla on oman työnsä kautta vuosikymmenten kokemusta ja näkemystä suunnittelualasta. Hän tuntee arkkitehtuurin ja muotoilun historiaa ja seuraa alojen ajankohtaisia asioita.

Arkkitehtuurimuseo ja Designmuseo ovat Eskolle tuttuja toimijoita, joiden toimintaa ja viestintää hän seurailee. Esko on tuttu näky alan tapahtumissa. Korona-aikaan kohtaamiset ovat vähentyneet, mutta etänäkin osallistuminen onnistuu häneltä.

Esko kokee, että oppiminen on vahvasti läsnä hänen elämässään. Hänen mielestään uuden oppiminen on edellytys mukana pysymiselle. Uudet innovaatiot ja muotoilun sekä arkkitehtuurin tulevaisuuden näkymät kiinnostavat häntä.

A&DO – Arkkitehtuurin ja muotoilun oppimisen keskukselta hän odottaa ja toivoo tietoa suunnittelualan ajankohtaisista asioista ja uusista tuulista. Hän voisi mielellään osallistua myös itse keskuksen toimintaan esimerkiksi keskustelemalla tai osallistumalla suunnitteluun.

**ajankohtaisuus
asiantuntijuus
syventyminen**



Näkee

Muotoilun ja arkkitehtuurin alojen muutokset ja kehityskulut vuosikymmenten varrella.

Historian, sekä uudet tekijät ja ajankohtaiset projektit.

Sanoo & tekee

Tutustuu syvemmin kiinnostaviin aiheisiin omatoimisesti.

Keskustelee, ottaa kantaa.

Kuulee

Muiden asiantuntijoiden näkemyksiä ja keskustelua.

Kannanottoja suunnitteluun.

Pelottaa, estää

Pelkää, että suunnitteluala menee huonoon suuntaan tai arkkitehtuurin ja muotoilun yleinen arvostus laskee.

Pelkää, että ei itse pysy mukana alan muutoksissa.

Ajattelee & tuntee

Muotoilu, arkkitehtuuri ja ylipäätään rakennetun ympäristön suunnittelu on ollut elämässä läsnä olennaisena osana pitkään.

Huolta alojen tulevaisuudesta, toisaalta myös suurta mielenkiintoa uutta kohtaan.

Toivoo

Löytävänsä itselleen uutta tietoa ja näkökulmia.

Tulevaisuusnäkökulmaa ja historian huomioimista.

Mahdollisuuksia osallistua kehittämiseen ja tiedon jakamiseen.

7.3 Suunnitteluohjurit

Suunnitteluohjurit (englanniksi Design Drivers) nimensä mukaisesti ohjaavat suunnittelua. Suunnitteluohjurit määrittellään käyttäjätutkimuksen pohjalta. Ohjuren tarkoitus on pitää käyttäjien tarpeet ja tavoitteet suunnittelutyön keskiössä ja siten auttaa kehittämään käyttäjälähtöisiä konsepteja. (Tuulaniemi 2011, 156; PALMA.)

Analysoituani käyttäjätutkimuksen tuloksia samankaltaisuuskaavion avulla ja luotuani käyttäjäpersoonat lähdin määrittelemään suunnitteluohjureita tienviitoiksi prosessin seuraaville vaiheille. Suunnitteluohjureita muodostui neljä: helposti lähestyttävyyden ja saavutettavuuden, oman ympäristön, oppimisen vapaus sekä senioreiden kokemus ja näkemys.

Helposti lähestyttävyyden ja saavutettavuuden

- Arkkitehtuuriin ja muotoiluun liittyvän oppimisen ilon mahdollistaminen asuinpaikkakunnasta riippumatta, mahdollisimman monelle saavutettavalla tavalla.
- Arkkitehtuuri- ja muotoiluoppiminen helpommin lähestyttäväksi aiheeksi.

Saavutettavuus on myös yksi A&DO-hankkeen teemoista, ja käyttäjätiedon kerääminen vahvisti tämän teeman merkitystä erityisesti senioreille. Ikkäänä voi olla entistä vaikeampaa saavuttaa kulttuuripalveluita. Tämä voi korostua erityisesti pienemmillä paikkakunnilla tai haja-asutusalueilla. Monelle matka Helsingissä sijaitseviin Arkkitehtuurimuseoon ja Designmuseoon voi olla hankalaa toteuttaa, vaikka kiinnostusta olisikin. Valtakunnallisuuden ja yleisen saavutettavuuden huomioiminen on senioreille suunniteltaessa erityisen tärkeää.

Lisäksi käyttäjätiedosta nousi esiin, että arkkitehtuuri ja muotoilu ja varsinkin niihin liittyvä oppiminen voivat tuntua osalle ihmisistä aiheilta, joita ei ole kovin helppo lähestyä. Kehitettävän konseptin tulisi siis olla mahdollisimman helposti lähestyttävän tuntuinen myös sellaiselle henkilölle, joka ei koe omaavansa arkkitehtuurista ja muotoilusta paljoa ennakkotietoa.

Oman ympäristön

- Ihmisen oman tutun elinympäristön hyödyntäminen arkkitehtuurin ja muotoilun pohtimisessa sekä niistä oppimisessa.
- Oman ympäristön suunnitteluun liittyvän osallistumisen ja vaikuttamisen tukeminen.

A&DO-hankkeen ydinteemoihin kuuluu hyvä lähiympäristö. Hyvää lähiympäristöä ja sen edellytyksiä pohditaan mm. kiertävässä A&DO Labra-konttinäyttelyssä. Käyttäjätutkimuksen myötä kävi ilmi, että oma ympäristö herättää ihmisissä paljon mielipiteitä ja ajatuksia.

Oman ympäristön voidaan kokea kodin läheisenä ympäristönä, omana kotipaikkakuntana tai myös laajempaan, esimerkiksi valtakunnan laajuusena, asiana. Arjessa vastaan tulevat suunnitteluratkaisut kiinnostavat ja herättävät kysymyksiä monen mielessä. Muotoilun ja arkkitehtuurin hieman kaukaisemmiksi aiheiksi kokevien kanssa oma ympäristö on myös luonnollinen reitti lähteä pohtimaan aihealuetta.

Kehitettävä konsepti voisi tukea oman lähiympäristön tarkastelua uteliaasti ja myös kriittisesti, ja auttaa löytämään vastauksia suunnittelusta herääviin kysymyksiin. Lisäksi voitaisiin kannustaa etsimään keinoja osallistua omaa lähiympäristöä koskevaan suunnitteluun.

Oppimisen vapaus

- Ihmettelyn iloa ja tarkkaa tiedonjanoa – erilaisten oppimisen tarpeiden huomioiminen.

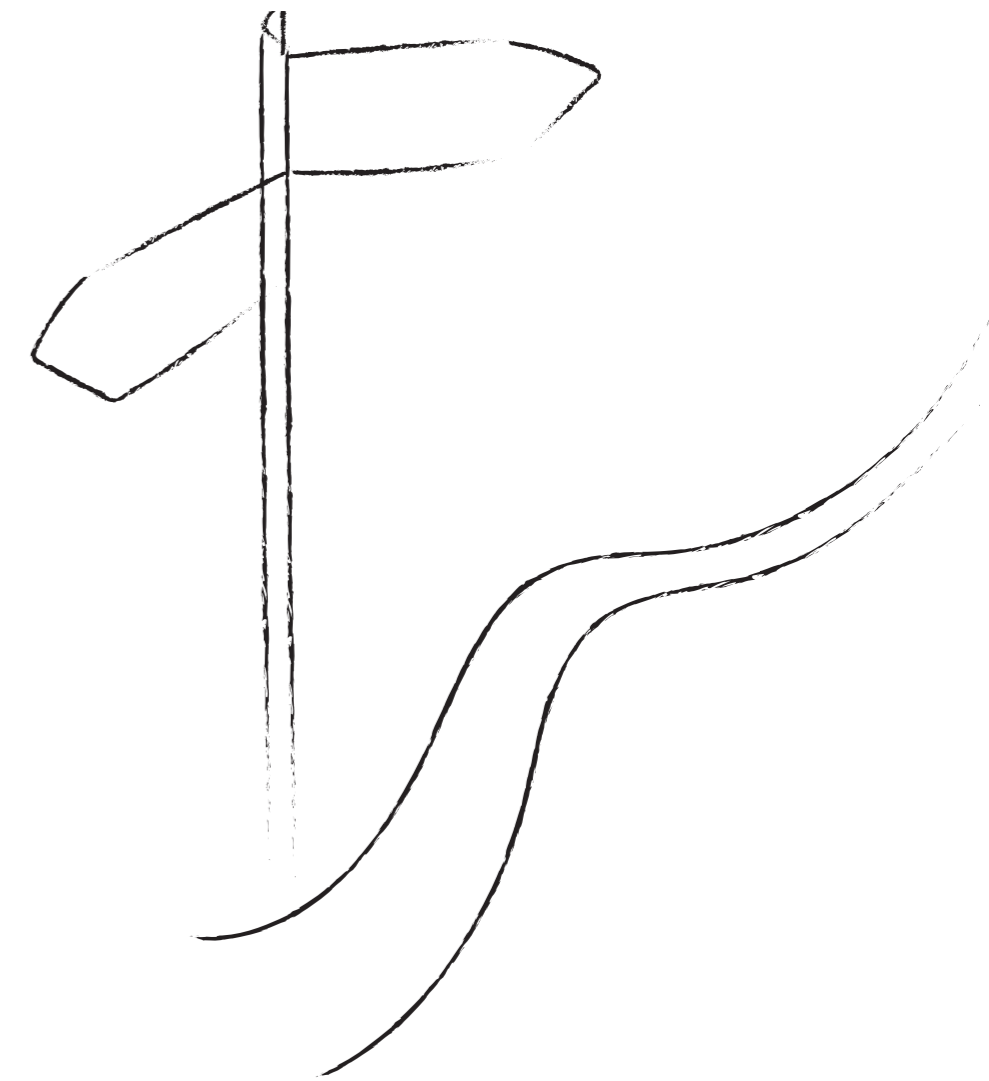
Käyttäjätutkimuksessa kävi ilmi, että senioreilla oppimiseen liittyvä vapaus korostuu. Eläkeiässä tai sen lähestyessä ei ehkä koeta oppimista kohtaan samanlaista painetta kuin aiemmin vaikkapa työelämässä. Saa itse päättää, mitä kiinnostaa ja haluaa oppia. Eläkkeellä saatetaan alkaa myös tutustua asioihin, jotka ovat uusia ja eroavat työurasta, asioihin arjen ulkopuolelta. Toisaalta osa kokee, että vaikkapa uusien digitaitojen opettelu on pakollista, jos mieli pysyä mukana yhteiskunnan kehityksessä.

Osa käyttäjätutkimukseen osallistuneista suhtautuu yli 65-vuotiaana oppimiseen intohimoisesti, opiskellen esimerkiksi jossakin oppilaitoksessa tai muuten aktiivisesti hankkien tietoa itseään kiinnostavista aiheista. Osalle taas oppiminen edustaa enemmän oivaltamista, ihmettelyä, kevyempää virkistystä arjessa. Jotkut osallistujat eivät pitäneet oppimista itselleen kovinkaan tärkeänä. Opinnäytetyössä kehitettävän konseptin tulisi ottaa huomioon erilaiset tarpeet ja motivaatiot oppimista kohtaan. Konseptin tulisi toimia herättelynä arkkitehtuurin ja muotoilun maailman tutkimiseen, mutta tarjota myös käyttäjälleen mahdollisuuksia syventää tietojaan ja taitojaan aiheista niin halutessaan.

Senioreiden kokemus ja näkemys

- Senioreiden kokemusten ja näkemysten huomioiminen. Nuoremmat ikäpolvet voivat oppia paljon vanhemmilta.
- Eri sukupolvien kohtaamiset muotoilun ja arkkitehtuurin äärellä.

Senioreille vuosikymmenten varrella kertynyt kokemus ja näkemys muotoilusta, arkkitehtuurista ja rakennetuista ympäristöistä nousi esiin sekä senioreiden itsensä, että museon työntekijöiden kautta. Senioreilla olevan tiedon tallentamista ja jakamista pidettiin tärkeänä. Opinnäytetyössä kehitettävän konseptin tulisi ottaa huomioon senioreiden kokemus ja näkemys aihepiiriin liittyen, ja mahdollistaa myös eri ikäpolvien näkökulmien vaihtoa ja oppimista toinen toisiltaan.



8. Suunnittelu

8.1 Ideointi

Opinnäytetyön varsinainen suunnitteluosuus alkoi ideoinnilla käyttäjätiedon analysoinnin ja kiteytyksen pohjalta. Ideointivaiheessa tein itsenäistä ideointia, ja järjestin ideointituokion museon yleisötyön työntekijöille.

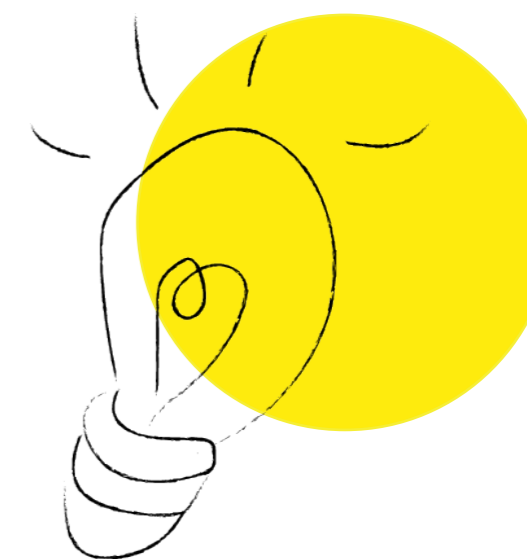
Muotoilussa ideoinnin alussa tavoitteena on luoda mahdollisimman suuri määrä ideoita kriitikittömästi ja laajasti ajatellen. Tämän jälkeen ideoita arvioidaan, karsitaan ja yhdistellään toisiinsa. Näitä ideoita lisääviä ja tiivistäviä vaiheita voidaan toistaa tarpeen mukaan useampia kertoja sopivien ratkaisujen löytämiseksi. (Tuulaniemi 2011, 183.)

8.1.1 Ideointituokio museoiden yleisötyön työntekijöille

Osana ideointivaihetta järjestin ideointituokion museoiden yleisötyön työntekijöille. Mukaan kutsuttiin erityisesti oppaita Arkkitehtuurimuseosta ja Designmuseosta. Tavoitteena oli ottaa asiakasrajapinnassa työskenteleviä mukaan suunnitteluprosessiin ja saada työntekijöiden näkökulmia, ideoita ja ajatuksia mukaan kehitystyöhön.

Aluksi suunnitelmana oli järjestää "walk-in"-tyylinen työpaja Designmuseolla. Olisin rakentanut tutkimus- ja ideointiseinän, jonka luo osallistujat olisivat voineet poiketa työpäivänsä lomassa molemmilta museoilta. Koronapandemiatilanteen heikkeneminen ja siihen liittyvät kokoontumisrajoitukset kuitenkin siirsivät työpajan etätoteutukseksi. Koska ajankohta oli jo sovittu, päätin lähteä kokeilemaan miten ideointi voisi toimia etänä "walk-in" tyyllillä.

Ideointituokion toteutuksessa hyödynsin Miro-verkkoalustaa, joka Designmuseolla oli käytössä. Miro on eräänlainen digitaalinen valkotaulu, jolla ihmiset voivat työskennellä yhdessä etänä (Miro). Loin Miro-alustalle tehtäväpohjan, jota oli mahdollista käydä täyttämässä omatoimisesti. Samalla oli mahdollista katsoa toisten osallistujien jättämiä ideoita ja muuta sisältöä, ja kommentoida niitä.



Työpajaan kuului kahden tunnin mittainen osuus, jolloin olin tavattavissa etänä. Etätapaamiseen sai poiketa haluamukseen ajaksi kysymään tai keskustelemaan muiden kanssa. Etätapaamisen kautta pystyin myös alustamaan aihetta ja neuvomaan Miron käyttöä tarvittaessa. Miro-alustaa pidettiin auki pari päivää etätapaamisen jälkeen, jolloin sinne oli mahdollista palata tekemään lisäyksiä, tai osallistumaan omatoimisesti, jos etätapaaminen oli omiin aikatauluihin nähden haasteellisena ajankohtana.

Ideointiin osallistui kuusi henkilöä, joista neljä osallistui etätapaamisen aikana ja kaksi muuna aikana. Kaikki osallistujat olivat Designmuseolta. Suurin osa osallistujista oli museo-oppaina tai asiakaspalvelussa työskenteleviä, mutta mukana oli myös museolehtori ja yleisötyön tuottaja.

Vastoin alkuperäistä ajatustani etätapaamisessa ei syntynyt juurikaan luonnollista keskustelua osallistujien välille, vaan kaikki keskittyivät työskentelemään itsenäisesti. Kuitenkin kaikki etätapaamiseen osallistuneet kuuluivat alustuksen aiheeseen ja pystyivät halutessaan kysymään ja kommentoimaan tehtäviä suorassa keskusteluyhteydessä. Sain myös palautetta, että oli mukava pysähtyä keskittymään työpajan aiheeseen, joten kenties itsenäinen työskentely sopi tähän ideointituokioon. Miro-alusta myös mahdollisti toisten jättämän sisällön kommentoimisen, vaikka osallistuisi eri aikaan ja ilman etäyhteyttä.

8.1.2 Oma ideointi ja ideoiden arviointi

Ideointituokion kulku ja tulokset

Ideointituokion tehtävät löytyvät liitteestä 5.

Aluksi esittelin opinnäytetyön aihetta sanallisesti. Tämän jälkeen osallistajat pääsivät tutustumaan käyttäjäpersooniin ja kommentoimaan niitä. Tässä yhteydessä osallistujilta kysyttiin, millainen arkkitehtuurin ja muotoilun oppimiseen liittyvä palvelu tai toiminto voisi heidän mielestään sopia kullekin persoonalle.

Seuraavaksi esiteltiin opinnäytetyön neljä suunnitteluohjuria. Myös ohjureita sai kommentoida halutessaan. Tämän jälkeen siirryttiin varsinaiseen ideointiin, jota edelsi lyhyt lämmittelytehtävä. Ideointia tehtiin persoonien ja suunnitteluohjureiden pohjalta ideaseinälle, jonne sai kirjata omia ideoita ja kommentoida muiden ideoita rakentavasti. Lisäksi oli mahdollista kehittää jonkun toisen jättämää ajatusta eteenpäin. Mukana oli myös lyhyt ideointiharjoitus, jota sai halutessaan käyttää.

Ideointituokion tuloksena käyttäjäpersoonat todella ”heräsivät eloon”, sillä osallistajat kommentoivat persoonia ja pohtivat eri persoonille mahdollisesti sopivia palveluita runsaasti. Varsinaiselle ideaseinälle ei tullut niin paljon sisältöä kuin persooniin. Miro-alustalle kertyneestä aineistosta nousi esiin mm. seuraavia ajatuksia ja ideoita:

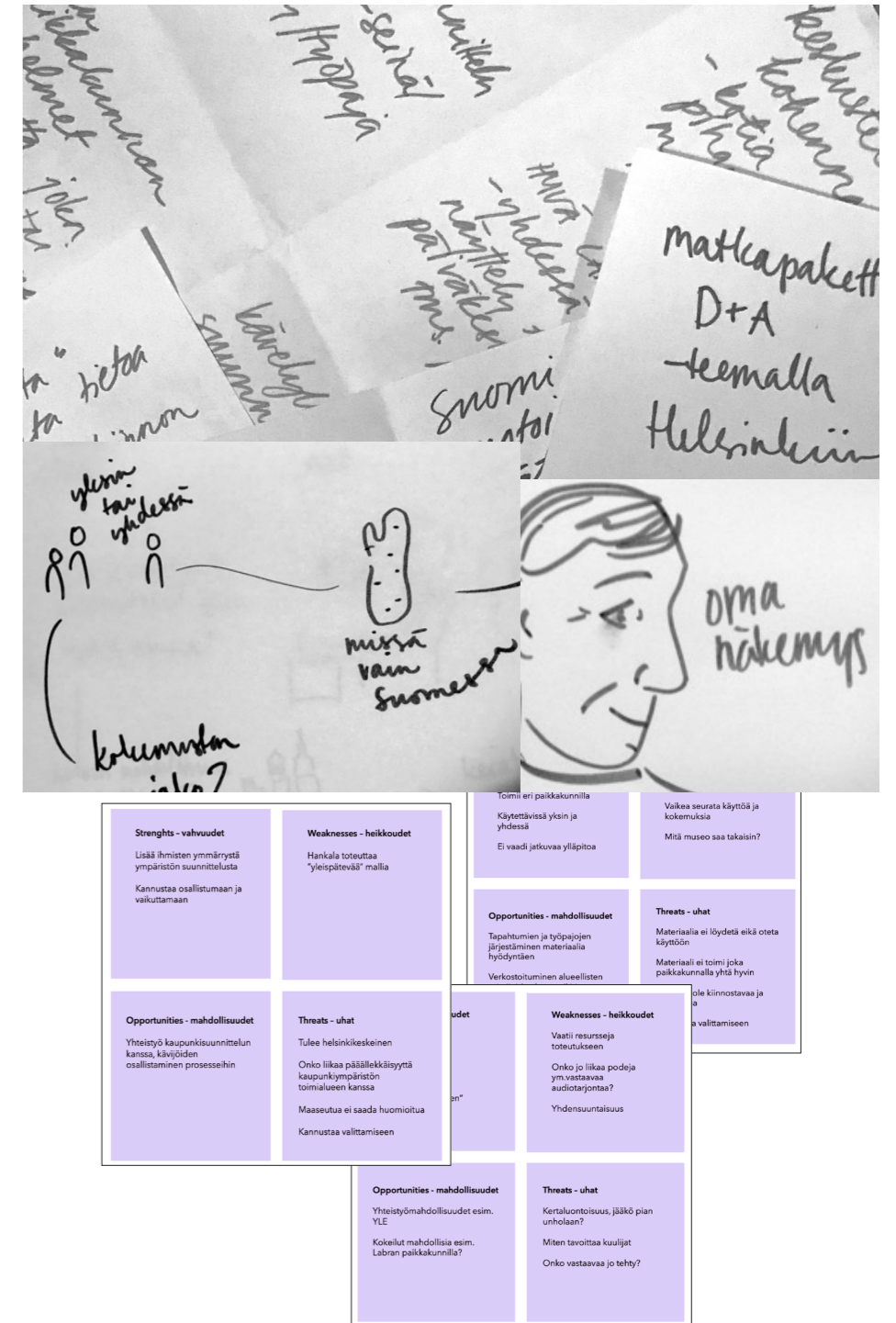
- Osallistaminen: vapaaehtoistyö oppimisen välineenä, nykyydokumentointiin osallistaminen, tapahtumien tuottaminen ja tekeminen yhdessä. Seniorit oppaina tai mentoreina, sukupolvien kohtaamiset.
- Avoimet keskustelutilaisuudet.
- Kokoelmien, tietopalveluiden hyödyntäminen tapahtumissa
- Mahdollisuus myös osallistua vain seuraajana, ei aktiivisesti itse osallistuen
- Muunkielisten seniorien mahdollisuudet osallistua ja saada museopalveluita omalla kielellään. läkkäänä kielen oppimiseen ei ole samanlaisia olosuhteita kuin esimerkiksi lapsena ja nuorena, jolloin kieltä oppii mm. koulussa.

Kirjasin ja luonnostelin ideoita muistiin koko opinnäytetyöprosessin ajan. Varsinaisen ideoinnin (kuva 12) aloitin kuitenkin käyttäjätiedon kiteyttämisen jälkeen. Hyödynsin ideoinnissa ideakasi -tekniikkaa, jonka tavoitteena on luoda lyhyessä ajassa runsaasti ideoita. Tekniikassa luodaan kahdeksan ideaa kahdeksassa minuutissa kahdeksaan osaan taitellun paperin avulla. (Innokylä a.)

Tein aluksi ideakasi-harjoituksen jokaisesta neljästä suunnitteluohjurista erikseen. Ideakasi-harjoituksen jälkeen tarkastelin omia ideoitani, sekä museon yleisötyön henkilökunnan ideointituokion aineistoa. Yhdistelin erilaisia aihioita ja pyrin arvioimaan, millaiset ideat ja avaukset voisivat olla toteutuskelpoisia ja vastata mahdollisimman moneen suunnitteluohjuriin, sekä erilaisten käyttäjäpersoonien tarpeisiin. Valitsin kolme ideaa, joita lähdin kehittämään eteenpäin. Ideat olivat aikuisten oppimismateriaali, Kuuntele muoto! -radio-ohjelma sekä Kaupunkisuunnittelu tutuksi!-idea.

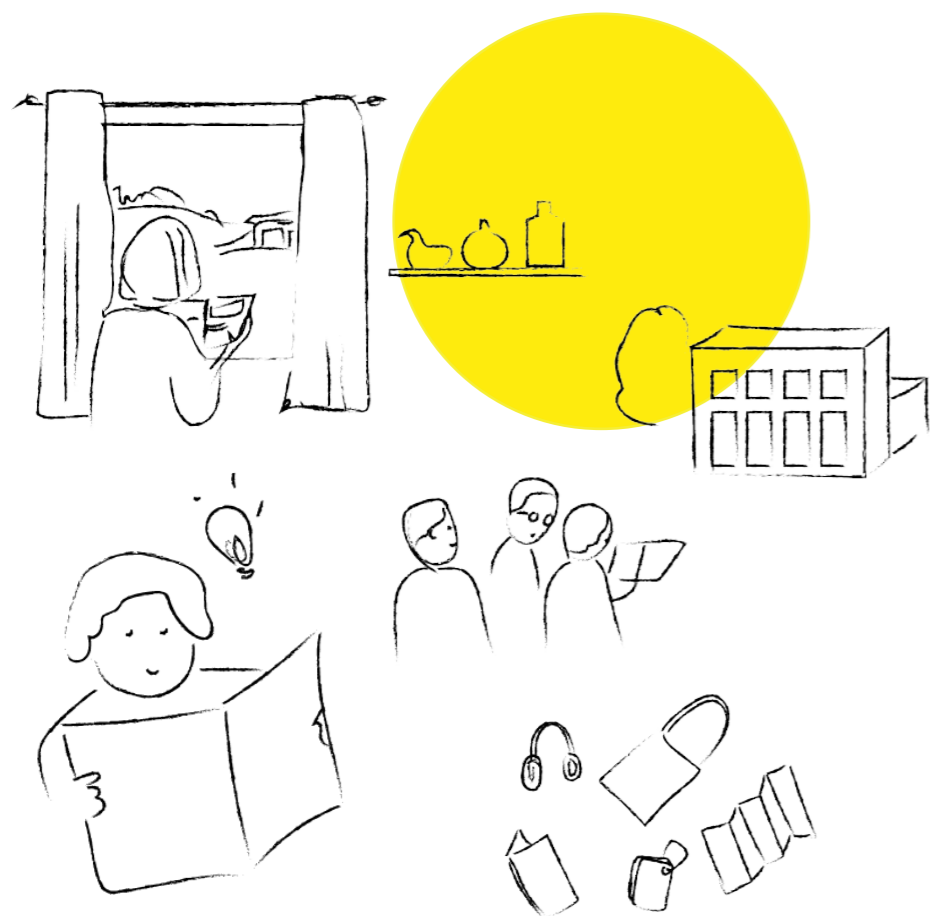
Tein jokaisesta kolmesta ideasta vielä uuden ideakasi-harjoituksen. Tein jokaisesta ideasta lyhyen kuvauksen, sekä SWOT-analyysin. SWOT on nelikenttäanalyysi, jossa määritellään arvioitavan idean sisäiset vahvuudet (englanniksi Strengths) ja heikkoudet (englanniksi Weaknesses), sekä ulkoiset mahdollisuudet (englanniksi Opportunities) ja uhat (englanniksi Threats). (Holvi.)

Kolme ideaa on kuvattu lyhyesti kuviossa 8. Esittelin tässä vaiheessa opinnäytetyöprosessiani ja ideoita A&DO-hankkeen työntekijöille, ja sain heiltä positiivista palautetta. Ehdotin, että ideoiden arviointia ja kehittämistä tehdään vielä yhdessä kohderyhmän kanssa työpajojen avulla. Tätä pidettiin hyvänä ajatuksena, ja etenin suunnitteluprosessissa sen mukaisesti.



Kuva 12. Ideointia, luonnoksia ja SWOT-analyyskejä.

Kolme ideaa tiivistettynä:



Oppimismateriaali aikuisille

Oman ympäristön havainnointi muotoilun ja arkkitehtuurin näkökulmasta. Kehittää ympäristönlukutaitoa, tarjoaa tietoa ja oivalluksia.

Kannustaa havainnoimaan ja pohtimaan omaa kotia, pihaa, asuinalueita. Sopii mille tahansa paikkakunnalle.

Toimii yksin, kaksin tai yhdessä.



Kuuntele muotoa

Radio-ohjelma/podcast vaihtuvilta paikkakunnilta.

Keskustelua ja kuvailua paikkakunnan arkkitehtuurista ja muotoilusta.

Nojatuolimatkailua mielikuvitellen ja tietoa arkikielellä termit selittäen. Mukana kokemustietoa, eri ikäisiä paikallisia keskustelemassa, lisäksi asiantuntijätietoa.



Kaupunkisuunnittelu tutuksi!

Tavoitteena lisätä ymmärrystä kaupunkien ja kuntien toiminnasta. Miten yhteistä ympäristöä suunnitellaan, millaisia mahdollisuuksia on vaikuttaa tai osallistua suunnitteluun?

Paikkakuntakohtaisten osallistumisen mallien huomioiminen.

Kaupunkisuunnittelun historiaa, kaupunkimuotoilun case-esimerkkejä. Erottautuminen kaupunkien info- ja osallistumistiloista?

8.1.3 Seniorit mukaan ideoiden arviointiin

Järjestin ideoiden arvioimiseen ja kehittämiseen liittyvän etätyöpajan yli 65-vuotiaille. Työpajassa oli seitsemän osallistujaa ja observoijana toimi ryhmän kokoon kutsunut museopedagogi Leena Hannula. Osallistujat olivat Etelä-Suomessa asuvia, aiheesta kiinnostuneita henkilöitä, joilla oli erilaiset taustat. Etätyöpaja järjestettiin videokokouksen välityksellä.

Työpajassa esitellyt kolme ideaa ovat liitteessä 6. Työpajan aluksi esittelin A&DO-hanketta ja kerroin lyhyesti palvelumuotoilusta ja oppimismateriaalin, Kuuntele muotoa-radio-ohjelman/podcastin ja kaupunkisuunnittelu tutuksi! -idean.

Ideoiden esittelyn jälkeen keskustelimme ideoista yksi kerrallaan. Kirjasin samalla muistiinpanoja Miro-alustalle ja pyrin ryhmittelemään muistiinpanot asiayhteyksien mukaan. Osallistujat pystyivät seuraamaan etänä Miroon muodostuvaa aineistoa.

Lyhyiden keskustelujen jälkeen osallistujat äänestivät mikä idea olisi heistä paras jatkokehittäväksi. Äänestys toteutettiin avoimena äänestyksenä, eli kaikki näkivät toistensa äänet. Äänestyksen jälkeen käytiin läpi kunkin osallistujan perustelut valinnalleen. Osa osallistujista toi esiin, että olisi halunnut äänestää kahta ideaa. Keskusteltiin myös ideoiden yhdistelemisestä, joka sai kannatusta. Aikuisten oppimismateriaali-idea ja "kuuntele muotoa" -idea saivat keskenään tasaisesti eniten ääniä.

Työpajan aikana esiin nousi positiivisessa valossa erityisesti Kuuntele muotoa podcast-ajatus (kuva 13). Kuuntelua pidettiin mielekkäänä tapana saada tietoa. Eräs osallistuja ideoi, että podcastia voisi olla tekemässä senioreista koostuvat ryhmät. Tämä ajatus sai kannatusta myös muilta. Podcastin tekoon osallistumisen myös kuvattiin olevan ajatuksena helpommin lähestyttävä kuin esimerkiksi videoon osallistuminen.

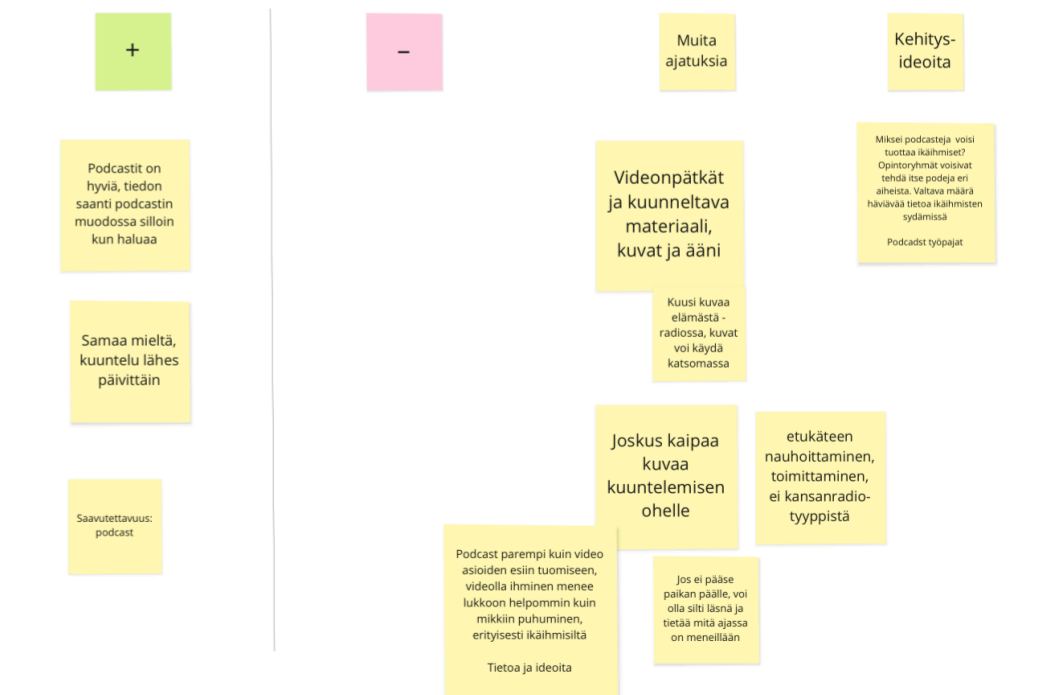
Tärkeänä asiana pidettiin myös ikäihmisten tiedon ja kokemusten tallentamista. Podcastiin ajateltiin myös voitavan liittää muuta materiaalia, kuten kuvia tukemaan kuuntelua. Podcast antaa mahdollisuuksia käsitellä eri teemoja, kuten muissa esitellyissä ideoissa käsiteltyä kaupunkisuunnittelua. Kuunneltava ohjelma voisi myös kannustaa havainnoimaan omaa ympäristöä uudella tavalla.

Vuorovaikutuksen, keskustelun ja ajatusten jakamisen tärkeys tuli esille työpajassa. Esimerkiksi Facebook-ryhmän yhdistäminen podcastiin ajateltiin mahdollisena kokemusten vaihtamisen kanavana. Eräs osallistuja kiteytti työpajan päätteeksi, että oli materiaali mitä tahansa, olisi sen tärkeää herättää käyttäjässään uteliaisuutta ja kiinnostusta syventää tietojaan.

Työpajan jälkeen sain palautetta observoijalta. Tein yhteenvedon työpajasta keskusteluista tehtyjen muistiinpanojen, äänestyksen ja observoijan havaintojen pohjalta. Työpajassa olisin voinut vielä tarkemmin avata kutakin ideaa. Kerroin ideoista melko pintapuolisesti ja pelkistetysti, sillä halusin jättää riittävästi tilaa osallistujien omille ajatuksille ja keskustelulle. Tarkempi ideoiden sisällön kuvaaminen olisi voinut konkretisoida ideoita osallistujille enemmän ja antaa tukea keskustelulle. Nyt varsinkin ensimmäinen, oppimismateriaalia käsittelevä idea jäi esittelyni pohjalta melko abstraktiksi. Jokainen idea kuitenkin herätti keskustelua ja mielipiteitä osallistujissa.

Työpajassa voimistui havainto siitä, että oma ympäristö toimii ajatusten ja keskustelun herättäjänä. Eri ideoiden, erityisesti kaupunkisuunnittelu tutuksi! -idean, yhteydessä keskusteltiin paljon osallistujien omista elinympäristöistä.

Ajatuksia Kuuntele muotoa -ideasta:



Kuva 13. Etätyöpajassa Miroon kirjattuja muistiinpanoja.

8.2 Idean valinta ja kehittäminen

Etätyöpajan osallistujien palautteen ja ajatusten pohjalta lähdin kehittämään konseptiksi ideaa, joka pohjautuu podcastiin, mutta sisältää myös lisämateriaalia kuuntelun ja oppimisen tueksi.

Senioreiden osallistuminen sisällön suunnitteluun sai etätyöpajasta vahvistusta, joten aloin pohtimaan, kuinka seniorit voisivat osallistua podcastin suunnitteluun, ja mahdollisesti myös tuottamiseen. Konseptia kehitettiin myös yhdessä senioreiden kanssa toisen työpajan avulla. Toiseen työpajaan osallistui eri henkilöitä kuin etätyöpajaan.

8.2.1 Ideasta kohti konseptia

Tuulaniemen (2011, 192.) mukaan palvelumuotoilussa konseptilla tarkoitetaan palvelun keskeisen sisällön kuvausta. Palvelukonseptissa kuvataan palvelun isot linjat ja hahmotellaan sen ääriviivat, joiden avulla jatkokehittäminen ja yksityiskohtien tarkentaminen on mahdollista. Palvelukonseptissa kokonaisuutta voidaan kuvata esimerkiksi palvelupolun muodossa. Konseptin tavoitteena on kertoa, millainen palvelu on ja miten sitä voitaisiin tuottaa, sekä miten palvelu vastaa käyttäjien tarpeisiin.

Palvelukonseptin luomista varten luonnostelin (kuva 14) vaihtoehtoja mm. siitä, kuinka podcast olisi käyttäjien saatavilla, mitä muuta materiaalia siihen liittyisi, ja miten kokonaisuutta voitaisiin käyttää. Lisäksi pohdin materiaalin tuottamiseen liittyviä toimenpiteitä ja resursseja sekä muotoiluohjureiden huomioimista konseptissa. Tutustuin myös podcasteihin mediana tarkemmin.

Luonnostelun pohjalta kiteytyi ajatus konseptista, jossa jokaiseen kuunneltavan ohjelman jaksoon liittyisi aina myös kuvia ja tekstimuotoista tietoa sisältävä täydentävä artikkeli, sekä tehtävä jakson aiheeseen liittyen. Podcastia voisi kuunnella sellaisenaan, tai halutessaan syventää kokemusta kuvia katsellen ja tehtäviä tehden joko itsenäisesti tai yhdessä ryhmän kanssa.



Kuva 14. Luonnostelua konseptista.

Podcast mediana

Podcastit ovat kuunneltavia ohjelmia, joita julkaistaan verkon kautta. Radio-ohjelmista poiketen podcasteja voi kuunnella haluamanaan ajankohtana joko suoraan verkkosivuilta, erilaisten alustojen kautta tai lataamalla ohjelma omalle tietokoneelle tai muulle laitteelle. Nykyisin myös monia radio-ohjelmia voi kuunnella verkossa podcastin tapaan. (Utriainen 2018.)

Podcasteja tehdään mitä erilaisimmista aiheista. Usein podcastia julkaistaan sarjana, joka sisältää useita jaksoja. Jaksojen julkaisutahti vaihtelee podcastista riippuen. Osa podcasteista on jatkuvia, ja osaa tehdään tuotantokausittain, eli välillä jaksojen julkaisusta taukoa pitäen. Podcast voi rakentua esimerkiksi haastattelun, keskustelun tai yhden kertojan kertoman tarinan ympärille. (Utriainen 2018.)

RadioMedian (2020) tutkimuksen mukaan podcastien suosio on kasvussa. Tutkimuksen tuloksissa puhutaan alle 65-vuotiaista, joten tulokset eivät käsittele suoraan tämän opinnäytetyön ensisijaista kohderyhmää. Tutkimuksen mukaan erityisesti nuorten keskuudessa podcastit ovat tunnettu media. Kolmasosa tutkimukseen vastanneista arvioi lisäävänsä podcastien kuuntelua seuraavan puolen vuoden kuluessa. Tutkimuksen mukaan nuoret päätyvät podcastien pariin usein sosiaalisen median kautta, kun taas vanhemmat kuuntelijat löytävät kuunneltavaa erilaisten podcasteja kokoavien palveluiden avulla. Suosituin kuunteluväline on älypuhelin. Podcasteja kuunnellaan muun muassa kotona ja liikenteessä. Kolmasosa vastaajista kertoi keskittyvänsä täysin kuunteluun, mutta usein kuunneltaessa tehdään myös esimerkiksi kotitöitä.

Tutkimustuloksissa mainitaan podcastien kuuntelumotiiveiksi erityisesti rentoutuminen, uuden oppiminen ja viihtyminen. Vanhemmille ikäryhmille kuvattiin tärkeäksi myös tiedon saaminen ja "ajantasalla pysyminen" podcasteja kuuntelemalla. (RadioMedia 2020.)

Podcast on siis tutkimuksen mukaan mediana tuttu erityisesti nuoremmille ikäpolville. A&DO – Arkkitehtuurin ja muotoilun oppimisen keskuksen podcastia suunniteltaessa on tärkeää pohtia podcastin julkaisu- ja markkinointikanavat sellaisiksi, että podcast tavoittaisi kaiken ikäisiä kuulijoita, ja tässä tapauksessa erityisesti senioreita. Podcast tulisi olla helposti saatavilla netin kautta. Podcast tulisi pyrkiä tekemään niin laadukkaasti, että sitä voisi tarjota myös radiokanavien kautta lähetettäväksi. Lisäksi podcastia tulisi markkinoida sosiaalisen median ohella myös muissa medioissa, kuten paikallislehdissä.

8.2.1 Kehittäminen työpajassa senioreiden kanssa

Koin tärkeäksi saada kohderyhmää mukaan myös podcastiin pohjautuvan idean tarkempaan kehittämiseen, jotta konseptista tulisi mahdollisimman käyttäjälähtöinen. Museon tuulettajat -ryhmälle järjestettiin aiheesta työpaja, jossa samalla kokeiltiin kevyesti myös podcastin suunnittelua työpajamaisen työskentelyn avulla.

Työpajaan osallistui viisi yli 65-vuotiasta osallistujaa, joista osa oli ollut mukana myös opinnäytetyön alkuvaiheen pienryhmäkeskusteluissa. Lisäksi työpajassa oli observoijana mukana Designmuseon vastaava museolehtori ja A&DO-hankkeen hankejohtaja Leena Svinhufvud. Museon tuulettajien tapaamisen aluksi käsiteltiin toista, opinnäytetyöni ulkopuolista aihetta noin puolen tunnin ajan. Tämän jälkeen siirryttiin A&DO-hankkeen ja opinnäytetyöni pariin.

Työpajan kulku

Työpajan aluksi esittelin aluksi lyhyesti opinnäytetyöni prosessia ja työskentelyn aikana kehittyneitä, podcastiin perustuvia ideoita. Osallistujilta kysyttiin esittelyn jälkeen ensimmäiset tunnelmat ideasta. Lisäksi tiedusteltiin, kuuntelevatko osallistujat podcasteja tai radiota. Osallistujilla tuli heti mieleen podcast-ideasta sekä hyviä puolia, kehitysehdotuksia, että kritiikkiäkin.

Ennen varsinaisen työpajatyöskentelyn aloittamista virittäydettiin podcastien pariin kahvittelemalla ja samalla kuuntelemalla lyhyt osa olemassa olevasta ja opinnäytetyön aihepiiriin sopivasta podcastista. Esimerkkipodcastina toimi Anni Korkmanin (2020) toimittaman Radio Helsingin Helsinki Design Weekly -ohjelman jakso Muotoilukasvatus. Jaksossa Korkmanin ja Ida Kukkapuron vieraina muotoilukasvatuksesta keskustelivat Designmuseon museolehtori Hanna Kapanen ja Suomen Muotoilukasvatusseura SuoMusta muotoilija Mari Savio. Neljänkymmenen minuutin mittaisen ohjelman lopusta kuunneltiin noin kymmenen minuutin osuus, jossa käsiteltiin muotoiluoppimista erityisesti aikuisten näkökulmasta.

Podcastin kuuntelun jälkeen siirryttiin työpajatyöskentelyyn. Työpajan tehtävät ovat liitteessä 7. Ensimmäisenä tehtävänä oli ryhmässä pohtia, millainen on hyvä podcast tai radioohjelma, ja millaiset piirteet tekevät kuunneltavasta ohjelmasta hyvän. Kirjasin osallistujien keskustelusta muistiinpanoja fläppitaululle ja esitin välillä tarkentavia kysymyksiä.

Tärkeänä pidettiin muun muassa ohjelman hyvää kertojaa. Hyvän kertojan kuvailtiin olevan asiaan hyvin perehtynyt, karismaattinen, persoonallinen ja riittävän selkeä. Hyvällä kertojalla on tunteet mukana ja hän saa kuulijan keskittymään ja tempautumaan mukaan ohjelman pariin. Hyvä kuunneltava ohjelma ei myöskään ole liian tiukasti käsikirjoitettu vaan elää toteutettaessa. Hyvässä radio-ohjelmassa tai podcastissa on keskusteleavuutta. Ohjelmassa voi kuulla keskustelua henkilöiden välillä ja se voi myös herätellä kuulijan ajatuksia kysymällä avoimia kysymyksiä. Hyvässä ohjelmassa ei oleteta, että kuulija tuntee erilaisia ammattialojen termejä ennalta. Tärkeänä pidettiin myös kiinnostavaa otsikkoa, sekä laadukasta äänitystä.

Toisena tehtävänä osallistujat suunnittelivat yhdessä kuvitteellisen A&DO-podcastin ensimmäisen tuotantokauden jaksojen aiheita (kuva 15). Ohjeistin pohtimaan kuuden jakson aiheita, mutta osallistujilta tulikin luontevasti ja nopeasti mieleen aiheita kahdeksalle jaksolle. Pyysin osallistujia miettimään, mitkä aiheet heistä olisi tärkeää käsitellä erityisesti senioreille suunnatussa, arkkitehtuuria ja muotoilua sekä oppimista käsittelevässä podcastissa. Osallistujat valitsivat joukostaan kirjurin, joka kirjasi jaksojen teemat ylös valmiille pohjalle.

Osallistujien suunnitelmassa ensimmäisen jakson aiheena oli alustus siihen, mitä muotoilu ja arkkitehtuuri ovat. Muut työpajassa syntyneet jaksojen aiheet olivat palvelumuotoilun arkea, kiertotalous, ekologisuus ja vastuullisuus -jakso, käyttömukavuus & kauneus, rakennusten ja esineiden lukutaito, suomalaisten muotoiluun ja arkkitehtuuriin liittyvät ylpeydenaiheet ja häpeät, "miksi kaikki oli ennen paremmin – vai oliko?" sekä omaan ympäristöön vaikuttamisen mahdollisuuksia käsittelevä jakso.

Jaksojen aiheet tulivat osallistujilta hyvin lyhyen pohdinnan seurauksena, mutta heijastavat ja kiteyttävät mielestäni vahvasti niitä teemoja, jotka myös käyttäjäutkimuksen vaiheessa nousivat esiin. Kuitenkaan en itse olisi varmasti osannut keksiä ja tunnistaa juuri näitä jaksojen aiheiksi. Osallistujat myös tarkensivat aiheita sekä suullisesti, että muutamien jaksojen kohdalla myös muistiinpanoja kirjoittamalla.



Kuva 15. Työpajatyöskentelyä.

Kolmantena tehtävä työpajassa pohdittiin, millainen A&DO-podcastin jaksojen rakenne voisi olla. Esittelin oman ajatukseni siitä, että jokainen jakso voisi sisältää sekä asiantuntijan mukana oloa, että senioreiden näkökulmia ja ajatuksia jakson aiheeseen. Lisäksi jokaisessa jaksossa voisi olla paikallinen esimerkki joistain päin Suomea jakson aiheeseen liittyen. Pyysin osallistujia kommentoimaan tätä ehdotustani ja kertomaan omia ajatuksiaan jaksojen rakenteesta ja siitä, miten mainitsemani asiat voisivat olla jaksoissa mukana. Muistiinpanoja kirjoitettiin jälleen fläppitaululle.

Tärkeänä pidettiin sitä, että jaksoissa olisi luonteva, ei puiseva rakenne. Ei siis erillisiä "laatikkomaisia" osuuksia toistensa perään, vaan luonnollisia jatkumia. Tarinallisuutta pidettiin tärkeänä. Jaksoissa voisi olla myös huumoria ja kevennyksiä, joka voisi ilmetä esimerkiksi jakson kertojan tai vetäjän persoonan kautta. Senioreiden roolien mahdollisuuksia pidettiin monipuolisina. Seniori voisi jossain jaksossa olla esimerkiksi 85-vuotias asiantuntija, myös ohjelman vetäjä voisi olla seniori. Paikallisten esimerkkien kautta seniorit voisivat päästä ääneen. Myös eri sukupolvien kohtaamiset mainittiin, välillä voisi ottaa uutta näkökulmaa aiheisiin kuulemalla vaikkapa lasten mietteitä. Nuoren energian ja kokemuksen yhdistelmää, toinen toistaan kunnioittaen, pidettiin tärkeänä. Myös päättäjiä toivottiin mukaan johonkin jaksoista.

Työpajan lopuksi osallistujilta kysyttiin, millaisia tehtäviä podcastiin heidän mielestään voitaisiin tai tulisi yhdistää. Lisäksi kysyin vielä lopussa millaiselta konseptin ajatus kuulostaa nyt yhteisen työskentelyn jälkeen. Osallistujat olivat käsittäneet ajatuksen jaksoihin liittyvistä tehtävistä keskenään hieman eri tavoin. Yksi osallistuja oli kokenut ajatuksen tehtävästä aluksi koulumaisena. Olin itse ajatellut, että tehtävä olisi jotakin tekemistä tai pohdittavaa podcastin jälkeen, mutta ainakin yksi osallistuja oli ajatellut, että tehtävä olisi podcastin aikana toteutettava. Keskustelua heräsikin, voisiko kuunnella myös havainnoida omaa ympäristöään podcastin ohjaamana. Eräs osallistuja huomioi jo työpajan alussa, että kotona tutussa ympäristössä ohjelmien kuunteluun ehkä keskittyy eri tavalla, kun taas vieraassa paikassa katse alkaa luonnollisestikin harhailemaan ympäristössä.

Osallistujat nostivat esiin tärkeänä asiana sen, mitä tapahtuu podcastin ja tehtävän jälkeen, jotta toteutus ei jäisi yksisuuntaiseksi. Tärkeänä pidettiin, että olisi jokin kanava, jossa antaa palautetta tai kertoa omasta tekemisestään. Pohdittiin myös, mitä mahdolliselle kerätylle palautteelle ja materiaalille tapahtuu. Osallistumista ja vaikuttamista pidettiin tärkeänä ja palkitsevana, ja sitä haluttaisiin yhdistettävän myös podcast-ideaan. Tärkeänä pidettiin myös, että podcast ei olisi alleviivatusti juuri senioreille suunnattu, vaan avoin kaikille.

Alkuperäisessä suunnitelmassani työpajassa olisi työskennelty hieman enemmän siten, että osallistujat kirjaavat itse ajatuksiaan ennakkoon valmistelluille työskentelypohjille. Kuitenkin tilaisuuden alussa aikaa meni yllättävän paljon toisen aiheen käsittelyyn.

Jaksojen rakenne

- vaihtelevuutta, luontevaa sisällön kuljetusta
- kiinnostava otsikko on tärkeä
- elävää keskustelua, ei liian käsikirjoitettu

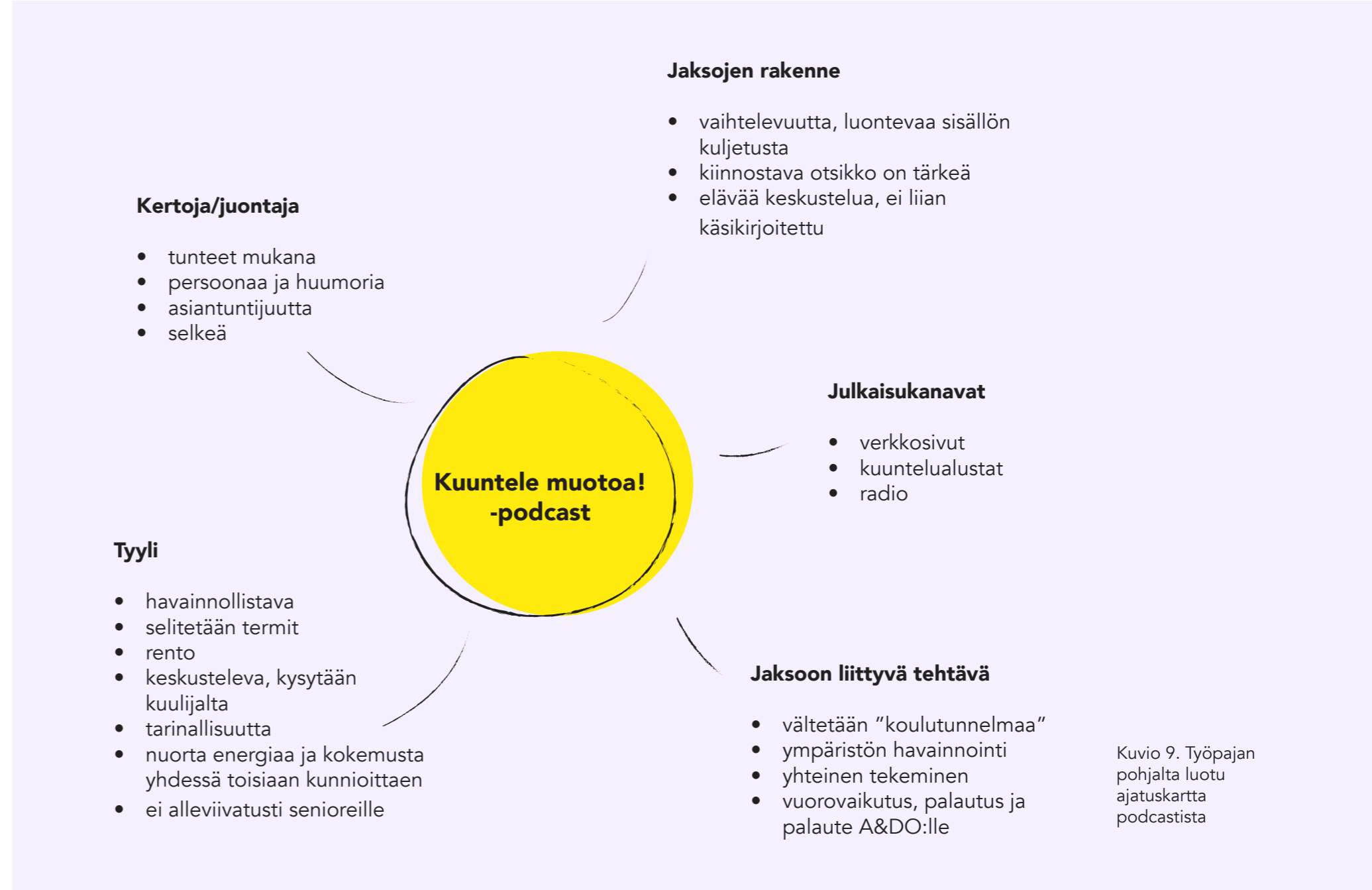
Julkaisukanavat

- verkkosivut
- kuuntelualustat
- radio

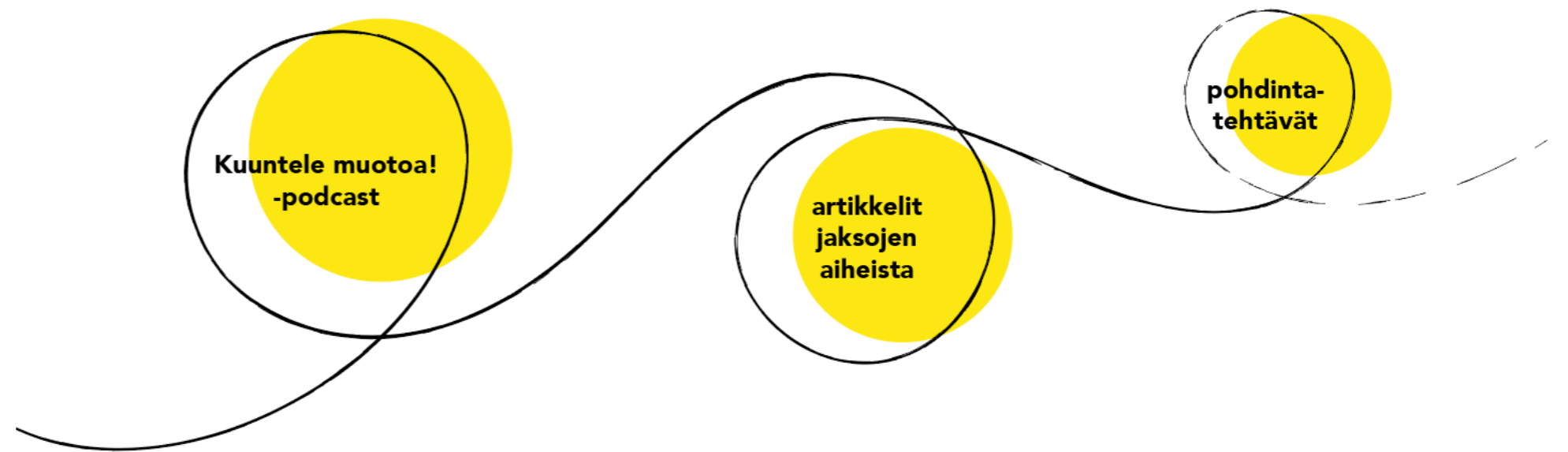
Jaksoon liittyvä tehtävä

- vältetään "koulutunnelmaa"
- ympäristön havainnointi
- yhteinen tekeminen
- vuorovaikutus, palautus ja palaute A&DO:lle

Kuvio 9. Työpajan pohjalta luotu ajatuskartta podcastista



9. Konseptin esittely



Kuvio 10. Kuuntele muotoa! -konsepti.

9.1 Kuuntele muotoa! -konsepti

Koko opinnäytetyöprosessin aikana kerätyn käyttäjätiedon ja kohderyhmän kanssa tehdyn työpajatyöskentelyn pohjalta muodostui Kuuntele muotoa! -konsepti (kuvio 10), jonka ytimessä on podcast. Podcastissa käsitellään kuulijoita kiinnostavia arkkitehtuurin ja muotoilun aiheita hyödyntäen museoiden kokoelmia ja tutustumalla nykyhetken esimerkkeihin eri puolilla Suomea.

Kuuntele muotoa! – Arkkitehtuurin ja muotoilun oppimisen keskuksen podcast

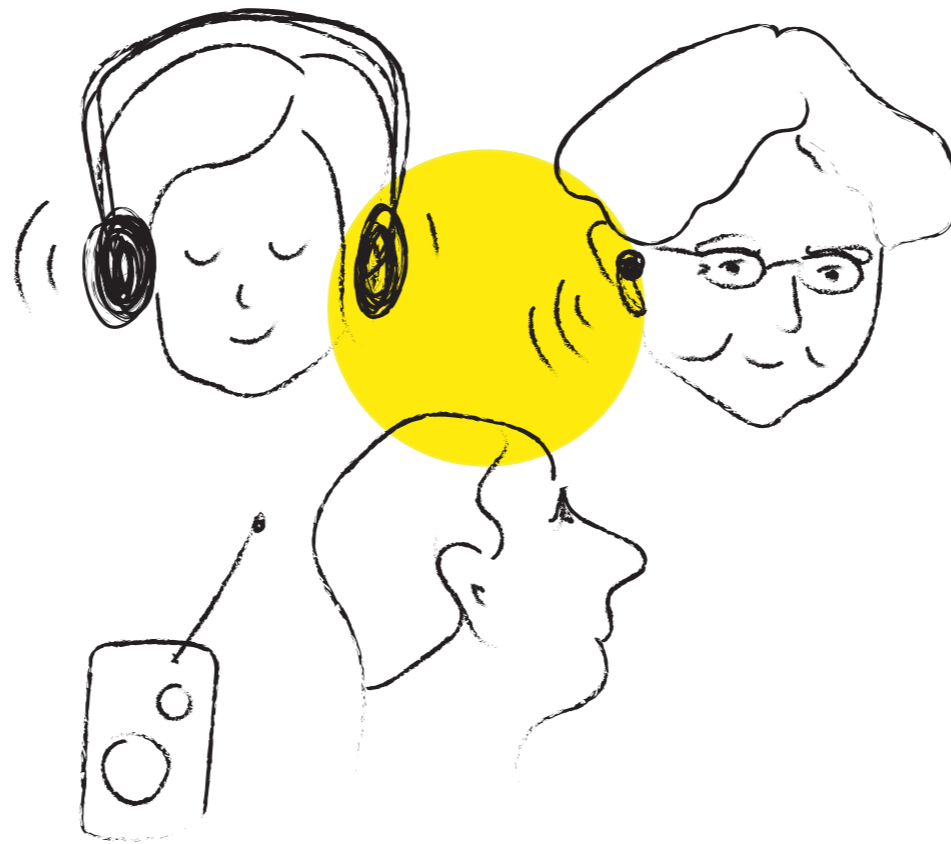
Kuuntele muotoa! -podcast toimii siltana arkkitehtuurin ja muotoilun, sekä niihin liittyvän oppimisen maailmaan. Kuuntele muotoa herättää kuulijan miettimään omaa ympäristöään ja arjessaan läsnä olevaa arkkitehtuuria ja muotoilua. Podcastissa tavalliset kansalaiset ja asiantuntijat kohtaavat ja keskustelevat suunnitteluun liittyvistä teemoista. Jaksojen aiheet kumpuavat arkkitehtuurin ja muotoilun maailmasta, kuulijoita kiinnostavista teemoista. Podcastia nauhoitetaan eri puolilla Suomea. Se on kuunneltavissa valtakunnallisesti ja verkon välityksellä myös ulkomailla.

Kuulijat ovat mukana suunnittelemassa tuotantokausia. Jokaisessa jaksossa on mukana senioreiden kokemusta ja näkemystä. Jaksosta riippuen seniori voi olla esimerkiksi asiantuntija, keskustelija, käyttäjä, kokeilija tai haastattelija.

Podcastissa hyödynnetään museoiden kokoelmia ja historiatietoa. Jaksoissa jalkaudutaan studiosta toreille, tehtaisiin, toimistoihin, museoihin ja palveluiden pariin.

Podcastin lisäksi kunkin jakson aiheeseen voi tutustua verkkosivuilta löytyvän lisämateriaalin avulla. Jokaisesta jaksosta tehdään tekstimuotoinen, runsaasti valokuvia sisältävä artikkeli, jota voi käyttää kuuntelun tukena tai itsenäisenä materiaalina. Kuhunkin jaksoon liittyvä pohdintatehtävä herättelee havainnoimaan omaa ympäristöä. Pohdintatehtäviä voi tehdä yksin, kaksin tai porukalla vaikkapa ADOriiheen keskustelemaan kokoontuen. Tehtävän tarkoitus ei ole testata tietoa, vaan herättää ajatuksia ja keskustelua, kiinnostusta ja innostusta arkkitehtuuria, muotoilua ja omaa ympäristöä kohtaan. Tehtävä esitellään sekä podcastissa, että artikkelin yhteydessä. Artikkeleista ja tehtävistä voidaan tehdä erilaisia kieliversioita.

Tehtävien synnyttämiä ajatuksia, oivalluksia ja ideoita voi jakaa A&DO – Arkkitehtuurin ja muotoilun oppimisen keskuksen verkkoyhteisön kautta muille kuulijoille ja oppimisen keskuksen käyttöön. Podcast ja muu materiaali suunnitellaan yhdessä senioreiden kanssa ja erityisesti seniorikansalaiset huomioiden, mutta sen avulla kaiken ikäiset aikuiset ja nuoret voivat tutustua arkkitehtuuriin ja muotoiluun.



Kuuntele muotoa! pähkinäkuoressa

Mitä: Kuunneltavaan ohjelmaan ja lisämateriaaliin perustuva konsepti. Tutustuttaa arkkitehtuuriin ja muotoiluun, sekä mahdollistaa aiheista oppimista, pohtimista ja keskustelemista.

Kenelle: Senioreille ja ihan kaikille! Sopii kaikille aikuisille, mutta on suunniteltu erityisesti senioreiden tarpeet ja elämäkokemus huomioiden.

Mitä konsepti sisältää: Podcastin, jossa käsitellään kuulijoita kiinnostavia aiheita arkkitehtuurin ja muotoilun maailmasta. Lisäksi konseptiin kuuluu kuuntelua tukeva tai omana materiaalina toimiva artikkeli jokaisen jakson aiheesta. Podcastin ja artikkelin ohella jokaiseen jaksoon liittyy pohdintatehtävä, joka herättelee miettimään arkkitehtuuria ja muotoilua omassa elinympäristössä. Materiaali myös kannustaa keskusteluun aiheista. Materiaalin lisäksi konseptiin kuuluu ADOriihi -keskusteluryhmätoiminta ja A&DO-verkkoyhteisö.

Miten konseptia käytettäisiin: Jokainen käyttäjä voi tutustua konseptiin kotona netin kautta, yksin tai yhdessä läheisten kanssa. Podcastin voi kuulla myös radiosta. ADOriihissä kokoonnutaan pohtimaan podcastin aiheita porukalla.

Miten voitaisiin tuottaa: Voidaan tuottaa yhteistyössä käyttäjien ja erilaisten yhteistyökumppanien kanssa.

Miten voitaisiin jatkokehittää: Aluksi voidaan tehdä pilottijakso, ja kokeilla sen toimivuutta käyttäjien ja sidosryhmien kanssa yhdessä. Kokeilun perusteella konseptia voidaan kehittää.

ADOriihi – ajatusten vaihtoa ja yhteistä ideointia podcastin siivittämänä

Kuuntele muotoa -podcastiin liittyvänä toimintana voidaan perustaa ryhmiä hieman kirjallisuuspiirien tapaan. Ihmiset voivat kokoontua ADOriiheen keskustelemaan, kenties samalla myös tuottamaan ja jakamaan uusia ideoita ja oivalluksia podcastin alustamana. ADOriihi- ryhmät voivat kokoontua joko jo kuuntelemaan yhdessä, tai kukin osallistuja voi kuunnella podcastin omalla tahollaan ja yhdessä järjestetään sen jälkeen tilaisuus, jossa vaihdetaan ajatuksia ja luodaan uusia ideoita yhdessä.

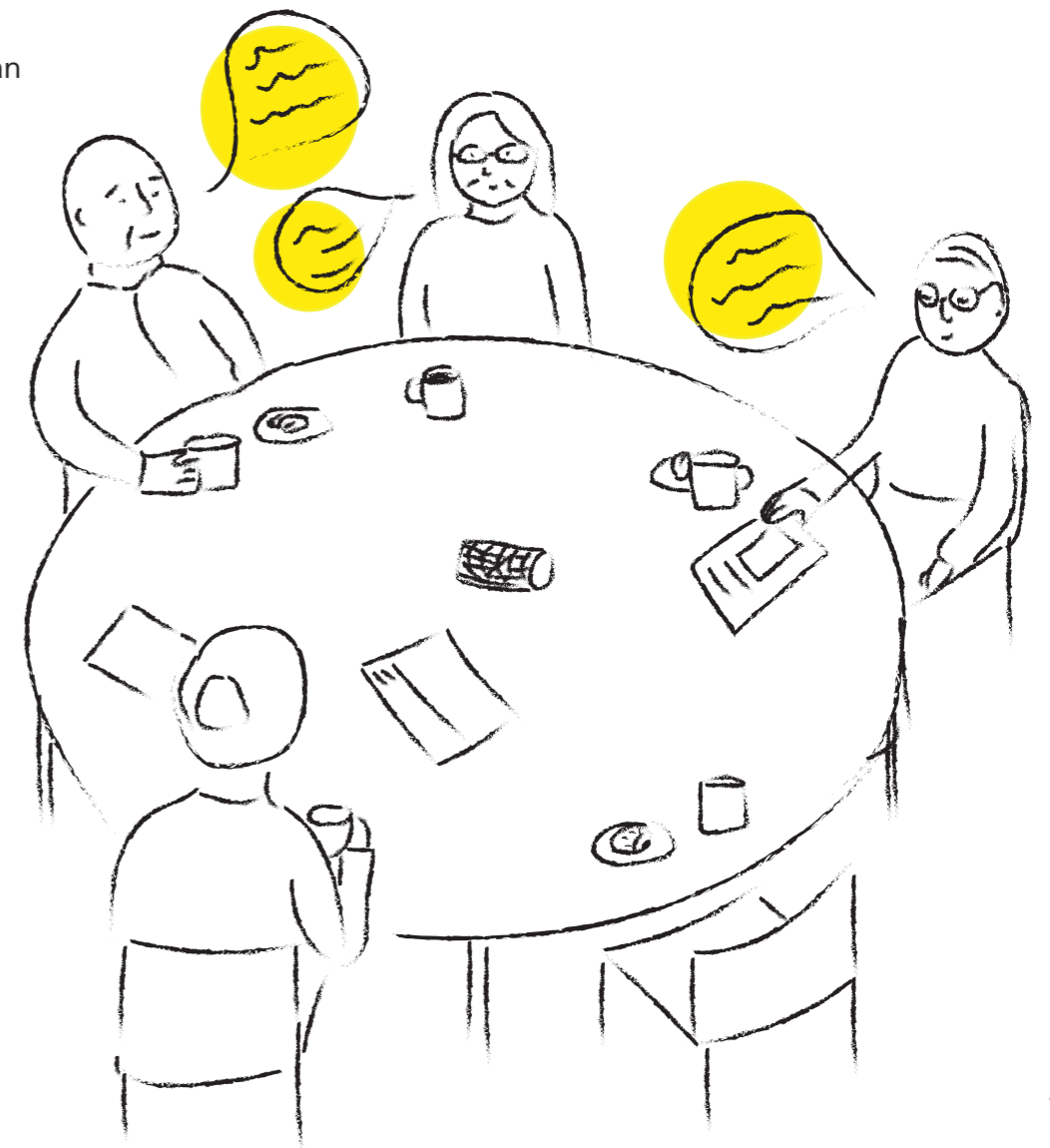
Podcasteihin liittyviä piirejä on jo toiminnassa. Esimerkiksi maailmanlaajuinen Podcast Brunch Club kokoaa ihmisiä yhteen keskustelemaan podcasteista. Osallistujat saavat joka kuukausi vaihtuvan kuuntelulistat, ja kuuntelun jälkeen he voivat vaihtaa ajatuksia joko virtuaalisissa tai fyysisissä tapaamisissa. (Podcast Brunch Club 2022.)

ADOriihi on saanut innoitusta aivoriihestä, joka on perinteinen ideointiin tarkoitettu ryhmätyömenetelmä. Aivoriihi-menetelmässä pyritään ryhmässä tuottamaan mahdollisimman paljon erilaisia ideoita ratkaisuksi johonkin kysymykseen tai ongelmaan. (Innokylä b.)

ADOriihessä painottuu suuren ideamäärän sijaan vapaa keskustelu podcastin aiheesta ja pohdintatehtävästä, sekä yhteinen oivaltaminen. Keskustelun tuloksena pyritään tekemään yhteinen koonti siitä, mitkä asiat ADOriihi-ryhmän mielestä olivat jaksossa ja pohdintatehtävässä merkityksellisiä ja tärkeitä. Samalla koostetaan yhteen keskustelussa mahdollisesti syntyneitä uusia ideoita, avauksia ja heränneitä kysymyksiä.

ADOriihi-ryhmä voi halutessaan toimittaa tekemänsä yhteenvedon A&DO – Arkkitehtuurin ja muotoilun oppimisen keskukselle. Yhteenvedon voisi kenties toimittaa myös esimerkiksi omalle kotikunnalle, jos ADOriihessä on syntynyt paikkakunnan kehittämiseen liittyviä ajatuksia ja ideoita. Yhteenvetoja varten tuotetaan valmis visuaalinen pohja tai pohjat, jotka ovat ladattavissa netistä. Pohja voi olla samanlainen jokaiselle jaksolle, tai jaksokohtainen.

Ryhmäideaa voidaan markkinoida erityisesti yhdistyksille, järjestöille tai muille senioreille suunnattua toimintaa järjestäville tahoille. ADOriihiä voitaisiin perustaa esimerkiksi kirjastoihin, päiväkeskuksiin tai kahviloihin. Myös eri ikäiset voivat kohdata keskenään ADOriihissä. Toiminnasta viestittäessä pyritään rentoon ilmaisuun ja matalan kynnyksen luomiseen, jotta mukaan lähteminen tuntuisi helpommalta myös sellaisille henkilöille, jotka eivät koe olevansa arkkitehtuurin tai muotoilun tuntijoita ennestään.



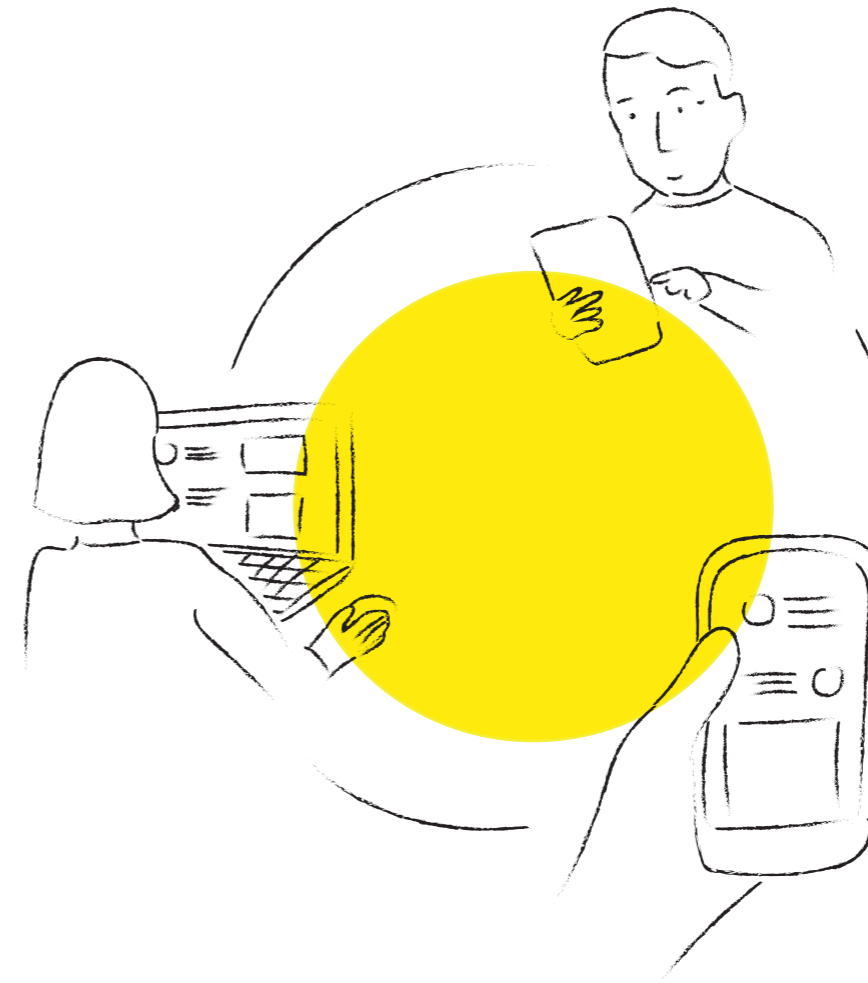
A&DO Verkko yhteisö

Konseptiin voisi liittyä olennaisena osana myös verkko yhteisö, jossa voi keskustella podcastista ja jakaa tehtävien herättämiä ajatuksia valtakunnallisesti. Verkko yhteisön kautta on mahdollista kokeilla myös etänä toimivia ADOriihä, joihin eri paikkakuntien ihmiset voivat kokoontua keskustelemaan yhdessä.

Verkko yhteisö voi palvella podcastin kuuntelijoiden ohella kaikkia A&DO – Arkkitehtuurin ja muotoilun oppimisen keskukselta kiinnostuneita. Yhteisö toimii vuorovaikutuskanavana käyttäjien ja A&DO:n välillä. Verkko yhteisön ja verkkosivujen kautta käyttäjä voi myös löytää lisää syventävää tietoa itseään kiinnostavista arkkitehtuurin ja muotoilun aiheista, sekä kuulla tuoreimpia uutisia Arkkitehtuurin ja muotoilun oppimisen keskukselta. Oppimisen keskus voi kerätä palautetta ja löytää osallistujia museoiden palveluiden kehittämiseen yhteisön kautta.

Suomen virallisen tilaston (2020) mukaan vanhemmat ikäryhmät käyttivät digitaalisista viestintäkanavista useammin Facebookia kuin WhatsAppia tai Instagramia. Nuoret taas käyttivät WhatsAppia ja Instagramia useammin kuin Facebookia.

Senioreita ajatellen verkko yhteisö voisi toimia esimerkiksi Facebookissa. Verkko yhteisö voisi rakentua myös A&DO:n omille verkkosivuille, mutta siellä ollessaan sen äärelle pitäisi joka kerta erikseen etsiä. Verkko yhteisön ylläpitäminen, vuorovaikutus ja moderointi vaatii jatkuvia resursseja. Kuitenkin verkko yhteisöstä voi muodostua merkityksellinen vuorovaikutuksen väylä oppimisen keskuksen ja sen käyttäjien välille. Keskustelun ja vuorovaikutuksen merkitys korostui opinnäytetön aikana toteutetuissa työpajoissa. Koronapandemian seurauksena myös etänä osallistumisen mahdollistaminen on entistä tärkeämpää. Verkko yhteisöön liittyen voitaisiin tutkia yhtenä vaihtoehtona myös vapaaehtoisten mahdollista roolia yhteisön ylläpitämisessä.



Podcastin ja artikkelin julkaisukanavat

Podcast ja muu materiaali julkaistaisiin verkossa. Erityisesti iäkkäämpiä käyttäjiä ajatellen tulee kuitenkin huolehtia, että materiaali on saatavilla netin ohella myös muuta kautta. Suomen virallisen tilaston (2021) mukaan vuonna 2021 internetin käyttö yleistyi Suomessa hitaasti ja vain vanhimmissa ikäryhmissä. Päivittäin tai lähes päivittäin nettiä käyttävien osuus kasvoi 75–89-vuotiaiden ikäryhmässä kuusi prosenttia 42 prosenttiin ja 65–74-vuotiailla seitsemän prosenttia 78 prosenttiin.

Podcast pyritään tekemään niin laadukkaasti, että sitä voidaan tarjota myös radiossa lähetettäväksi ohjelmaksi. Radiosta ohjelma voi tavoittaa myös kuulijoita, jotka eivät etsiytyisi ohjelman pariin omatoimisesti, mutta voivat silti nauttia sen kuuntelusta.

Painetussa mediassa, kuten lehdissä, voidaan julkaista jaksoista tehtyjä artikkeleita. Myös konseptiin liittyvä idea keskustelupiireistä, ADOriihistä, tukee nettiä käyttämättömien ihmisten mahdollisuuksia osallistua. Nettisivuilla olevat artikkelit ovat myös tulostettavissa. Lisäksi sivuille kootaan kunkin jakson aiheeseen liittyviä linkkejä esimerkiksi museoiden muihin materiaaleihin, joiden kautta voi halutessaan syventää tietojansa aiheesta. Myös palautteen antaminen konseptista on tehty helpoksi ja vuorovaikutteiseksi.

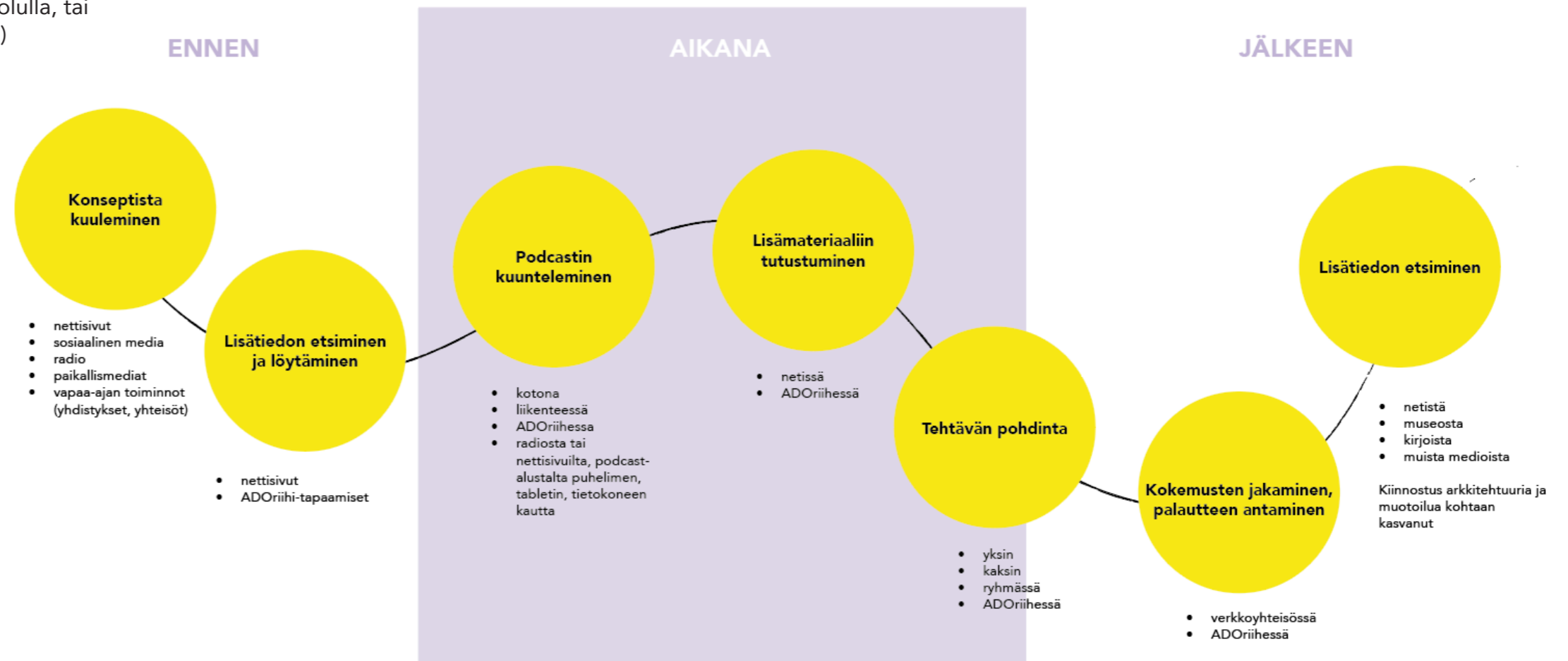
Tuotantokaudesta olisi mahdollista tuottaa myös kaikki jaksot kokoava fyysinen kokonaisuus, joka sisältäisi artikkelit painetussa muodossa ja kuunneltavan materiaalin esimerkiksi cd:nä. Tätä kokonaisuutta voisi lainata esimerkiksi kirjastosta, päiväkeskuksesta, tai tilata kotiin Arkkitehtuurin ja muotoilun oppimisen keskukselta.

Konseptin kuvaaminen palvelupolkujen ja palvelukertomusten avulla

Palvelupolussa esitellään palvelun kulku visuaalisessa muodossa. Palvelupolussa kuvataan palvelun käyttäjän toimintaa, kokemuksia ja vuorovaikutusta palvelun tuottajan kanssa kontaktipisteiden ja palvelutuokioiden avulla. Palvelupolku rakentuu palvelutuokiosta, eli palvelun erilaisista vaiheista. Vaiheita voivat olla esimerkiksi palvelusta kuuleminen, palvelun luokse meneminen, varsinainen palvelutapahtuma, kuten ostosten tekeminen, ja palvelun käytön jälkeen tapahtuva palautteen antaminen. Palvelutuokioiden sisällä ovat palvelun kontaktipisteet, eli ne palvelun kohdat, jolloin käyttäjä on kontaktissa esimerkiksi toisen ihmisen tai ympäristön kanssa. Palvelun kuvaaminen visuaalisena polkuna helpottaa palvelun hahmottamista ja suunnittelua. Tarpeen mukaan voidaan keskittyä kehittämään jotakin tiettyä osaa palvelupolulla, tai palvelua kokonaisuutena. (Tuulaniemi 2011, 79–82.)

Kuuntele muotoa! -konseptia kuvatakseni loin palvelupolun, joka kuvaa konseptin käyttöä podcastin kuulijan näkökulmasta (kuvio 11). Loin yleiskuvauksen lisäksi myös jokaiselle opinnäytetyössä kehitetylle käyttäjäpersoonalle oman polun kuvatakseni palvelukonseptin mahdollisuuksia erilaisten käyttäjien näkökulmista, ja erityisesti kuinka erilaiset käyttäjät voisivat löytää konseptin pariin. Käyttäjäpersoonien palvelupolkuja tukemaan loin myös lyhyet tarinalliset palvelukertomukset.

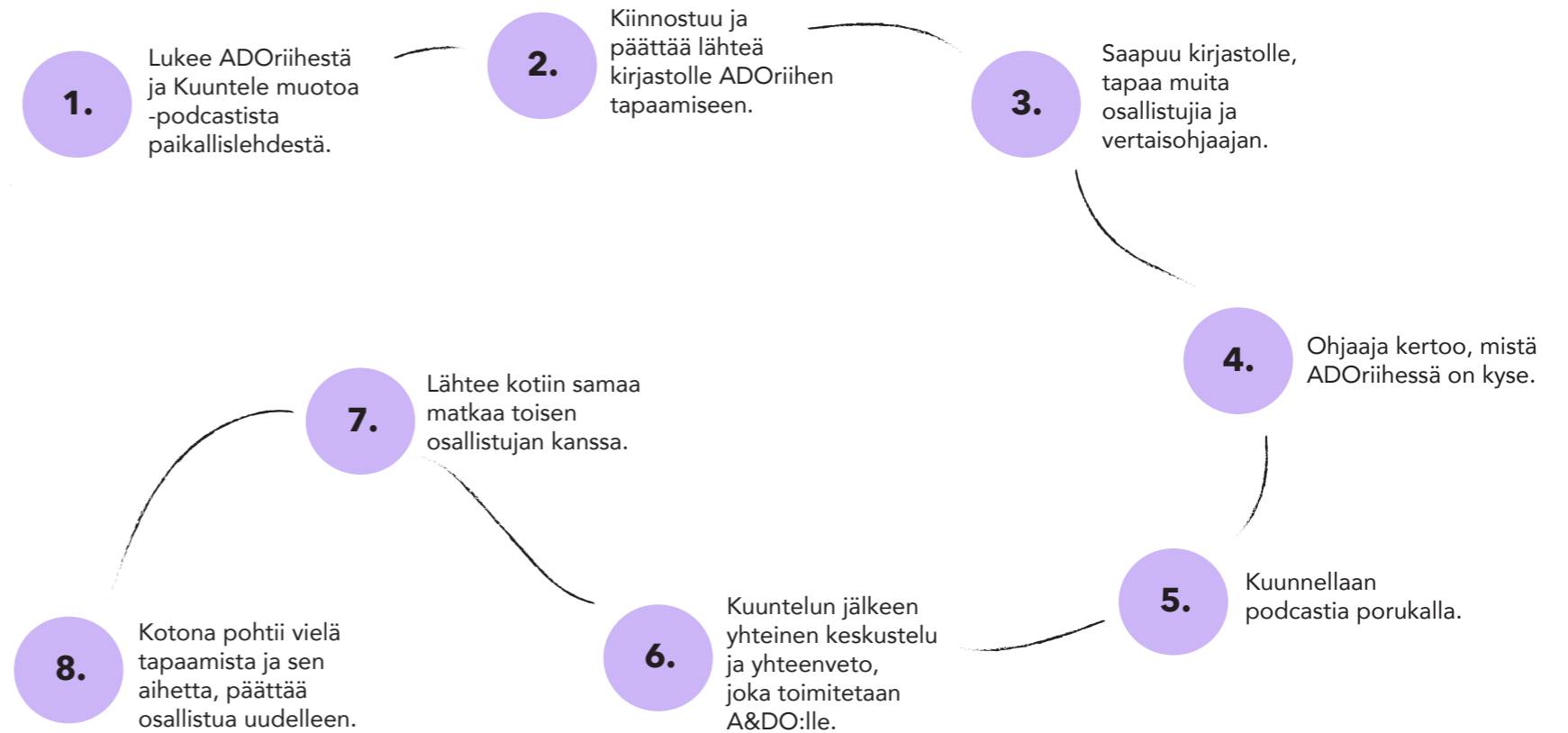
Palvelukertomus on kuvitteellisen käyttäjän näkökulmasta kirjoitettu kertomus, joka kuvaa optimaalista kokemusta palvelusta. Palvelukertomuksessa kuvataan käyttäjän kokemus ja palveluun liittyvät tapahtumat aikajärjestyksessä. Palvelukertomuksen avulla voidaan ikään kuin testata, miten idea toimisi käytännössä ja mahdollistaisiko palvelu esimerkiksi toivotun kokemuksen tai elämyksen käyttäjälleen. (Tuulaniemi 2011, 209.)



Kuvio 11. Palvelupolku.

Peter, 80v.

Porukassa pohdiskellen



Peterin palvelukertomus

” Viime viikolla paikallislehdessä oli juttu ADOriihestä. Mietin, että onpa kummallinen otsikko ja piti sitten lukea, että mistä on kyse. Kyseessä oli kirjastolla kokoontuvat, kaikille avoin ryhmä, jossa kuunnellaan ohjelmaa muotoilusta ja arkkitehtuurista ja keskustellaan suunnittelusta yhdessä.

Olen aika kiinnostunut tämän meidän pitäjän kehittämisestä ja siitä, että kuka täällä päättää näistä rakennushankkeista ja muista. Niinpä ajattelin, että voisihan tuonne lähteä katsomaan mistä on kyse. Tiistaisin minulla on muutenkin hyvin aikaa.

Menin kirjastolle silloin ilmoitettuna aikana, ja siellä oli heti aulassa vastassa iloinen ihminen. Hän ohjasi sinne kirjaston opiskelutilaan, missä on nojatuoleja. Siellä oli kahvit ja Peltosen leipomon leivokset valmiina tarjolla, ja muutamia muitakin ihmisiä. Siellä oli yksi puolitetty myös, ja ihmeteltiin yhdessä että minneköhän on tultu. No pian se vetäjä sitten piti lyhyen esitelmän tästä A&DO – oppimisen keskuksesta ja podcastista ja riihestä ynnä muusta.. Se selvensi hyvin sitä ajatusta siinä taustalla.

Aloimme kuuntelemaan ohjelmaa, samalla juotiin kahvia. Muistiinpanojakin olisi voinut tehdä. Vähän jännitin miten kuulolaite reagoi siihen soittimeen, mutta ihan hyvin kuului, eikä särkenyt mitään ääntä. Pöydällä oli esillä myös kuvia ohjelman aihepiiristä.

No söin siinä sitä leivosta ja kuuntelin kun eri ikäiset ihmiset puhui muotoilusta ja arkkitehtuurista ja oli siinä asiantuntijakin mukana. Lopussa ohjelmassa kysyttiin kuulijoilta, että mikä on meidän mielestämme hyvää suunnittelua ja kehoitettiin arjessa kiinnittämään huomiota hyvin suunnitteluratkaisuihin.

Kuuntelun jälkeen vetäjä kysyi mielipiteitä kuulemastamme. Avasin keskustelun kommentoimalla että oli mielenkiintoista kuulla rovaniemeläisten ajatuksia täällä Länsi-Suomessa, ja että olen samaa mieltä 60-luvun taloista kuin se eräs puhuja. Siitä sitten lähtikin keskustelu käyntiin ja puhuttiin monista tavaroista ja rakennuksista. Erityisesti tuo meidän uusi terveyskeskus jakoi mielipiteitä.

Lopuksi tehtiin yhteenveto isolle paperille keskustelusta, että millaista meidän mielestä on hyvä suunnittelu. Ryhmän vetäjä otti vielä kuvan tästä porukasta ja siitä paperista, ja lähetti sen A&DO -keskukseen. Kuulemma tallentavat kuvia sitten museoon ja nettiin.

Ennen lähtöä puhuttiin, että näitä jaksoja tulee parin kuukauden ajan aina eri aiheesta, ja joka viikko on kokoontuminen kirjastolla. Jatkossakin voi tulla kirjastolle kuuntelemaan, tai sitten voi tulla keskustelemaan vähän myöhemmin, jos on jo kotona kuunnellut aikaisemmin sen jakson. Katsottiin yhdessä nettisivuja mistä niitä jaksoja löytää. Sieltä näkyi mitä aiheita on tulossa. Minua kiinnostaa erityisesti se jakso, missä puhutaan osallistumisesta oman paikkakunnan suunnitteluun.

Lähdin kirjastolta samaa matkaa erään toisen kanssa, ja puhuttiin vielä matkalla keskustan liikennejärjestelyistä ja aurauksesta. Lähdettiin marketin kulmalta sitten eri suuntiin. Jäi kyllä ihan hyvä mieli siitä koko jutusta. Oli mukava tavata uusia ihmisiä ja keskustella mielenkiintoisista aiheista. Uskoisin, että monelle tuli uutta näkökulmaa tuttuihin asioihin. Varmaankin menen ensi kerralla taas.”

Eeva, 67v.

Museorakennuksen kautta



1.

Vierailee arkkitehtuuri- ja designmuseossa ja huomaa kutsuvan A&DO-alueen.

2.

Kiinnostuu mistä on kyse, ja astuu peremmälle.

3.

Tutkii aluetta, huomio kiinnittyy isoon kysymysmerkkiin.

4.

Menee lähemmäs ja huomaa, että kävijöiltä kerätään kysymyksiä podcastia varten.

5.

Päätää jättää oman kysymyksensä, koska se on nopeaa ja helppoa.

6.

Tallentaa kysymyksen tietokoneen avulla ja lukee samalla hieman lisätietoa podcastista.

7.

Huomaa, että podcastia voi kuunnella paikan päällä. Päätää kokeilla.

8.

Kuuntelee hetken, vaikuttuu ja vakuuttuu. Päätää lisätä podcastin omalle kuuntelulistalleen.

Eevan palvelukertomus

” Kävin nyt toista kertaa uudessa arkkitehtuuri- ja designmuseossa. On se kyllä upea rakennus. Tällä kertaa kun paikka oli jo vähän tuttu, pystyin keskittymään entistä syvemmin myös näyttelyihin ja kaikkeen muuhun tarjontaan.

Huomasin, että museon ylimässä kerroksessa, siellä, mistä on todella hienot maisemat, oli myös mielenkiintoinen A&DO-alue. Se näytti kutsuvalta ja mielenkiintoiselta väreineen ja erikoisine muotoineen, joten astuin peremmälle.

Paikalla oli ystävällinen opas, joka kertoi, että siellä on aina vaihtuvaa sisältöä ja tekemistä erityisesti oppimiseen liittyen. Kiertelin vähän aikaa ihan rauhassa itsekseni ihmetellen. Yhdessä nurkassa oli iso kysymys: MIKSI?, se kiinnitti huomioni. Siellä kerättiin ihmisten kysymyksiä arkkitehtuurista ja muotoilusta podcastia varten.

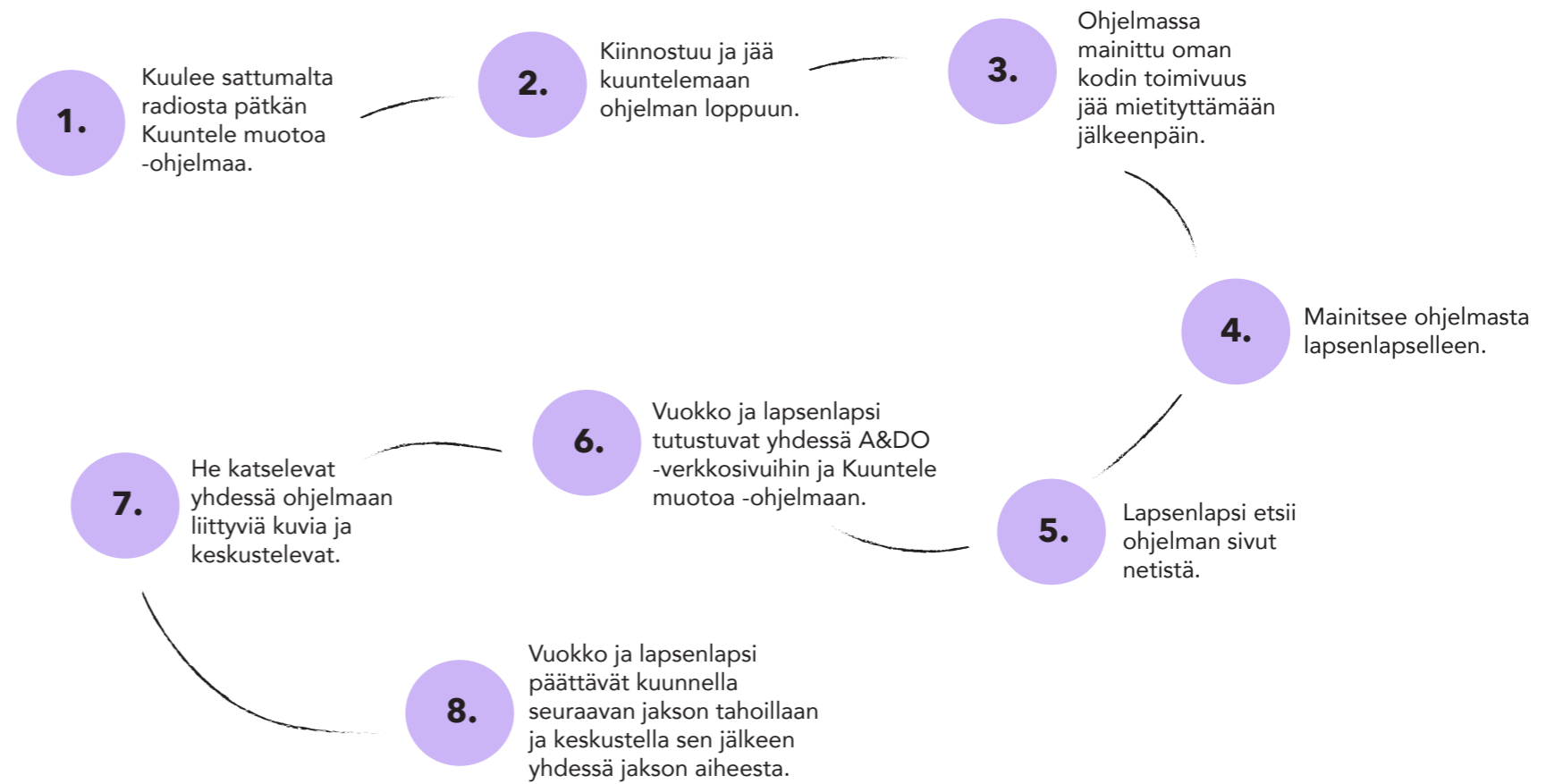
Olen jo pitkään miettinyt, miksi nykyisin rakennetaan niin paljon mustia taloja. Sekä omakotitaloja, että isoja julkisia rakennuksia. Päätin kysyä tätä. Kysymys oli helppo jättää kirjoittamalla näppäimistöllä, ja sinne se pomppasi näytölle muiden kysymysten sekaan.

Minua alkoi kiinnostaa tuo kyseinen podcast myös enemmän, ja siitä löytyikin lisätietoa samasta paikasta. Podcastia sai myös kuunnella paikan päällä. Otin kuulokkeet ja kävin samettidivaanille. Valitsin jakson, jonka nimi tuntui kutsuvalta. Tuntui ihan, kuin olisin ollut mukana tutkimassa kaupunkia podcastin mukana. Rakennuksia kuvailtiin todella elävästi, ja taustalla kuuluivat kaupungin äänet: lokin kirkuna, polkupyörän kello ja liikenteen humina. Olisipa hauska tietää, osasinko kuvitella rakennukset kuulemani perusteella sellaisiksi kuin ne todella ovat! Ehkä niitä näkisi jostain kuvina.

Museossa oli kuitenkin vielä niin paljon nähtävää, että en jäänyt kuuntelemaan jaksoa ihan loppuun asti. Lisäsin Kuuntele muotoa! -podcastin kuuntelulistalleni, niin voin palata sen pariin myöhemmin.”

Vuokko, 76v.

Radio ja lapsenlapsi



Vuokon palvelukertomus

”Minulla on yleensä aina radio auki, kun olen tuvassa. Välillä se saa olla auki enkä kiinnitä siihen mitään huomiota, mutta joskus tulee oikein kuunneltua jotakin ohjelmaa vaikka palapeliä tehdessä. No, nyt olin kuorimassa kasviksia uunivuokaan kun kuulin sattumalta radiosta, kuinka ihmiset kertoivat oman kotinsa ominaisuuksista. Osalla oli tosi hauskojakin juttuja esimerkiksi siitä, mikä ei toimi kotona. Jollakin oli liian syvät kaapit ja ärsyttävästi piipittävä mikro, ihan niin kuin meidänkin keittiössä. Naurahdinkin siinä pari kertaa niille jutuille. Ohjelmassa oli myös tosi mukavan oloinen juontaja.

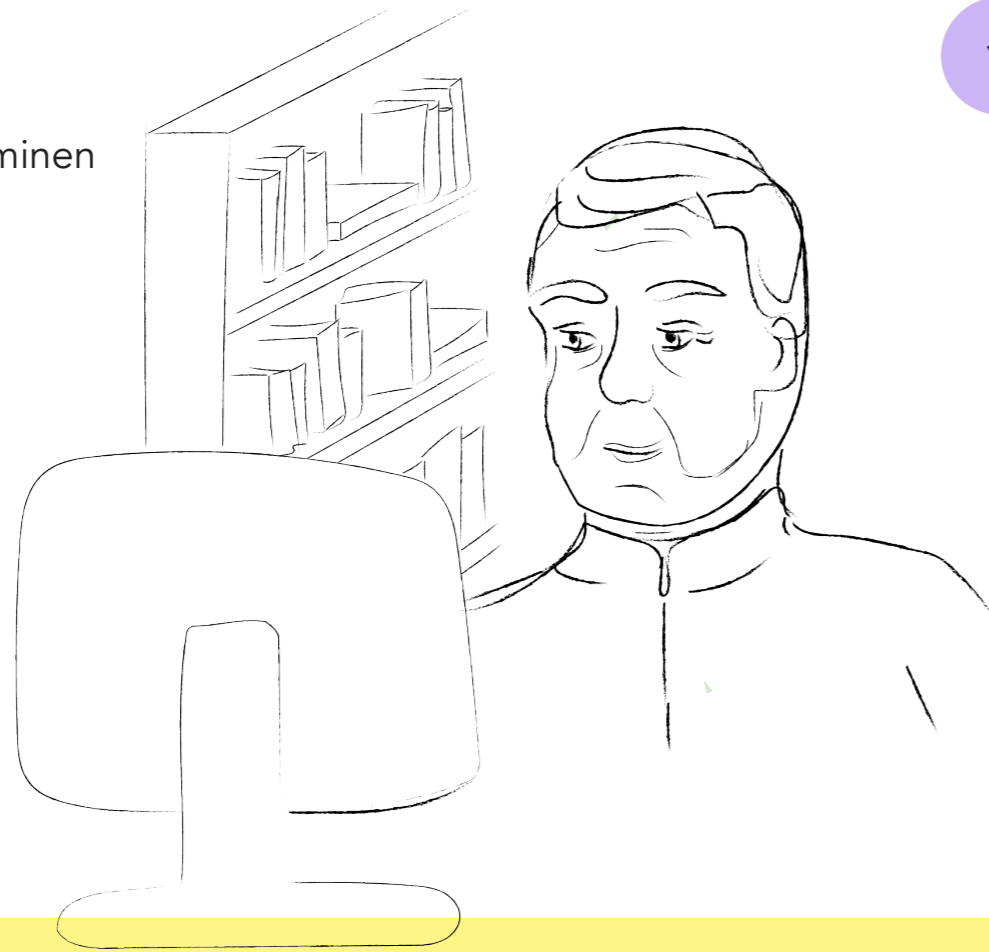
No, se oman kodin toimivuus jäi sitten mietityttämään minua myöhemminkin. Lukiossa oleva lapsenlapseni Jaakko tuli viikonloppuna käymään. Sulatin marjapiirakkaa mikrossa ja siinä taas kuului se ärsyttävä mikron piipitys. Tuli heti se ohjelma mieleen, ja kerroin Jaakollekin siitä.

Jaakko sitten etsi sitä Googlella, ja näytti minulle puhelimesta ne sen ohjelman sivut. Sivuilla oli kuvia erilaisista kodeista ja ihmisten kertomuksia. Katsottiin niitä ja juteltiin, että mitä samoja esineitä meiltä löytyy. En tiennytkään, että meilläkin on niin paljon suomalaisia designesineitä. Aalto-maljako ja Marimekon nyt tietää kaikki, mutta harvemmin tulee ajatelleeksi, että pihavajassa oleva muovinen kanisterikin on muotoilua.

Jaakko katsoi sieltä nettisivuilta, että se ohjelma tulee joka torstai radiosta klo 18. Sovittiin, että kuunnellaan molemmat seuraava jakso. Tai no, Jaakko nyt voi kuunnella sen netistä milloin huvittaa. Mutta kuunnellaan, ja jutellaan siitä sitten kun taas nähdään.”

Esko, 71v.

Itsenäinen löytäminen



1.

Kuulee Kuuntele muotoa -podcastista uutiskirjeen kautta.

2.

Seuraa linkkiä nettisivuille ja selailee hieman.

3.

Päätää kuunnella podcastia hieman saman tien.

4.

Tykästyy ohjelmaan ja ajattelee, että voisi jatkossakin kuunnella.

5.

Muutaman päivän päästä kaupungilla kiinnittää huomiota podcastissa mainittuun asiaan.

6.

Ottaa kuvia havainnoistaan ja päättää julkaista ne podcastin verkkoyhteisöön.

7.

Julkaisun alle syntyy hieman keskustelua. Jää seurailemaan yhteisöä.

8.

Pohtii, että voisi itsekin osallistua ohjelman tekoon mielellään.

Eskon palvelukertomus

”Kuulin Kuuntele muotoa! -podcastista itseasiassa muutamaakin eri kautta. Näin siitä mainoksen Facebookissa ja taisi siitä olla jossain sähköpostin uutiskirjeessäkin. En nyt muista missä, kun tulee niin paljon erilaista postia.

Kuitenkin, jostain se tarttui silmään ja päätin katsoa lisää nettisivuilta. Selailin siellä ja vaikutti aika mielenkiintoiselta. Nettisivuilla oli myös hyvin ja selkeästi koottuna erilaisia linkkejä ja lisätietoa. Sivuille oli julkaistu jo muutama jakso podcastia, ja päätin laittaa ensimmäisen jakson pyörimään siinä samalla kun järjestelin vähän kotia.

Podcastissa oli hyvää asiaa, mukavan rennolla otteella. Hyvä, että oli haastateltu monia ihmisiä ja oli erilaisia näkökulmia, mutta myös tarpeeksi faktatietoa. Juontaja satoi hyvin kokonaisuutta yhteen. Lopussa oli myös kiinnostava tehtävä. Piti alkaa kiinnittää huomiota johonkin tiettyyn suunnittelukohteeseen, johon arjessa jatkuvasti törmää.

Seuraavana päivänä kaupungilla näin todella kirkkaan värisen, modernin penkin kauppakeskuksessa. Heti kauppakeskuksen ulkopuolella taas oli perinteinen, vähän nuhjuinen puistonpenkki. Päätin ottaa penkeistä kuvan, kun kontrasti oli jotenkin niin mielenkiintoinen. Piti oikein koeistua molemmat penkit.

Tuli mieleen laittaa kuva A&DO-hankkeen sivustolle, kun olin huomannut että sellainen yhteisö oli perustettu, ja sinne pyydettiin jakamaan omia ajatuksia aiheesta. Laitoin kuvan ja vähän pohdintaa sinne. Kotona huomasin, että sitä oli muutama ihminen kommentoinut ja saatiin keskustelua aikaan.

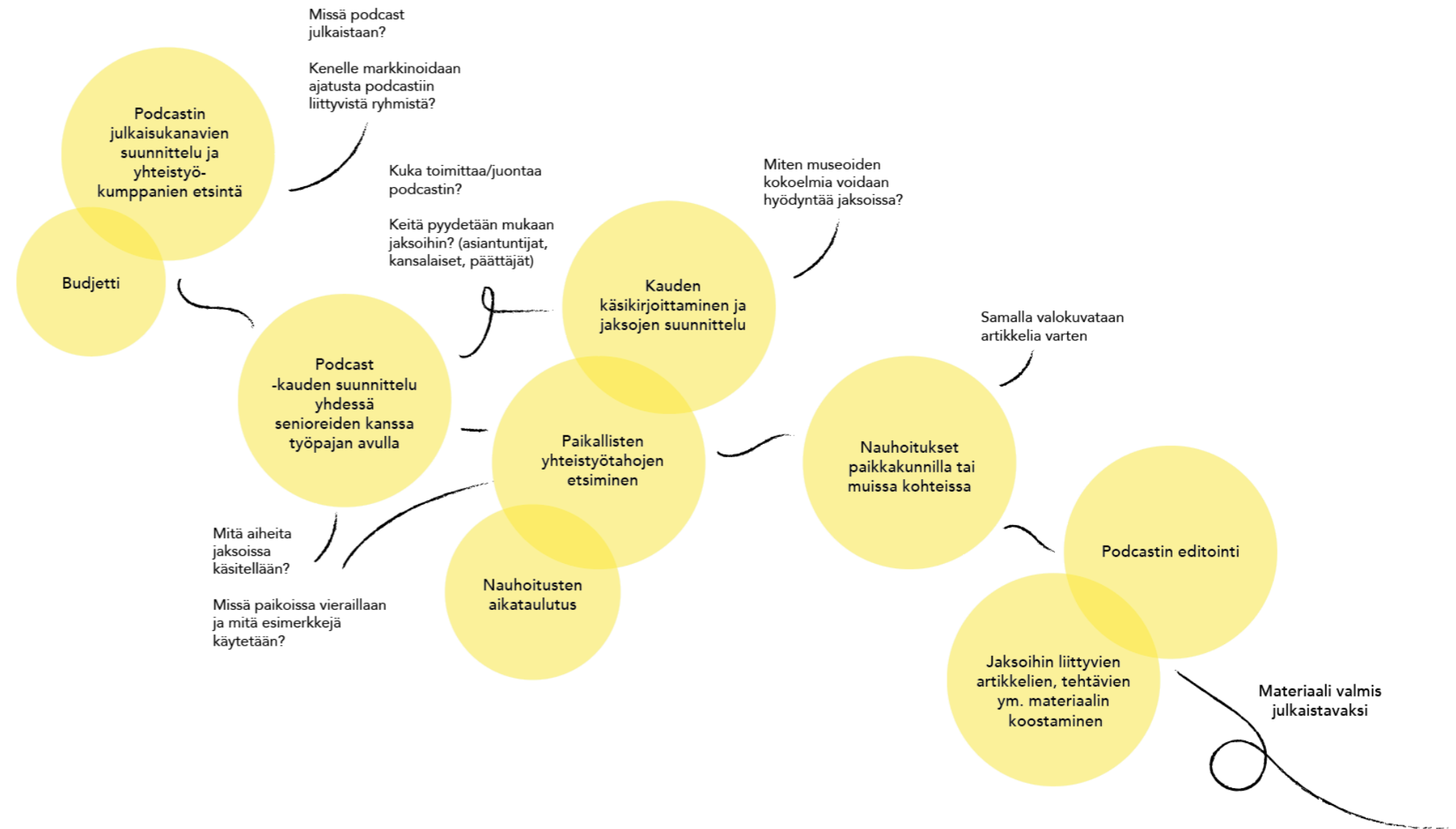
Jäin seurailemaan sivustoa ja podcastia muutenkin. Aina välillä kuuntelin jotakin jaksoa. Mainitsin podcastista myös muutamille tutuille, kun tuli puheeksi jotakin aiheeseen liittyvää.

Sellaistakin pohdin, että voisi olla mielenkiintoista osallistua itse vastaavaan ohjelmaan vaikka keskustelijana, kun työelämässä on tullut suunnittelumaailma tutuksi ja aihepiiri kiinnostaa todella paljon.”

Podcastin ja muun materiaalin tuottaminen

Kuuntele muotoa! -konseptin tuottaminen vaatii erilaisia resursseja ja toimenpiteitä. Podcastin ja lisämateriaalin tuottamiseen liittyviä vaiheita on kuvattu kuviossa 12. Tässä opinnäytetyössä esitelty kuvaus voi toimia tuotannon suunnittelun pohjana, mutta ennen tuottamista tulee tehdä vielä tarkempi suunnitelma pedagogisine sisältöineen, aikatauluineen, budjetineen ja muine resursseineen.

Podcastin tuotantokausia voidaan suunnitella yhdessä käyttäjien kanssa esimerkiksi työpajojen avulla. Tätä menetelmää kokeiltiin opinnäytetyön aikana kevyesti, kun Museon tuulettajien työpajassa suunnitteleminen jaksojen aiheiden avulla luotiin esimerkkikauden luonnos. Kiteytin luonnoksen osallistujien työpajassa tuottaman aineiston pohjalta, ja ideoin esimerkkitehtävät jokaiseen jaksoon. Ensimmäisen tuotantokauden jälkeen seuraavia voitaisiin suunnitella myös käyttäjiltä saadun palautteen ja ADOriihien, sekä verkkoyhteisön avulla.



Kuvio 12. Konseptin materiaalin tuottaminen.

Kuuntele muotoa! – esimerkkikauden luonnos

Museon tuulettajien työpajassa tekemän jaksosuunnitelman pohjalta.

Jaksot:

Mitä on arkkitehtuuri ja muotoilu?

Alustus arkkitehtuurin ja muotoilun maailmaan esimerkkien kautta. Eri-ikäisten ihmisten keskustelua aiheesta.

Tehtävähdotus: Bongaa hyvää suunnittelua!

Kaunista, toimivaa, vastuullista

Muotoilun kuusi E:tä: esteettisyys, ergonomisuus, ekonomisuus, eettisyys, ekologisuus, empatia (di Iorio ym. 2019, 14).

Tutustutaan muutamiin muotoilutuotteisiin, testataan ja pohditaan niitä eri näkökulmista. Tehtävähdotus: Testaa ja arvioi arjessa jonkin tuotteen erilaisia toteutuksia (esim. ovenkahvat, istuimet, kahvikupit)

Miten näkymätöntä muotoillaan?

Missä kaikkialla muotoilua onkaan? Mitä on aineeton muotoilu?

Testiryhmä lähtee mysteerishoppaajiksi. Tehtävähdotus:

Unelmien palvelupolku – pohdi jokin palvelu paremmaksi

Kerrostalon kertomaa

Rakennusten ja esineiden lukutaito. Mistä voi päätellä rakennuksen iän? Miten historian tapahtumat näkyvät muotoilussa ja arkkitehtuurissa? Tehtävähdotus: Millainen on oman asuintalosi tai -paikkasi tarina?

Missä me ollaan hyviä?

Mistä olemme ylpeitä? Mitä häpeämme? Oliko ennen kaikki paremmin? Senioriporukka tutkii museoiden kokoelmanäyttelyt. Puuttuuko niistä jotakin? Erilaisten ja eri ikäisten ihmisten mietteitä suomalaisesta arkkitehtuurista ja muotoilusta.

Tehtävähdotus: Oman kodin ja/tai paikkakunnan ylpeyden aiheet ja kehityskohdat muotoiluun ja arkkitehtuuriin liittyen.

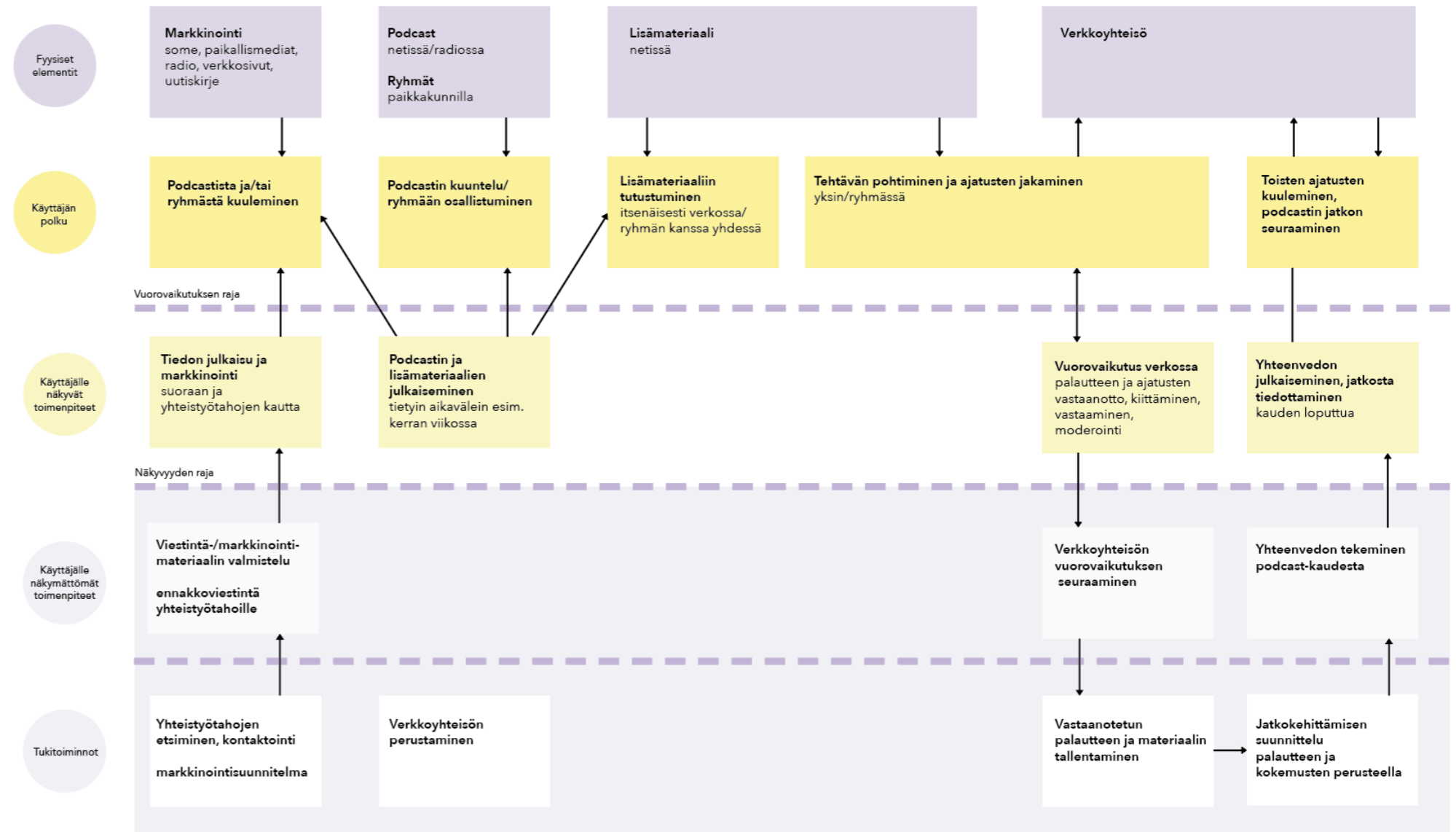
Uskallus uuteen!

Voinko vaikuttaa omaan ympäristööni? Millaisia vaikuttamisen mahdollisuuksia tavallisella kansalaisella on? Suunnittelija, kansalainen ja päättäjät keskustelevat. Osallistutaan kaupunkisuunnittelutyöpajaan. Tehtävähdotus: Mihin suunnitteluun haluaisit vaikuttaa? Ota selvää oman paikkakunnan osallistumisen ja vaikuttamisen mahdollisuuksista.



Service blueprint eli palvelumalli

Podcastin ja lisämateriaalin tuottamisen jälkeen tapahtuvaa materiaalin markkinointia, julkaisua ja käyttäjän sekä A&DO:n välistä vuorovaikutusta hahmotellaan Service blueprintin avulla (kuvio 13). Service blueprintissa eli palvelumallissa kuvataan sekä palvelusta sen käyttäjälle näkyvät osat, että toiminnot, jotka tapahtuvat ikään kuin näkymättömissä. Ajatuksena on kuvata samassa kaaviossa käyttäjän ja palvelun tuottajan rooleja, kohtaamisia ja palvelun koko monitasoista prosessia. Palvelumallin avulla voidaan tarkastella, millaisia erilaisia toimintoja palveluprosessiin sisältyy sen eri vaiheessa. (Tuulaniemi 2011, 212–216.)



Kuvio 13. Service Blueprint.

9.2 Jatkokehitys

Mikäli Kuuntele muotoa! -konseptia halutaan kehittää kohti toteutusta, olisi luonnollinen seuraava askel suunnitella ja toteuttaa kokeilu podcastiin liittyen. Myös konseptin pedagogista sisältöä tulee kehittää ja tarkentaa. Podcastista voitaisiin tuottaa yksi pilottijakso artikkeleineen ja tehtävineen.

Podcastin tekemistä voisi kokeilla esimerkiksi jollakin kiertävän konttinäyttelyn, A&DO Labran, vierailupaikkakunnalla yhdessä paikallisten kanssa. A&DO Labra toimisi hyvänä ympäristönä esimerkiksi ”Mitä on muotoilu ja arkkitehtuuri” -jaksolle, tai hyvän lähiympäristön teeman pohtimiselle. Myös ADOriihi -toimintaa olisi helppo kokeilla pilottijakson avulla aluksi pienimuotoisesti muutaman erilaisen ryhmän kanssa.

Kokeilun avulla konseptia voitaisiin kehittää yhdessä käyttäjien ja toteutukseen osallistujien kanssa saaden suoraa palautetta heiltä. Kokeilun perusteella podcastin jaksojen suunnittelun ja tuottamisen vaatimat todelliset resurssit ja toimenpiteet hahmottuisivat selkeämmin. Kokeilun jälkeen konseptia voidaan arvioida tarkemmin, ja tuotantokauden toteutussuunnitelmaa tarkentaa.

Jotta jatkokehitys olisi mahdollista, tulisi löytää ja sitouttaa mukaan yhteistyötahoja, kuten yhdistyksiä tai -yhteisöjä, jotka haluaisivat olla mukana kokeilemassa ja kehittämässä konseptia. Pilottijaksoa, artikkelia ja tehtävää tulisi kokeilla senioreiden lisäksi myös muiden ikäryhmien kanssa.

Myöhemmissä vaiheissa, jos konsepti lanseerataan ja julkaistaan, tulisi löytää sarjalle sopiva juontaja tai vetäjä. Jaksoissa esiintyvät asiantuntijat ja kansalaiset tulisi myös löytää ja tavoittaa mukaan. Lisäksi tarvitaan markkinointiin ja julkaisuun liittyviä yhteistyökumppaneita, sekä podcastin tuotantoon liittyvää osaamista.

Jatkokehityksessä tulisi ottaa erityisesti huomioon valtakunnallisuus, ja tehdä kokeilua myös pienemmillä paikkakunnilla ja haja-asutusalueella. Erilaisissa ympäristöissä konseptia testaamalla voidaan varmistua siitä, että materiaali todella toimii riippumatta siitä, onko käyttäjän havaintojen kohteena oleva ympäristö kaupunki, taajama vai maaseutu. Mukaan tulisi pyrkiä tavoittamaan myös henkilöitä, jotka eivät ole ennestään erityisen kiinnostuneita arkkitehtuurista ja muotoilusta. Näin voitaisiin saada ymmärrystä siitä, houkutteleeko konsepti muotoilun ja arkkitehtuurin pariin myös aihealuetta vähemmän tuntevia ihmisiä.



Kuva 16.

10. Yhteenveto ja pohdinta

10.1 Lopputuloksen analyysi

Työn tavoitteena oli konseptoida A&DO – Arkkitehtuurin ja muotoilun oppimisen keskuksen senioreille suunnattua palvelua. Lopputuloksena syntyi podcastiin perustuva Kuuntele muotoa! -konsepti.

Yli kaksi vuotta kestänyt koronaviruspandemia heijastuu mielestäni opinnäytetyön lopputuloksena syntyneestä konseptista monella tapaa. Kohtaamisissa niin etänä kuin kasvokkainkin korostui halu olla yhdessä, keskustella ja kuulla toisten ajatuksia. Vuorovaikutus ja kohtaaminen on monelle tärkeä tarve, joka luonnollisesti pyrittiin huomioimaan myös konseptissa. Samaan aikaan haluttiin luoda ratkaisu, joka toimisi valtakunnallisesti ja myös etänä ilman museoon matkustamista tai fyysistä yhteen kokoontumista.

Suunnittelutyön muotoiluohjurit eli helposti lähestyttävyyden ja saavutettavuuden, oma ympäristö, oppimisen vapaus sekä senioreiden kokemus ja näkemys on mielestäni otettu huomioon konseptissa. Konseptia on mahdollista toteuttaa valtakunnallisesti niin julkaisun, kuin tuottamisenkin osalta. Saavutettavuus on mahdollista huomioida mm. konseptin erilaisten markkinointi- ja julkaisukanavien, sekä monipuolisen ääntä, tekstiä ja kuvaa sisältävän kokonaisuuden avulla. Jos podcastia ja siihen liittyvää materiaalia päädytään julkaisemaan ja markkinoimaan vain netin kautta, kärsii myös saavutettavuus. Podcastin ja materiaalin tyylillä voidaan saada aikaan helposti lähestyttävä tunnelma, mutta tähän tulee jatkokehityksessä ja tuottamisessa kiinnittää erityistä huomiota.

Konsepti yhdistää arkkitehtuurin ja muotoilun jokapäiväiseen arkeen, jolloin aiheiden lähestyminen on helpompaa. Oman ympäristön havainnoiminen ja ympäristösuhteen vahvistaminen on mahdollista erityisesti pohdintatehtävien avulla. Tärkeää on myös huolehtia mahdollisuudesta jakaa ajatuksia ja oivalluksia toisten kanssa niin halutessaan.

Oppimisen vapaus ilmenee konseptissa siten, että käyttäjä voi itse valita millä tasolla syvenyy aiheeseen. Halutessaan voi kuunnella podcastia tai lukea artikkeleita, tarttua tehtäviin, osallistua keskusteluun tai etsiä lisätietoa aiheista A&DO – Arkkitehtuurin ja muotoilun oppimisen keskuksen tai A&DO-verkkoyhteisön kautta. Verkosta Kuuntele muotoa! -materiaali on myös saatavilla jatkuvasti ja milloin vain.

Senioreiden kokemus ja näkemys pyritään huomioimaan podcastin jokaisessa jaksossa, vaihtelevassa muodossa. Seniorit ja myös muun ikäiset kansalaiset ovat podcastissa äänessä asiantuntijoiden rinnalla. Kokemuksia ja näkemyksiä voi vaihtaa ADOriihissä ja verkkoyhteisössä. Arkkitehtuurimuseon ja Designmuseon olisi konseptin kautta syntyvän väylän avulla myös mahdollista kerätä kansalaisilta kokemuksia ja tietoa, sekä tallentaa niitä museon muistiin ja kaikkien käytettäväksi. Tällaisen toiminnan pitkäjänteinen kehittäminen ja toteuttaminen on kuitenkin aivan oma iso kehitystehtävänsä. Aihe on museoissa ajankohtainen, ja esimerkiksi opinnäytetyössäkin esitelty SPICE-hanke tutkailee ja kehittää juuri tätä kulttuuriperintöön liittyvän osallisuuden ja yhteenkuuluvuuden teemaa digitaalisuuden keinoin.

Opinnäytetyön lopputuloksena syntynyt konsepti vaatii luonnollisesti jatkokehittämistä ennen kuin se voitaisiin laittaa tuotantoon. Jo prosessin alussa oli tiedossa, että 15 opintopisteen opinnäytetyöllä ei tavoitella toteutusvalmista pakettia. Opinnäytetyössä on kuvattu konseptin ydinajatus ja luonnosteltu mahdolliset seuraavat askeleet, joiden avulla kehittämistä voidaan jatkaa. Opinnäytetyöprosessin lopuksi kokosin Kuuntele muotoa! -konseptista tiivistetyn kuvauksen A&DO-hankkeen käyttöön hankkeen valmiiseen asiakirjapohjaan (liite 8).

Kuuntele muotoa! -konsepti voi palvella senioreiden lisäksi myös muita ikäryhmiä kenties aina nuorisosta alkaen. Esimerkiksi ADOriihiä voitaisiin kokeilla niin senioreiden palveluasumisyksiköissä, kuin lukioissa tai muissa oppilaitoksissa. Kuuntele muotoa! -konseptin avulla A&DO – Arkkitehtuurin ja muotoilun oppimisen keskus voi löytää uusia käyttäjiä, yhteistyökumppaneita ja sidosryhmiä.

Konsepti voi kannustaa ottamaan osaa omaa elämää koskettaviin suunnitteluprosesseihin ja yhteisestä ympäristöstä huolehtimiseen, ja tuoda ihmisiä yhteen pohtimaan arkkitehtuuria ja muotoilua omilla asuinpaikkakunnillaan.

10.2 Opinnäytetyöprosessin analyysi

Opinnäytetyön prosessi käynnistyi syksyllä 2021 käyttäjätutkimuksella ja työskentely jatkui kevääseen 2022 painottuen erityisesti tammi-maaliskuulle.

Työn aikana pohdin paljon kohderyhmän määrittelyä. Mietin, onko ikä olennaista kohderyhmiä määriteltessä. Yli 65-vuotiaat, kuten kaikki muunkin ikäiset, ovat heterogeeninen ryhmä. Usein ihmisen motivaatiot tai kiinnostuksen kohteet eivät ole sidoksissa ikään. Kuitenkin jotkin elämäntilanteet, kuten perheellistyminen ja eläkkeelle siirtyminen, tapahtuvat valtaosalla ihmisistä tietyssä, joskin hieman vaihtelevassa ikävaiheessa. Eri ikäpolvet ovat myös olleet todistamassa erilaisia muutoksia maailmassa. Opinnäytetyön aikana olen kuullut yli 65-vuotiailta mielenkiintoista pohdintaa muun muassa siitä, pidämmekö ikääntyessämme edelleen samoista asioista, joihin miellymme nuoruudessamme.

Opinnäytetyössä halusin muotoilla ratkaisua, joka voi elää ajassa ottaen huomioon ihmisten omat kokemukset ja ajatukset muotoilun ja arkkitehtuurin avulla rakentuneesta ympäristöstämme. Halusin suunnittelussa huomioida erityisesti ikääntyvät ihmiset ja heidän kokemustietonsa.

Opinnäytetyön prosessi sujui pääpiirteittäin suunnitellulla tavalla. Alati muuttuva koronapandemiatilanne toi kuitenkin työskentelyyn epävarmuutta. Matkan varrella suunnitelmia muutettiin tarpeen mukaan esimerkiksi vaihtamalla työpajojen toteutusmuotoa. Välillä oli pakko odottaa yleisiä toimintaohjeita esimerkiksi kokoontumisiin liittyen. Muutokset aiheuttivat välillä lisätyötä ja tehtävien kasaantumista, etenkin samanaikaisesti tehtyyn työharjoitteluun yhdistettynä. Onnistuin opinnäytetyön projektinhallinnassa tästä huolimatta mielestäni hyvin. Ainoastaan kirjallisen työn viimeistelyyn en pystynyt varaamaan riittävästi aikaa, joten taitosta sekä työn visuaalisesta ilmeestä ei tullut niin viimeisteltyä kuin olisin toivonut.

Halusin palvelumuotoilulle ominaisesti osallistaa käyttäjiä suunnitteluprosessin eri vaiheissa. Olen iloinen, että koronapandemiasta huolimatta saimme järjestettyä työpajoja niin etänä kuin kohdatenkin. Sain suunnitteluprosessiin mukaan kohderyhmää, eli yli 65-vuotiaita ja myös erityisesti Designmuseon asiakasrajapinnassa työskentelevää henkilökuntaa. Arkkitehtuurimuseon henkilökunnan tavoittaminen ei onnistunut yhtä menestyksekkäästi.

Käyttäjätiedon keräämisen vaiheessa oli aluksi vaikeuksia löytää osallistujia haastatteluun ja kyselyyn, mutta lopulta osallistujia saatiin mukaan tälle työlle riittävä määrä. Käyttäjätiedon läpikäyminen, analyysi ja kiteyttäminen vei myös yllättävän paljon aikaa. Esimerkiksi kyselyä luodessani olisin voinut välttää avoimia kysymyksiä nopeuttaakseni tulosten läpikäyntiä, mutta toisaalta halusin kuulla ihmisten ajatuksia mahdollisimman laajasti ja omin sanoin.

Osittain koronapandemiasta johtuen opinnäytetyön prosessiin tavoitettiin erityisesti nuorempia ja digitaalista osaamista omaavia senioreita. Tätä oli ennakoitu jo prosessin alussa, kun kohderyhmä määriteltiin itsenäisesti asuviksi senioreiksi.

Opinnäytetyössä tavoitetut seniorit olivat suurin osa jo lähtökohtaisesti jollakin tavalla kiinnostuneita arkkitehtuurista, muotoilusta ja oppimisesta. Tähän vaikutti mm. kyselyn jakelukanavat, joista osa oli Arkkitehtuurimuseoon ja Designmuseoon liittyviä, eli niiden kautta tavoitettiin jo olemassa olevia museoiden yleisöjä. Aiheista erityisen kiinnostuneilla oli myös luonnollisesti suurempi motivaatio vastata kyselyyn. Lisäksi työpajojen osallistujat tavoitettiin museoiden sidosryhmien kautta, ja Etelä-Suomessa asuvien osallistuminen painottui.

Opinnäytetyö ja samanaikaisesti Designmuseolle SPICE-hankkeeseen liittyen tekemäni työharjoittelu tukivat toisiaan koko prosessin ajan. Harjoittelun ansiosta pääsin myös sukeltamaan syvemmin museoiden maailmaan ja keskittymään senioreihin kohderyhmänä kummassakin prosessissa.

Opinnäytetyön prosessin aikana opin paljon, vaikka turvauduinkin työskentelyssä useampaan itselleni opinnoista tuttuun palvelumuotoilun menetelmään. Pääsin soveltamaan olemassa olevaa osaamistani ja kokeilemaan myös itselleni uusia työkaluja, kuten palvelukertomusten luomista. Harjoittelun ja opinnäytetyön yhdistelmän ansiosta sain paljon lisää kokemusta työpajojen suunnittelusta ja toteuttamisesta niin etänä kuin paikan päällä. Näiden kahden toteutustavan eroavaisuudet ovat tuottaneet monia oivalluksia vuorovaikutuksen ja kohtaamisten merkityksestä ja tunteiden välittymisestä maskien ja ruutujen takaa. Aina oppiminen ei ole ollut kivutonta, ja olen tunnistanut itsessäni muotoilijana kehityskohtia. Esimerkiksi omien vuorovaikutus-, viestintä- ja fasilitointitaitojen jatkuva kehittäminen on tärkeää.

Olen tyytyväinen siihen, että käyttäjät olivat palvelumuotoilulle ominaisesti mukana koko opinnäyteprosessin ajan aina alun haastatteluista konseptin kiteytykseen asti. Mukana oli useita ihmisiä tuomassa kukin omaa näkökulmaansa ja ajatuksiaan kehitystyöhön sen eri vaiheissa. Ajattellessani opinnäytetyön tekemisen matkaa, merkityksellisimmäksi asiaksi nousee kohtaamiset senioreiden kanssa ja yhdessä tekeminen.

Opinnäytetyön aikana olen kokenut, että museoiden maailma on monipuolinen ja alati kehittyvä. Museot voivat toimia monissa rooleissa mahdollistaen ja rakentaen oppimisen kokemuksia, vuorovaikutusta, kohtaamisia ja oivalluksia käyttäjilleen.

Kiitokset

Lämmin kiitos kaikille opinnäytetyöni prosessiin osallistuneille. Haastatelluille, kyselyyn vastanneille, työpajoihin osallistuneille, kanssani keskustelleille ja minua työskentelyssäni ohjanneille ja tukeneille. Kiitos, että sain oppia teiltä ja kanssanne!

Lähteet

Painetut lähteet

di Iorio, S., Kenttälä, M., Kapanen, H., Ukkonen, L., Ritari, N. & Ilonen, P. 2019. Muotoilua kouluissa. Teoksessa Kenttälä, M. & Kapanen, H. (toim.) Mokki 6: Matka tuotemuotoiluun – opas opettajalle. Helsinki: Kehittämiskeskus opinkirjo.

Dufva, M. 2020. Megatrendit 2020. Sitran selvityksiä 162. Helsinki: Sitra

Elo, P., Kallio, K., Löfström, J., Rokka, P. & Virtanen, P. 2004. Mihin museossa tarvitaan oppimiskäsitystä? Luvussa Museo-opetus ja museo-oppiminen. Teoksessa Kallio, K. (toim.) Museo oppimisympäristönä. Suomen museoliiton julkaisuja 54. Helsinki: Suomen museoliitto ja Suomen Tammi Plus -projekti 2004. 42–51.

Hirsjärvi, S., Remes, P. & Sajavaara, P. 2007. Tutki ja kirjoita. 13. osin uudistettu painos. Helsinki: Tammi

Hyttinen, H. 2009. Ikäihminen hoitotyön asiakkaana. Teoksessa Voutilainen, P. & Tiikkainen, P. (toim.) Gerontologinen hoitotyö. Helsinki: WSOY. 42–56.

Kaitavuori, K. 2007. Museo ja yleisö. Teoksessa Kinanen, P. (toim.) Museologia tänään. Suomen museoliiton julkaisuja 57. Helsinki: Suomen museoliitto. 279–294.

Koivisto, M., Säynäjäkangas J. & Forsberg, S. 2019. Palvelumuotoilun bisneskirja. Helsinki: Alma Talent.

Levanto, M. 2004. Temppeleissä ja toreilla – oppimisesta taidemuseossa. Teoksessa Levanto, M. & Pettersson, S. (toim.) Valistus/museopedagogiikka/oppiminen, Taidemuseo kohtaa yleisönsä. Helsinki: Taidemuseoalan kehittämissyksikkö Kehys/Valtion taidemuseo, 49 –64.

Lonka, K. 2015. Oivaltava oppiminen. Helsinki: Otava.

Malmisalo-Lensu, A-M. & Mäkinen, M. 2007. Museo oppimisen paikkana. Teoksessa Kinanen, P. (toim.) Museologia tänään. Suomen museoliiton julkaisuja 57. Helsinki: Suomen museoliitto. 295–316.

Pasanen, P. 2021. Kohtaamisissa koetellut: Oppiminen dokumentaarisissa valokuvaustyöpajoissa. Väitöskirja. Helsinki: Aalto yliopisto.

Saarenheimo, M. 2017. Vanhenemisen taito. Tampere: Vastapaino.

Tuulaniemi, J. 2011. Palvelumuotoilu. Helsinki: Talentum.

Sähköiset lähteet

A&DO – Arkkitehtuurin ja muotoilun oppimisen keskus a. Tietoa A&DOsta. A&DO-hanke. Viitattu 6.2.2022. Saatavissa <https://ado.fi/tietoa-adosta/>

A&DO – Arkkitehtuurin ja muotoilun oppimisen keskus b. A&DO Labra – Hyvä lähiympäristö. A&DO-hanke. Viitattu 6.2.2022. Saatavissa <https://ado.fi/labra/>

A&DO – Arkkitehtuurin ja muotoilun oppimisen keskus c. Seminaari. A&DO-hanke. Viitattu 6.2.2022. Saatavissa <https://ado.fi/seminaari/>

A&DO – Arkkitehtuurin ja muotoilun oppimisen keskus d. Verkkonäyttely. A&DO-hanke. Viitattu 1.3.2022. Saatavissa <https://ado.fi/labra/verkkonayttely/>

A–D Uusi arkkitehtuuri- ja designmuseo. Tietoa uudesta arkkitehtuuri- ja designmuseosta. Viitattu 6.2.2022. Saatavissa <https://www.admuseo.fi/fin-site/tietoa-museosta>

AILI-verkosto a. Kulttuurisen seniori- ja vanhustyön AILI-verkosto. Viitattu 6.2.2022. Saatavissa <https://ailiverkosto.fi/index.html>

AILI-verkosto b. AILIn toiminta. Viitattu 6.2.2022. Saatavissa <https://ailiverkosto.fi/ailin-toiminta.html>

AILI-verkosto c. Ikäystävällinen kulttuuri. Viitattu 5.3.2022. Saatavissa <https://ailiverkosto.fi/ikaumlystaumlvaumlallinen-taide-ja-kulttuuri.htm>

Alitalo, M. Pop-up-museo yhteissuunnittelua hyödyntäen, Case: A&DO Labra – Hyvä lähiympäristö. Aalto-yliopisto. Pro gradu. Viitattu 1.3.2022. Saatavissa https://aaltodoc.aalto.fi/bitstream/handle/123456789/112811/master_Alitalo_Marjut_2021.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Arkkitehtuurimuseo a. Tietoa meistä. Viitattu 6.2.2022. Saatavissa <https://www.mfa.fi/tietoa-meista/>

Arkkitehtuurimuseo b. Tule meille. Viitattu 6.2.2022. Saatavissa <https://www.mfa.fi/tule-meille/>

Arola, M., Jämsén, P. & Ryky, P. 2020. Mahdollisuus oppia auttaa pärjäämään elämässä. Sitra. Kooste. Viitattu 6.2.2022. Saatavissa <https://www.sitra.fi/artikkelit/mahdollisuus-oppia-auttaa-parjaamaan-elamassa/>

Auvinen, T., Kuittinen, O. & Teräs, U. 2019. Tulevaisuuden tekemisen museo. Uuden arkkitehtuuri- ja designmuseon konsepti. Viitattu 19.3.2022. Saatavissa https://api.hankeikkuna.fi/asiakirjat/2a54f600-2706-4f8e-bd0a-860391d87f33/27db7ed3-4c84-4d5b-ba55-f3ba55ff6a21/SUUNNITELMA_20190328090741.pdf

Design Council. What is the framework for innovation? Design Council's evolved Double Diamond. Viitattu 6.2.2022. Saatavissa <https://www.designcouncil.org.uk/news-opinion/what-framework-innovation-design-councils-evolved-double-diamond>

Designmuseum a. Verkkosivujen etusivu. Viitattu 6.2.2022. Saatavissa <https://www.designmuseum.fi/fi/>

Designmuseum b. Designmuseon studio oppimisympäristönä. Viitattu 6.2.2022. Saatavissa <https://www.designmuseum.fi/fi/events/designmuseon-studio-oppimisymparistona/>

Designmuseum c. Kokoelmapolitiikka. Viitattu 5.3.2022. Saatavissa <https://www.designmuseum.fi/wp-content/uploads/2014/09/Designmuseon-kokoelmapolitiikka.pdf>

Designmuseum d. Designakatemia. Viitattu 19.3.2022. Saatavissa <https://www.designmuseum.fi/fi/designakatemia/>

Eläketurvakeskus. 2022. Vanhuuseläke – ikäluokilla oma eläkeikänsä. Työeläke.fi. Viitattu 26.3.2022. Saatavissa <https://www.tyoelake.fi/elakkeet-eri-elamantilanteissa/vanhuuselake-ikaluokilla-oma-elakeikansa/>

Elävä museo. 2012. Museomummit ja -vaarit vertaisihmettelijöinä. Blogi. Lappeenrannan museot. Viitattu 22.2.2022. Saatavissa <http://elavamuseo.blogspot.com/2012/03/museomummit-ja-vaarit.html>

Espoon kaupungin museo. Senioreille. Espoon kaupunki. Viitattu 5.3.2022. Saatavissa <https://www.espoo.fi/fi/kamu-weegeella/senioreille>

Figge Art Museum. Free Thursdays for Seniors. Viitattu 5.3.2022. Saatavissa <https://figgeartmuseum.org/programs-and-events/programs/program/free-thursdays-for-seniors/3>

Finne-Soveri, H. Mikä vaikuttaa ikääntymiseen? Terveyskylä.fi. Video. Viitattu 12.2.2022. Saatavissa: <https://www.terveyskyla.fi/ikatalo/ikääntyneelle/ikä-ja-arki/mikä-vaikuttaa-ikääntymiseen>

Haarajoki, R. Aalto-yliopisto ja Designmuseum kehittävät EU-hankkeessa yleisön suhdetta kulttuuriperintöön digitaalisuuden avulla. Designmuseum. Viitattu 10.3.2022. Saatavissa <https://www.designmuseum.fi/fi/events/eu-hanke-spice/>

Hannula, L. 2019. Kävijät, kokijat, kokemukset: museologinen tutkimus Siffin senioriklubista taidemuseon keskiössä. Väitöskirja. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto. Viitattu 11.3.2022. Saatavissa: <https://jyx.jyu.fi/handle/123456789/60985>

Heinola, L. 2021. Peräkonttimuseon odotettu kiertue toteutui elokuussa. Nettiiutinen. Tampereen kaupunki. Viitattu 6.2.2022. Saatavissa https://www.tampere.fi/tampereen-kaupunki/ajankohtaista/uutiset/2021/09/01092021_1.html

Honkala, N. 2018. Näkökulmia taiteen ja kulttuurin vaikutuksista oppimiseen. Kooste. Sitra. Viitattu 31.3.2022. Saatavissa <https://www.sitra.fi/artikkelit/nakokulmia-taiteen-ja-kulttuurin-vaikutuksista-oppimiseen/>

Helsingin kaupungin museo. Vapaaehtoistyö. Viitattu 22.2.2022. Saatavissa <https://www.helsinginkaupunginmuseo.fi/vapaaehtoistyo/>

Helsingin kaupunki. Stadin seniori-info. Viitattu 26.3.2022. Saatavissa <https://www.hel.fi/seniorit/fi>

Holvi. Mikä on SWOT-analyysi? Holvipedia. Viitattu 26.3.2022. Saatavissa <https://www.holvi.com/fi/holvipedia/swot-analyysi/>

IMMA a. Art & Ageing, overview. Irish Museum of Modern Art. Viitattu 21.2.2022. Saatavissa <https://imma.ie/learn-engage/art-and-ageing/>

IMMA b. Talking Art with IMMA Resource Pack. Irish Museum of Modern Art. Viitattu 21.2.2022. Saatavissa <https://imma.ie/learn-engage/art-and-ageing/talking-art-with-imma/>

IMMA c. Slow Looking Art Videos. Irish Museum of Modern Art. Viitattu 21.2.2022. Saatavissa <https://imma.ie/learn-engage/art-and-ageing/slow-looking-art-videos/>

IMMA d. Armchair Azure. Irish Museum of Modern Art. Viitattu 21.2.2022. Saatavissa <https://imma.ie/learn-engage/art-and-ageing/armchair-azure/>

IMMA e. Talkin Art Online with IMMA. Irish Museum of Modern Art. Viitattu 21.2.2022. Saatavissa https://imma.ie/learn-engage/art-and-ageing/talking-art-online-with-imma/#the_content

Innokylä a. Ideointikasi. Viitattu 15.2.2022. Saatavissa <https://innokyla.fi/fi/tyokalut/ideointikasi>

Innokylä b. Aivorihi. Viitattu 26.3.2022. Saatavissa <https://innokyla.fi/fi/tyokalut/aivorihi>

Iso-Ahola, A., Juurola, L., Kinanen, P., Kivimäki, O., Nysted, H., Ramsted-Salonen, M., Rohunen, U., Tornberg, L., Tulkki, C., Venäläinen, A. & Ylänen, J. 2012. Oppiminen on osa kokonaisvaltaista museoelämystä. Teoksessa Kinanen, P., Nysted, H. & Tornberg, L. (toim.) 2012. Avarampi museo aikuisille. Suomen museoliiton julkaisuja 61. 19–27. Viitattu 23.3.2022. Saatavissa https://www.museoliitto.fi/doc/Avarampi_museo_aikuisille.pdf

Jalava, R. Museo oppimisympäristönä A&DO Labra – oppimiseen innostava konttinäyttely. Metropolia Ammattikorkeakoulu. YAMK-opinnäytetyö. Viitattu 28.2.2022. Saatavissa https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/499259/Jalava_Riikka.pdf?sequence=2&isAllowed=y

Jyväskylän kaupunki a. Ohjattua senioriliikuntaa. Viitattu 26.3.2022. Saatavissa <https://www.jyvaskyla.fi/liikunta/liikkumaan-ohjatusti-ja-omatoimisesti/senioriliikunta/ohjattua-senioriliikuntaa>

Jyväskylän kaupunki b. Kulttuuriluotsit. Viitattu 6.2.2022. Saatavissa <https://www.jyvaskyla.fi/kulttuuri/kulttuuripalvelut/kulttuuriluotsit>

Kankainen, S. 2019. Mitä on elinikäinen oppiminen ja miksi se on tärkeää? Helsingin yliopiston koulutus- ja kehittämispalvelut HY+. Blogikirjoitus. Viitattu 6.2.2022. Saatavissa <https://hyplus.helsinki.fi/mita-on-elinikainen-oppiminen-ja-miksi-se-on-tarkeaa/>

Kesäniemi, E. 2021. Yhteiskehittäminen museoiden yleisötyön murroksessa: Tapaustutkimus arkkitehtuurin ja muotoilun oppimisen verkkopalvelun konseptoinnista. Kaakkois-Suomen Ammattikorkeakoulu XAMK. YAMK-opinnäytetyö. Viitattu 1.3.2022. Saatavissa https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/499865/Kesaniemi_Elina.pdf?sequence=2&isAllowed=y

Kinanen, P., Nysted, H. & Tornberg, L. (toim.) 2012. Avarampi museo aikuisille. Suomen museoliiton julkaisuja 61. Viitattu 23.3.2022. Saatavissa https://www.museoliitto.fi/doc/Avarampi_museo_aikuisille.pdf

Kivimäki, O. 2012. Yhteistyötä museossa ja museon kanssa. Teoksessa Kinanen, P., Nysted, H. & Tornberg, L. (toim.) 2012. Avarampi museo aikuisille. Suomen museoliiton julkaisuja 61. 50–63. Viitattu 23.3.2022. Saatavissa https://www.museoliitto.fi/doc/Avarampi_museo_aikuisille.pdf

Mattila, M. (toim.) 2018. Mahdollisuuksien museo – Opetus- ja kulttuuriministeriön museopoliittinen ohjelma 2030. Opetus- ja kulttuuriministeriön julkaisuja 2018:11. Helsinki: Opetus- ja kulttuuriministeriö. Viitattu 28.3.2022. Saatavissa https://julkaisut.valtioneuvosto.fi/bitstream/handle/10024/160600/OKM_11_2018.pdf?sequence=4&isAllowed=y

Miro. The online whiteboard for easy collaboration. Viitattu 26.3.2022. Saatavissa <https://miro.com/online-whiteboard/>

Museo- ja tiedekeskus Luuppi. Luupin senioriklubi. Oulun kaupunki. Viitattu 5.3.2022. Saatavissa <https://www.ouka.fi/oulu/luuppi/luupin-senioriklubi>

Museotilasto. Tilastohaku. Museovirasto. Viitattu 22.2.2022. Saatavissa <https://www.museotilasto.fi>

Museovirasto 2021. Koronavuodesta 2020 museoille epävarmuutta mutta myös uusia toimintamuotoja. Viitattu 12.3.2022. Saatavissa <https://www.museovirasto.fi/fi/ajankohtaista/koronavuodesta-2020-museoille-epavarmuutta-mutta-myos-uusia-toimintamuotoja>

Muumimuseo. 2022. Senioripäivä Muumimuseossa. Viitattu 5.3.2022. Saatavissa <https://www.muumimuseo.fi/tapahtuma/?event-id=tampere:HiYiEcf48q>

National Museums Liverpool. 2022a. Happy Older People – About HOP. Viitattu 21.2.2022. Saatavissa <https://www.liverpoolmuseums.org.uk/happy-older-people/about-hop>

National Museums Liverpool. 2022b. About House of Memories. Viitattu 21.2.2022. Saatavissa <https://www.liverpoolmuseums.org.uk/house-of-memories/about>

National Museums Liverpool. 2022c. Memory Walks. Viitattu 21.2.2022. Saatavissa <https://www.liverpoolmuseums.org.uk/house-of-memories/memory-walks>

National Museums Liverpool. 2022d. Memory suitcases. Viitattu 21.2.2022. Saatavissa <https://www.liverpoolmuseums.org.uk/house-of-memories/memory-suitcases>

National Museums Liverpool. 2022e. When I was Little. Viitattu 21.2.2022. Saatavissa <https://www.liverpoolmuseums.org.uk/house-of-memories/when-i-was-little>

National Museums Liverpool. 2022f. My House of Memories App. Viitattu 26.3.2022. Saatavissa <https://www.liverpoolmuseums.org.uk/house-of-memories/my-house-of-memories-app>

Opetushallitus. Muotoilu- ja arkkitehtuurikasvatuksen taustaa. Viitattu 22.2.2022. Saatavissa <https://www.oph.fi/fi/opettajat-ja-kasvattajat/muotoilu-ja-arkkitehtuurikasvatuksen-taustaa>

PALMA. Palvelumuotoilun sanasto. Viitattu 12.3.2022. Saatavissa <http://palma.fi/palma-malli/kayttajalahtoisuus/Palvelumuotoilun%20sanasto.pdf>

Palvelumuotoilu Palo. 2021. Palvelumuotoilun menetelmä – asiakaskuvaukset. Viitattu 23.3.2022. Saatavissa <https://www.palvelumuotoilupalo.fi/blogi/palvelumuotoilun-menetelma-asiakaskuvaukset/>

Pekkola, V. 2019. Aivotutkija Katri Saarikivi: ”Empatiataitoaan voi kehittää lukemalla kaunokirjallisuutta ja heikentää epäinhimillistämällä muita”. Uutinen. Yle. Viitattu 30.3.2022. Saatavissa <https://yle.fi/uutiset/3-11009284>

Podcast Brunch Club. 2022. How It Works. Viitattu 26.3.2022. Saatavissa <https://podcastbrunchclub.com/how-it-works/>

Porin kaupunki. Seniorien kulttuurikapsäkit ja muistipakki. Viitattu 5.3.2022. Saatavissa <https://www.pori.fi/satakunnan-museo/tapahtumat/kulttuuri-iltapaivat/seniorien-kulttuurikapsakit-ja-muistipakki>

RadioMedia. 2020. Podcast-tutkimus 2020. Viitattu 23.3.2022. Saatavissa <https://radiomedia.fi/tutkimukset/podcast-tutkimus-2020/>

Saaranen-Kauppinen, A. & Puusniekka, A. 2006. Havainnointi. KvaliMOTV - Menetelmäopetuksen tietovaranto. Verkkojulkaisu. Tampere: Yhteiskuntatieteellinen tietoarkisto. Viitattu 5.3.2022. Saatavissa https://www.fsd.tuni.fi/menetelmaopetus/kvali/L6_4.html

Saarenheimo, M., Pietilä, M., Maununaho, S., Tiihonen, A. & Pohjolainen, P. 2014. Ikäpolvien taju: Elämänkulku ja ikäpolvet muuttuvassa maailmassa. Vanhustyön keskusliitto. Viitattu 1.3.2022. Saatavissa https://www.ikainstituutti.fi/content/uploads/2016/08/artikkelikokoelma_webreso.pdf

Salovaara, H. 2004. Kognitiivisen oppimiskäsityksen taustaa. Katsaus oppimisen tutkimukseen 1900-luvun alusta 1970-luvulle. Oppimisen teoriasta tukea tieto- ja viestintätekniikan pedagogiseen käyttöön. Suomen virtuaaliyliopisto. Viitattu 31.3.2022. Saatavissa: <http://tievie.oulu.fi/verkkopedagogiikka/index.html>

Seinäjoen kaupunki. Kulttuurikaveri. Viitattu 6.2.2022. Saatavissa <https://www.seinajoki.fi/kulttuuri-ja-liikunta/kulttuuri/ikaantyvien-kulttuuri/kulttuurikaveri/>

Sitra. 2020. Elinikäinen oppiminen Suomessa – kyselyn tulokset. Verkkojulkaisu. Viitattu 6.2.2022. Saatavissa <https://media.sitra.fi/2020/01/23135035/elinikainen-oppiminen-suomessa-2019-kyselyn-tulokset.pdf>

Sorjonen, H. & Sivonen, O. 2015. Taide- ja kulttuurilaitosten yleisötyön muodot, laajuus ja tuloksellisuus. Cuporen verkkojulkaisuja 27. Helsinki: Kulttuuripoliittisen tutkimuksen edistämisyhtiö. Viitattu 20.3.2022. Saatavissa <https://www.cupore.fi/images/tiedostot/taide-jakulttuurilaitostenyleisotyomuodot17.4..pdf>

SPICE-hanke a. Bridge the distance – Finland. Finland case study. Viitattu 10.3.2022. Saatavissa <https://spice-h2020.eu/finland/>

SPICE-hanke b. Etusivu. Viitattu 13.3.2022. Saatavissa <https://spice-h2020.eu>

Strandertskjöld, E. 2019. Arkkitehtuurimuseon arkiston kokoelmapolitiikka. Arkkitehtuurimuseo. Viitattu 5.3.2022. Saatavissa <https://www.mfa.fi/wp-content/uploads/2020/09/KOKOELMAPOLITIIKKA-2019.pdf>

Suomen kulttuurirahasto. Museovisio-apurahan hakuohje. Viitattu 5.3.2022. Saatavissa <https://skr.fi/hankkeet/museovisio>

Suomen museoliitto. Meistä ja museoalasta – Erikoismuseot. Viitattu 6.2.2022. Saatavissa <https://www.museoliitto.fi/mikamuseo/erikoismuseot>

SuoMu Suomen muotoilukasvatusseura ry. Mitä on muotoilukasvatus? Viitattu 22.2.2022. Saatavissa <https://muotoilukasvatus.info/mita-on-muotoilukasvatus/>

Suomidigi. 2019a. Affinity Diagram - Tiedon jäsentely. Viitattu 14.2.2022. Saatavissa <https://www.suomidigi.fi/ohjeet-ja-tuki/menetelmat/affinity-diagram-tiedon-jasentely>

Suomidigi. 2019b. Käyttäjäpersoonat. Viitattu 14.2.2022. Saatavissa <https://www.suomidigi.fi/ohjeet-ja-tuki/menetelmat/kayttajapersoonat>

Suomen virallinen tilasto (SVT). 2020. Väestön tieto- ja viestintätekniikan käyttö. Verkkojulkaisu. Helsinki: Tilastokeskus. Viitattu: 14.3.2022. Saatavissa: http://www.stat.fi/til/sutivi/2020/sutivi_2020_2020-11-10_tie_001_fi.html

Suomen virallinen tilasto (SVT). 2021. Väestön tieto- ja viestintätekniikan käyttö. Verkkojulkaisu. Helsinki: Tilastokeskus. Viitattu: 14.3.2022. Saatavissa http://www.stat.fi/til/sutivi/2021/sutivi_2021_2021-11-30_tie_001_fi.html

Tampereen kaupunki a. Luotsitoiminta. Viitattu 6.2.2022. Saatavissa <https://www.tampere.fi/kulttuuri-ja-vapaa-aika/kulttuuri/taite/luotsit.html>

Tampereen kaupunki b. Konkarit – ikäihmisten museopalveluja. Viitattu 5.3.2022. Saatavissa <https://www.tampere.fi/kulttuuri-ja-vapaa-aika/kulttuuri/taite/konkarit.html>

Tampereen kaupunki c. Kulttuuriraitit. Viitattu 5.3.2022. Saatavissa <https://www.tampere.fi/kulttuuri-ja-vapaa-aika/kulttuuri/aineistot/kulttuuriraitit.html>

Terveyskylä. 2019. Väestön ikääntyminen Suomessa. Viitattu 6.2.2022. Saatavissa <https://www.terveyskyla.fi/ikatalo/ikääntyneelle/ikä-ja-arki/väestön-ikäntyminen-suomessa>

The Metropolitan Art Museum. 2021. The Metropolitan Museum of Art Launches “Your Met Art Box” in Collaboration with Citymeals on Wheels. Lehdistötiedote. Viitattu 12.3.2022. Saatavissa <https://www.metmuseum.org/press/news/2021/your-met-art-box>

Tilastokeskus. 2021. Väestörakenne 13.12. Viitattu 6.2.2022. Saatavissa https://www.tilastokeskus.fi/tup/suoluk/suoluk_vaesto.html#Väestön%20ikä rakenne%2031.12.

Tilastokeskus. Elinikäinen oppiminen. Viitattu 6.2.2022. Saatavissa https://www.stat.fi/meta/kas/elinikai_oppim.html

Turun taidemuseo. 2022. Senioripäivä. Viitattu 5.3.2022. Saatavissa <https://turunaidemuseo.fi/events/senioripaiva-2022>

Utriainen, R. 2018. Tunnetko jo podcastin? Helmet -kirjastoverkko. Viitattu 23.3.2022. Saatavissa [https://www.helmet.fi/fi-FI/Tapahtumat_ja_vinkit/Vinkit/Tunnetko_jo_podcastin\(127357\)](https://www.helmet.fi/fi-FI/Tapahtumat_ja_vinkit/Vinkit/Tunnetko_jo_podcastin(127357))

Vaasan kaupunki. Kulttuurinen vanhustyö. Viitattu 6.2.2022. Saatavissa <https://www.vaasa.fi/koe-ja-nae/kulttuuria-vaasassa-ja-seudulla/kulttuuripalvelut/kulttuurinen-vanhustyo/>
Vantaan kaupunki. Kulttuuriluotsi. Viitattu 6.2.2022. Saatavissa <https://www.vantaa.fi/kulttuuriluotsi>

Venäläinen, A. & Ramsted-Salonen, M. Taidemuseo osallistavana oppimisympäristönä. Teoksessa Kinanen, P., Nysted, H. & Tornberg, L. (toim.) 2012. Avarampi museo aikuisille. Suomen museoliiton julkaisuja 61. 64–77. Viitattu 23.3.2022. Saatavissa https://www.museoliitto.fi/doc/Avarampi_museo_aikuisille.pdf

Lait ja asetukset

Museolaki 314/2019

Laki ikääntyneen väestön toimintakyvyn tukemisesta sekä iäkkäiden sosiaali- ja terveystalvuluista 2012/980

Julkaisemattomat lähteet

Boesch, V. 2020. Arkkitehtuuri- ja muotoilukasvatus Suomessa 2020 – Selvitys nykytilanteesta, toimijoista ja toimintatavoista. A&DO-hanke. Tiivistelmä selvityksestä saatavissa <https://www.mfa.fi/opi-ja-koe/ado/ado-selvitys/>

Suulliset lähteet

Kapanen, H. 2020. Museolehtori. Designmuseo. Haastattelu 17.12.2021.

Korkman, A. (toim.) 2020. Muotoilukasvatus. Radio Helsinki. 6.11.2020. Saatavissa <https://www.radiohelsinki.fi/podcastit/muotoilukasvatus/>

Lindholm, J. 2021. Yleisötyövastaava. Arkkitehtuurimuseo. Haastattelu 13.12.2021.

Kuvalähteet

Kuva 1. Romppanen, J./A&DO

Kuva 2. Romppanen, J./A&DO

Kuva 5. SuoMu Suomen Muotoilukasvatusseura. Viitattu 31.3.2022. Saatavissa https://muotoilukasvatus.info/wp-content/uploads/2020/03/20180927_Mutku_2018_juliste_A3_PAINOON_s.pdf

Kuva 7. Heinola, L. 2021. Peräkonttimuseon odotettu kiertue toteutui elokuussa. Nettiuutinen. Tampereen kaupunki. Viitattu 6.2.2022. Saatavissa https://www.tampere.fi/tampereen-kaupunki/ajankohtaista/uutiset/2021/09/01092021_1.html

Kuva 8. Säilynoja, S. 2021. Kulttuurikasvatusyksikkö TAITE. Facebook-päivitys. Viitattu 31.3.2022. Saatavissa <https://www.facebook.com/kulttuurikasvatusyksikkotaite/photos/pcb.4212038408906345/4212027232240796/>

Kuva 9. The Metropolitan Museum of Art, New York. 2021. Facebook-päivitys. Viitattu 31.3.2022. Saatavissa <https://www.facebook.com/metmuseum/photos/a.10150413272772635/10158522220747635/>

Liitteet

Liite 1.

Kyselyn kysymykset

Kysely arkkitehtuurista, muotoilusta ja oppimisesta yli 65-vuotiaille

Tämän kyselyn tarkoituksena on selvittää yli 65-vuotiaiden ajatuksia liittyen arkkitehtuuriin & muotoiluun ja erityisesti niistä oppimiseen. Vastaaminen ei edellytä kyseisten alojen tuntemusta. Kyselyyn vastaaminen on täysin vapaaehtoista ja kysely on anonyymi.

Kyselyn vastauksia hyödynnetään palvelumuotoiluun liittyvässä opinnäytetyössä sekä A&DO – Arkkitehtuurin ja muotoilun oppimisen keskus –hankkeessa. Kyselyyn voi vastata 17.12.2021 saakka. Vastaaminen vie noin 10-15 minuuttia.

Kyselyn toteuttaa LAB Ammattikorkeakoulun kokemus- ja palvelumuotoilun opiskelija lines Kuusisto osana opinnäytetyötään. Opinnäytetyö liittyy A&DO – Arkkitehtuurin ja muotoilun oppimisen keskus -hankkeeseen, joka on Arkkitehtuurimuseon ja Designmuseon yhteishanke. Hankkeen tarkoituksena on kehittää oppimisen keskusta, joka tuo muotoilun ja arkkitehtuurin tietoja ja taitoja kaikkien saataville. Opinnäytetyön aihe on oppimisen keskuksen senioreille suunnattujen palveluiden kehittäminen.

Lämmin kiitos osallistumisestasi ja avustasi!

Mikäli sinulla on kysyttävää kyselystä, otathan yhteyttä:

iines.kuusisto@student.lab.fi

Lisää tietoa A&DO-hankkeesta löydät osoitteesta: www.ado.fi

Perustiedot

Ikä:

- [65-75](#) vuotta
- [75-85](#) vuotta
- [85-95](#) vuotta
- yli 95-vuotta

Sukupuoli:

- Nainen
- Mies
- Muu
- En halua kertoa

Asuinpaikka:

- Pääkaupunkiseudulla
- Muualla Suomessa

Kuinka usein käyt museoissa?

- Viikoittain
- Kuukausittain
- Muutaman kerran vuodessa
- Kerran vuodessa
- Noin joka toinen vuosi
- Kerran viidessä vuodessa
- Kerran kymmenessä vuodessa
- Harvemmin kuin kerran kymmenessä vuodessa
- En ole koskaan käynyt museossa
- Muu

Oletko käynyt Arkkitehtuurimuseossa ja Designmuseossa?

- Olen käynyt molemmissa
- Olen käynyt Designmuseossa, mutta en Arkkitehtuurimuseossa
- Olen käynyt Arkkitehtuurimuseossa, mutta en Designmuseossa
- En ole käynyt kummassakaan
- En osaa sanoa

Arkkitehtuuri ja muotoilu

Arkkitehtuuri ja muotoilu ympäröivät meitä kaikkialla. Meillä on jokaisella kokemuksia esimerkiksi lähiympäristömme toimivuudesta ja esineistä, joita käytämme päivittäin.

Seuraaviin kysymyksiin voit vastata muutamalla sanalla tai kertoa pidemmästi.

- Miten koet arkkitehtuurin ja muotoilun näkyvän elämässäsi? Mitä ne merkitsevät sinulle?
- Millaiset aihepiirit arkkitehtuurissa ja muotoilussa kiinnostavat sinua? (esim. rakennukset, lasiesineet, palvelumuotoilu ym.) Miksi nämä aiheet kiinnostavat sinua?
- Mikä saa tai saisi sinut lähtemään vierailulle arkkitehtuuri- ja/tai designmuseoon?

Oppiminen

- Millaisia ajatuksia sinulla on oppimisesta yleisesti omassa nykyisessä elämänvaiheessasi? Oletko kiinnostunut oppimaan uutta? Miksi, miksi et? Millaisia asioita haluaisit oppia?

A&DO – Arkkitehtuurin ja muotoilun oppimisen keskus

Seuraavat kysymykset liittyvät A&DO – Arkkitehtuurin ja muotoilun oppimisen keskuksen. Lyhyt alustus aiheeseen:

"A&DO Arkkitehtuurin ja muotoilun oppimisen keskus on Arkkitehtuurimuseon ja Designmuseon yhteinen hanke. Sen tavoitteena on tuoda arkkitehtuurin ja muotoilun tiedot, taidot ja tekijät kaikkien kiinnostuneiden käyttöön. Tavoitteena on näin lisätä suomalaisten kansalaisten ymmärrystä arkkitehtuurista, muotoilusta sekä ympäristön suunnittelusta. Välineenä ovat arkkitehtuuri- ja muotoiluoppimisen menetelmät. Samalla hanke kehittää museoiden toimintaa. Hyvä lähiympäristö, yhteinen suunnittelu ja saavutettavuus ovat hankkeen tärkeitä aiheita." - Linaus A&DO hankkeen verkkosivuilta www.ado.fi

Millaisia asioita haluaisit oppia tai tehdä arkkitehtuurin ja muotoilun oppimisen keskuksessa? (valitse eniten kiinnostavat)

- Oppia muotoilun ja arkkitehtuurin historiasta
- Oppia nykypäivän muotoilusta ja arkkitehtuurista
- Pohtia muotoilun ja arkkitehtuurin tulevaisuutta
- Ymmärtää suunnitteluprosesseja, "katsoa maailmaa suunnittelijan silmin"
- Oppia uusia taitoja, millaisia? (voit tarkentaa Muu-kohtaan)
- Jakaa muistojani ja kokemuksiani arkkitehtuurista ja muotoilusta muille, sekä kuulla muiden muistoja
- Jakaa omaa osaamistani arkkitehtuurista, muotoilusta tai suunnittelusta muille
- Saada tietoa siitä, miten voin vaikuttaa oman lähiympäristöni suunnitteluun
- Muu

Millä tavoin mieluiten oppisit arkkitehtuurista ja muotoilusta? (voit valita useita)

- Paikan päällä museossa
- Etänä verkon välityksellä
- Kaupunkiympäristössä esim. arkkitehtuurikävelyllä
- Opastetulla näyttelykierroksella
- Itsenäisesti tutustumalla esineisiin, teksteihin ym. materiaaliin
- Asiantuntijan luentoa kuuntelemalla
- Itse tekemällä esim. osallistumalla muotoilutyöpajaan
- Osallistumalla aitoon suunnitteluprosessiin, esim. kaupunkisuunnittelutyöpajaan
- Keskustelemalla muiden kanssa
- Muu

Jos sinun olisi mahdollista antaa museon käyttöön omia kokemuksiasi tai osaamistasi arkkitehtuuriin ja muotoiluun liittyen, haluaisitko tehdä niin? Mitä ajattelet, että se voisi olla? (esim. muistoja, muiden opettamista) Miten haluaisit jakaa näitä asioita?

Vapaa sana! Toiveita tai kommentteja liittyen arkkitehtuurin ja muotoilun oppimisen keskuksen?

Liite 2.

Kohderyhmän teemahaastattelu

Senioreiden haastattelujen teemat ja kysymyksiä kustakin teemasta

Ikä (65–75, 75–85, 85–95, yli 95)

Sukupuoli

Asuinpaikka/Maakunta

Museokäynnit

Käytkö museoissa? Kuinka usein? Millaisissa museoissa?

Käytkö museossa yleensä yksin vai jonkun kanssa?

Mikä saa tai saisi sinut lähtemään museoon?

Mikä on sinulle tärkeintä museovierailulla? Millainen on onnistunut museovierailu?

Arkkitehtuuri ja muotoilu

Mitä sanoista arkkitehtuuri ja muotoilu tulee sinulle ensimmäisenä mieleen? Mitä arkkitehtuuri ja muotoilu merkitsee sinulle? Entä mitä tulee mieleen sanoista hyvä lähiympäristö?

Oletko käynyt Arkkitehtuurimuseossa tai Designmuseossa? Miksi?

Oppiminen yleisesti

Mitä oppiminen merkitsee sinulle? Koetko oppimisen sinulle tärkeäksi? Miksi/miksi et?

Mieluisin tapa oppia uusia asioita?

Millaisia asioita koet oppineesi museoissa käydessäsi?

A&DO – Arkkitehtuurin ja muotoilun oppimisen keskus, arkkitehtuurista ja muotoilusta oppiminen

Koetko, että arkkitehtuuriin ja muotoiluun liittyvästä oppimisesta olisi sinulle hyötyä? Miksi?

Alustus A&DO-hankeesta. Mitä ajattelet, että voisit oppia A&DO ~~sta~~?

Millaisia asioita haluaisit oppia Arkkitehtuurin ja muotoilun oppimisen keskuksessa? Miksi?

Millä tavoin mieluiten oppisit arkkitehtuurista ja muotoilusta?

Mitä arvoa arkkitehtuurista ja muotoilusta oppimiseen liittyvällä palvelulla voisi olla sinulle?

Vuorovaikutus museon kanssa

Millaisilla erilaisilla tavoilla voisit ajatella osallistuvasi museon toimintaan?

Voisitko tai haluaisitko jakaa jotakin elämän varrella oppimaasi ja kokemaasi arkkitehtuuriin, muotoiluun, hyvään lähiympäristöön liittyvää muiden kanssa? Mitä ja miten?

Vapaa sana

Tuleeko mieleen vielä jotakin aiheisiin liittyvää tai kysymyksiä.

Liite 3.

Museo-oppaiden teemahaastattelu

Museo-oppaiden haastattelujen teemat ja esimerkkikysymyksiä kustakin teemasta

Oma työ

Ammattinimike, työn sisältö
Kuvaile työpäiväsi
Kauanko olet ollut tässä museossa töissä?

Oman museon toiminta ja oma työ, seniorit museon asiakkaina

Kuinka paljon museossa on havaintojesi mukaan ”seniori-ikäisiä” kävijöitä?
Eroavatko seniorit mielestäsi kohderyhmänä jotenkin esimerkiksi muista ikäryhmistä?
Tuleeko museossa ottaa jotakin erityisesti huomioon iäkkäämpiä kävijöitä ajatellen?

Onko museossanne erityisesti senioreille suunnattua tai markkinoitua toimintaa tai palveluita?

Ajatuksia aikuisten (senioreiden) oppimisesta museossa?

Oletteko tallentaneet museokävijöiltä jotakin tietoa, muistoja tms. näyttelyiden, tapahtumien tai muiden käyntien yhteydessä?

A&DO ja uusi museo

Oletko kuullut A&DO – Arkkitehtuurin ja muotoilun oppimisen kesuksesta?
Mitä ajattelet A&DO-hankkeesta?
Entä suunnitteilla olevasta uudesta museosta?

Millaisia ajatuksia sinulla on tulevaisuuden museopalveluista?
Erityisesti oppimiseen liittyvistä palveluista ja toiminnasta?
Seniorit tulevaisuuden museossa

Vapaa sana

Tuleeko haastattelun aihepiiristä mieleen jotakin muuta tai kysymyksiä

Liite 4.

Museolehtorin/yleisötyövastaavan teemahaastattelu

Museolehtorin/yleisötyövastaavan haastattelujen teemat ja esimerkkikysymyksiä kustakin teemasta

Oma työ

Ammattinimike ja työnkuva

Oman museon toiminta

Kuinka paljon museossa on ”seniori-ikäisiä” asiakkaita?
Millaisena kohderyhmänä näet seniorit? Eroavatko he jotenkin esimerkiksi muista ikä-tai kohderyhmistä?

Onko museossanne erityisesti senioreille suunnattua tai markkinoitua toimintaa tai palveluita?

Oletteko joskus tallentaneet museon käyttöön kävijöiltänne jotakin tietoja, kokemuksia taitoja tms.?
Millaisia kokemuksia tähän liittyen.

Museopedagogiikka/oppiminen museossa

Mitä museopedagogiikka tarkoittaa museossanne? Kuvaile oppimista museossanne.

Millaisia pedagogisia tavoitteita museolla on? Millaista aikuisille suunnattua oppimista toiminnassanne on?

Seniorit museopedagogiikan näkökulmasta.
Mikä on tärkeää, kun suunnitellaan oppimiseen liittyvää palvelua senioreille/aikuisille?

A&DO ja uusi museo

Mitä ajattelen A&DO – Arkkitehtuurin ja muotoilun oppimisen keskuksen senioreille suunnatusta toiminnasta?

Mitä iäkkäämmille asiakkaille halutaan tarjota tulevaisuuden museossa?
Halutaanko senioreilta saada jotakin museolle?

Vapaa sana

Tuleeko haastattelun aihepiiristä mieleen jotakin muuta tai kysymyksiä

Liite 5.

Ideointituokio museon yleisötyön työntekijöille.
Materiaali Mirosta tekstimuodossa.

1. Moi!

Kiva kun olet täällä.

Tervetuloa tutustumaan materiaaleihin ja jättämään kommentteja, sekä ideoimaan.

Tarkoituksena on pohtia, miten A&DO – Arkkitehtuurin ja muotoilun oppimisen keskus voisi palvella seniори-ikäisiä asiakkaita. Opparini kohderyhmäksi on muodostunut yli 65- vuotiaat, itsenäisesti asuvat ja melko aktiiviset seniorit.

Millaista olisi arkkitehtuurin ja muotoilun oppimiseen liittyvä palvelu tai toiminta, joka ottaisi huomioon erityisesti seniorien tarpeet ja toiveet?

Olen kerännyt käyttäjätietoa aiheeseen liittyen yli 65- vuotiailta mm. haastattelujen ja kyselyn avulla. Lisäksi olen haastatellut hieman Designmuseon ja Arkkitehtuurimuseon väkeä. Olen tiivistänyt tätä tietoa tänne Miroon ideoinnin pohjaksi.

Seuraa siis nuolia, tutustu materiaaliin, kommentoi muiden ajatuksia ja jätä omaa sisältöä! Kaikkea tätä hyödynnetään opinnäytetyössä. Kiitos oikein paljon osallistumisesta.

Minut tavoittaa Zoomista klo xx klo xx.Tuu moikkaamaan!

Tämä Miro- pohja on avoinna xx asti, joten voit palata jatkamaan myös hieman myöhemmin. Tämän jätetty sisältö näkyy kaikille osallistujille ja A&DO-hankkeen väelle.Jos herää kysyttävää tai haluat kommentoida jotakin yksityisesti,olethan yhteydessä!

Parhain terveisin lines

2. Keitä täällä on?

Kirjoita tähän ruutuun etunimesi ja kummastako museosta olet. Nimiä ei mainita opinnäytetyössä, mutta on kiva tietää, keitä on mukana!Alempaan ruutuun voit myös halutessasi harjoitella Miron erilaisia toimintoja.

3. Käyttäjäpersoonat

Tässä pääset tutustumaan neljään käyttäjätiedon pohjalta luotuun, kuvitteelliseen senioriin. Kuvauksen alla tiivistyksenä muutama persoonaan liittyvä avainsana. Millainen arkkitehtuurin ja muotoilun oppimiseen tarkoitettu palvelu tai toiminto voisi sopia heille? Voit kommentoida persoonien vierelle.Voit jättää myös yleisiä kommentteja persooniin liittyen.

Esko, 71v.

Eläköitynyt muotoilun ja arkkitehtuurin tuntija

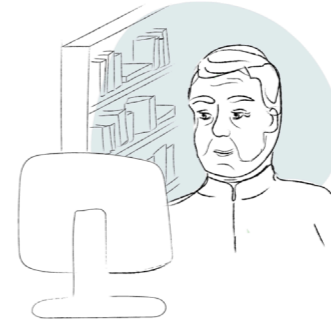
Eskolla on oman työnsä kautta vuosikymmenten kokemusta ja näkemystä suunnittelualasta. Hän tuntee arkkitehtuurin ja muotoilun historiaa ja seuraa alojen ajankohtaisia asioita.

Arkkitehtuurimuseo ja Designmuseo ovat Eskolle tuttuja toimijoita, joiden toimintaa ja viestintää hän seuraa. Esko on tuttu näky alan tapahtumissa. Korona-aikaan kohtaamiset ovat vähentyneet, mutta etänä osallistuminen onnistuu häneltä.

Esko kokee, että oppiminen on vahvasti läsnä hänen elämässään, hänen mielestään uuden oppiminen on edellytys mukana pysymiselle. Uudet innovaatiot ja muotoilun sekä arkkitehtuurin tulevaisuudemäkymät kiinnostavat häntä.

A&DO - Arkkitehtuurin ja muotoilun oppimisen keskukselta hän odottaa ja toivoo tietoa suunnittelualan ajankohtaisista asioista ja uusista tuulista. Hän voisi mielellään osallistua myös itse keskuksen toimintaan esimerkiksi keskustelemalla tai osallistumalla suunnitteluun.

ajankohtaisuus asiantuntijuus syntyminen



Eeva, 67v.

Kaupunkilainen kulttuurin suurkuluttaja

Eeva käy paljon erilaisissa museoissa museokortilla ja hyödyntää kaupunkinsa muitakin kulttuuripalveluita. Joskus hän poikkeaa museoon tai museon kahvilaan yksinkin. Eeva on kiinnostunut laajasti taiteesta, kulttuurista ja historiasta. Hän osaa nimetä omat suosikkimuotoilujansa, vaikka ei koe olevansa kovin perehtynyt muotoiluun tai arkkitehtuuriin. Designmuseossa hän on käynyt, mutta usein tie vie muihin museoihin.

Eeva näkee oppimisen laajana asiana elämässä, oppimista tapahtuu joka päivä. Kaikki uusi ei vain tunnu jäävän mieleen yhtä helposti kuten ennen. Hän kokee saavansa museoista virkistystä, ihmeteltävää ja oivalluksia. Myös omat juuret ja oman suvan historia kiinnostaa häntä.

A&DO - Arkkitehtuurin ja muotoilun oppimisen keskukselta Eeva toivoisi erityisesti elämyksiä ja jotain uutta. Keskukseseen hän autuisi kokijana. Hän voisi osallistua luennolle, keskusteluun tai tapahtumaan, mutta ei sitoutuisi mukaan toimintaan pidemmäksi aikaa.

elämykset erottuvuus kokonaiskokemus



Vuokko, 76v.

Arjen kauneuden ja toimivuuden arvostaja

Vuokolle arkkitehtuuri ja muotoilu tuntuvat äkkiseltään etäisiltä asioilta. Hän kokee kuitenkin kohtaavansa arjensa sekä mielestään hyvää, että huonoa suunnittelua ja saavansa iloa kaunisten esineiden, rakennusten ja luonnon katselusta.

Vuokko on vierailut muutamissa museoissa perheen tai ystävien kanssa, mutta ei kovin usein, eikä viime vuosina. Hyvästä museosta jää hänen mielestään jotain mieleistään pitkäksi aikaa.

Vuokko opettelee arjessa tarvitsemaan uusia taitoja, mutta ei koe, että olisi erityisen innokas oppimaan uutta. Hän ei ajattele, että tarvitsisi oppia arkkitehtuurin ja muotoiluun liittyen. Hän on viime aikoina kokanut hieman pettymyksiä opetteleessaan uutta, kun kädentaidot eivät ole sujuneet toivotulla tavalla.

A&DO - Arkkitehtuurin ja muotoilun oppimisen keskuksen tarjontaa on hänestä vaikea kuvitella, mutta eikä voisi saada sen kautta uusia näkökulmia ympäristön tarkasteluun. Vuokko ei näkisi vaihua päästäkseen A&DO-keskuksen pariin, mutta jos se olisi helppo saavuttaa, voisi hän tulla katselemaan ja uskoa, että jotakin pohdittavaa varmasti jäisi mieleen.

matala kynnyks innostaminen viestintä



Peter, 80v.

Kiinnostunut kaukana asuja

Peter asuu satojen kilometrien päässä Helsingistä. Hän on elämänsä aikana nauttinut matkailusta niin kotimaassa kuin ulkomaillaakin. Reissujen myötä kokemusta on kertynyt myös erilaisista museoista. Arkkitehtuurimuseoon tai Designmuseoon Peter ei ole vielä kuitenkaan päätenyt. Koronan ja iänkin myötä matkat ja museokäynnit ovat vähentyneet.

Omatoiminen matka esimerkiksi Helsinkiin tuntuu Peteristä mahdottomalta, mutta voisi hän lähteä, jos joku järjestäisi ja veisi.

Peter on kiinnostunut omissa asuinympäristössään tapahtuvista asioista. Hän seuraa paikkakuntansa ja valtakunnan asioita aktiivisesti sanomalehtien ja uutisten kautta, sekä tietyt tuttujen kanssa haastellen.

Peteriä kiinnostaa ajankohtaisten asioiden lisäksi asioiden ja ilmiöiden taustat. Monet suunnitteluratkaisut ihmetyttävät häntä. Peter kuulisi mielellään suunnitteluprosesseista ja kysyisi suunnittelijoilta kuinka ratkaisuihin on päädytty. A&DO - Arkkitehtuurin ja muotoilun oppimisen keskus tuntuu hänestä kuitenkin kaukaiselta asialta.

saavutettavuus suunnittelu laajana teemana oma ympäristö



4. Design Driverit

Seuraavaksi pääset tutustumaan opinnäytetyöni design drivereihin eli muotoiluajureihin. Ajurit ovat muotoiluprosessia ohjaavia asioita, joiden avulla on tarkoitus pitää käyttäjien tarpeet mukana suunnittelussa. Ne on määritelty käyttäjätutkimuksessa tehtyjen havaintojen pohjalta. Tässä esillä on tiiviit kuvaukset ajureistani. Pian alkavan ideoinnin pohjana käytetään persoonia ja näitä ajureita. Halutessasi voit myös kommentoida ajureita tälle sivulle.

Design Drivers - muotoiluajurit



5. Ideointi: Lämmittely

Mahdollisimman huono idea. Ennen ideointia voi lämmittellä keksimällä nopeasti (1-2min) mahdollisimman huonon idean. Mitä epätoimivampi, sen parempi!

Huono arkkitehtuuriin ja muotoiluun liittyvän oppimisen palvelu (senioreille):

6. Ideointi: Ideaseinä

Nyt käännytään huonoista ideoista hyvien puoleen ja tehdään ripeää ideointia.

Ajatuksena on, että tästä sivusta muodostuu eläväinen idea- seinä, jonne voi jättää omia ajatuksia ja kehittää muiden ideoita eteenpäin (tuomitsematta niitä).

Tälle sivulle voi jättää ajatuksia ja ideoita rennolla otteella ja matalalla kynnyksellä. Katsotaan mitä tästä kehkeytyy!

Alkuun pääset vaikka näin:

4 ideaa neljässä minuutissa

Tämän tehtävän ensimmäisen vaiheen voi tehdä ensin paperille, tai suoraan tänne Miroon.

1. Valitse yksi ajureista ja kirjaa noin neljässä minuutissa neljä ideaa tai näkökulmaa, jotka tulevat mieleen sen pohjalta. (voit ottaa aikaa esim. puhelimella). Ideat voivat olla ensimmäisenä mieleen tulevia, tässä vaiheessa määrä on tärkeämpää kuin laatu. Jokainen idea on arvokas! Eikä haittaa, vaikka ideat liittyisivät useampaankin ajuriin.

2. Asettele ideasi sivulle mielestäsi sopivaan kohtaan. Voit halutessasi tässä vaiheessa avata ideaa lisää kirjoittamalla. Tärkeää olisi, että muut ymmärtävät mistä on kyse.

3. Tutkaile muiden jättämiä ideoita ja kommentoi mieleen tulevia jatkumia, lisäyksiä tai kehitysideoita niiden vierelle. Voit myös yhdistellä toisiinsa liittyviä ideoita esimerkiksi piirtämällä viivoja ideoiden välille.

Huom! Varoitan ettet vahingossa poista toisten jättämää materiaalia. Eikun ideoimaan! :)

Seinällä oli valmiina tekstit: *Helposti lähestyttävyyden ja saavutettavuuden, Oma ympäristö, Oppimisen vapaus, Seniorien kokemus ja näkemys.*

7. Kiitokset ja loppukommentti

Suuri kiitos ajastasi ja osallistumisesta ideointituokioon ja sitä kautta opparini suunnitteluprosessiin!

Myös tämä etäideointi- kokeilu on hyödyllinen oppimiskokemus minulle. Jätähän siis vielä alle palautetta mitä mieltä olit tästä kokemuksesta.

Kiitos ja mukavaa viikon jatkoa! lines

Liite 6.

Seniorien etätyöpajassa esitellyt kolme ideaa

IDEA 1. Oppimismateriaali aikuisille

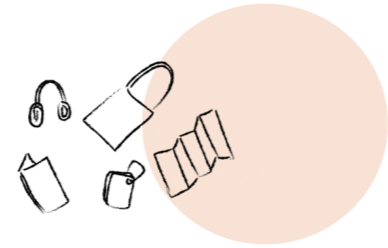
Oppimismateriaali aikuisille

Oman ympäristön havainnointi muotoiluun ja arkkitehtuuriin näkökulmasta
"Mistä voi päätellä, milloin tuo rakennus on rakennettu?
Miksi silloin rakennettiin noin?"

Sopisi mille tahansa paikkakunnalle

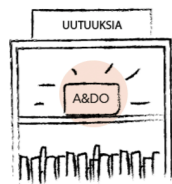
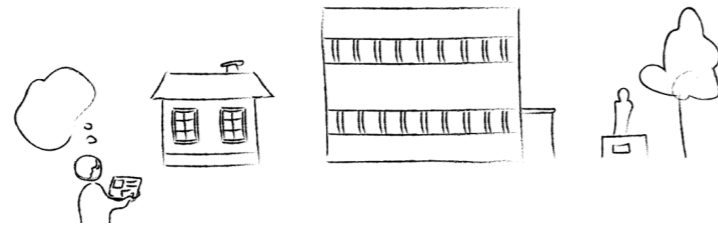
Toimii yksin, kaksin tai yhdessä

Vrt. olemassa olevat materiaalit kuten
A&DO Hyvän lähiympäristön työkirja,
Kymmenen avainta arkkitehtuuriin -materiaali (Arkkitehtuurimuseo)



Millaiseen materiaaliin olisi kiva tarttua?

Mitä ajattelet materiaalin avulla
saatujen kokemusten jakamisesta
muille?



1. Materiaali löytyy
kätevästi kirjastosta
käyttövalmiina



2. Materiaalin avulla voi
tutustua muotoiluun ja
arkkitehtuuriin omassa
kodissa tai lähiympäristössä



3. Havainnoja voi tehdä myös
porukalla vaikka perheen tai
harrastusryhmän kanssa



4. Materiaalista saa tietoa,
ajateltavaa ja virkistävää
ajanvietettä

Näitä esineitä löytyy meikään...
kukakohan on suunnitellut nämä keittiön
tuolit...
Aika kiinnostavia nämä esimerkit
muotoiluprosessista...
Jos minä suunnittelisin arkkitehtuuri-
kävelyn meidän kylälle, siinä tulisi olla
ainakin...

IDEA 2. "Kuuntele muotoa" -radio-ohjelma

"Kuuntele muotoa"

Radio-ohjelma/podcast vaihtuvilta paikkakunnilta

Keskustelua ja kuvailua paikkakunnan arkkitehtuurista ja muotoilusta
(ennen-nyt-tuleva)

Nojatuolimatkailua mielikuvitellen ja tietoa "kansankielisesti"

Mukana kokemustietoa, eri ikäisiä paikallisia keskustelemassa,
lisäksi asiantuntijatietaa

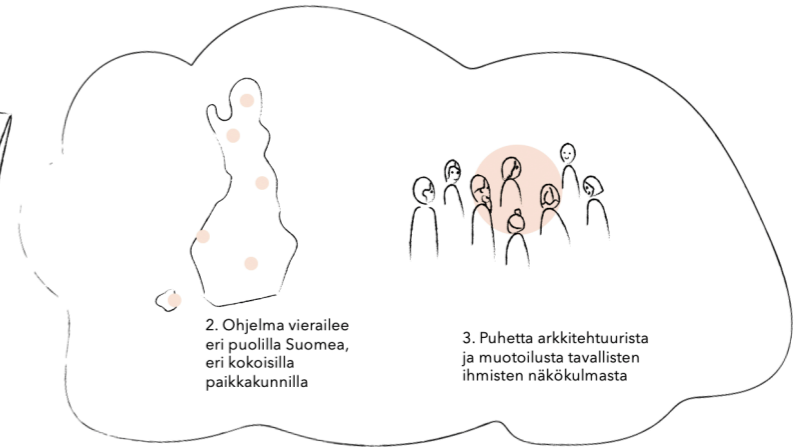


Millaisia asioita haluaisit kuulla arkkitehtuuriin ja
muotoiluun liittyen?

Haluaisitko osallistua esimerkiksi soittamalla studioon tai
lähettämällä kysymyksiä? (esim. luonto-ilta tyyliin)



1. Ohjelmaa voi
kuunnella kotona



2. Ohjelmaa vieraillee
eri puolilla Suomea,
eri kokoisilla
paikkakunnilla

3. Puhetta arkkitehtuurista
ja muotoilusta tavallisten
ihmisten näkökulmasta

IDEA 3. Kaupunkisuunnittelu tutuksi!

Kaupunkisuunnittelu tutuksi!

Tavoitteena lisätä ymmärrystä

miten kaupungit ja kunnat toimivat, miten yhteistä ympäristöä suunnitellaan, millaisia mahdollisuuksia on vaikuttaa tai osallistua suunnitteluun.

Paikkakuntakohtaisten osallistumisen mallien huomioiminen (myös haaste toteutukselle, kuinka paljon on yleistettävää tietoa?)

Kaupunkisuunnittelun historiaa, kaupunkimuotoilun case-esimerkkejä

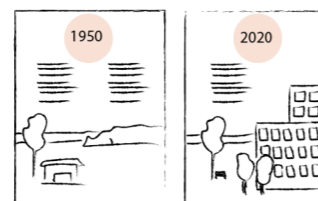
Vrt. Kaupunkien osallistumistilat ja infopisteet - mitä erilaista museo voi tuoda?

Entäs maaseutu?

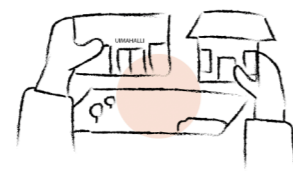
Mitä haluaisit tietää rakennetun ympäristön suunnittelusta?



1. Paikka, jossa voi tutustua kaupunkisuunnitteluun visuaalisen materiaalin ja konkreettisten esimerkkien avulla



2. Historiatietoa ja nykyaikaa



3. Voi myös pohtia itselleen mieluisaa ympäristöä ja kaupunkien tulevaisuutta

Liite 7.

Senioreiden kehittämistyöpajan alkuperäiset tehtävät.

Tehtävä 1.

Tehtävä 1 toteutettiin alkuperäisen ohjeen sijaan siten, että työpajan vetäjä kirjasi keskustelusta muistiinpanoja fläppitaululle.

Millainen on hyvä podcast tai radio-ohjelma?

Millaista ohjelmaa on mukava kuunnella?
Mitkä piirteet tekevät ohjelmasta hyvän?
Mikä saa mielenkiinnon heräämään kuunnellessa?

Kirjoittakaa vapaasti huomioita tälle paperille.

Tehtävä 2.

Arkkitehtuurin ja muotoilun oppimisen keskuksen podcastin/radio-ohjelman ensimmäinen tuotantokausi, 6 jaksoa.

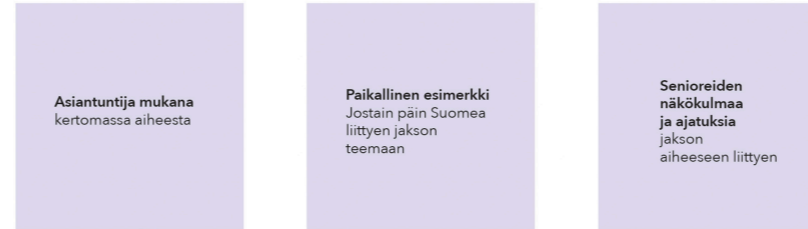
Mitä aiheita tulisi ehdottomasti käsitellä?

Pohtikaa yhdessä kuusi mielestänne tärkeintä aihetta ja kirjoittakaa ne laatikoihin. Viereen voi tarkentaa ajatuksia jakson sisällöstä.

Tehtävä 3.

Tehtävä 3.

Jaksojen rakenne?



Kolme asiaa, joita podcastin jokaisessa jaksossa voisi olla mukana.

Mitä mieltä olette näistä asioista?
Tulisiko jokaisessa jaksossa olla jotakin muutakin. Mitä?

Voitte kommentoida näitä kolmea asiaa. Mitä tulee mieleen? Millä tavoin nämä asiat voisivat olla mukana jaksoissa?

Tehtävä 4.

Tehtävä 4.

Millaisia tehtäviä podcastiin tulisi yhdistää?

Haluaisitko tehdä tehtäviä yksin vai ryhmässä?

Haluaisitko jakaa podcastista ja tehtävistä tulleita oivalluksia ja ajatuksia muille esimerkiksi sosiaalisen median kautta?

Mikä olisi luonteva tapa vuorovaikutukselle ja viestinnälle podcastin jälkeen?

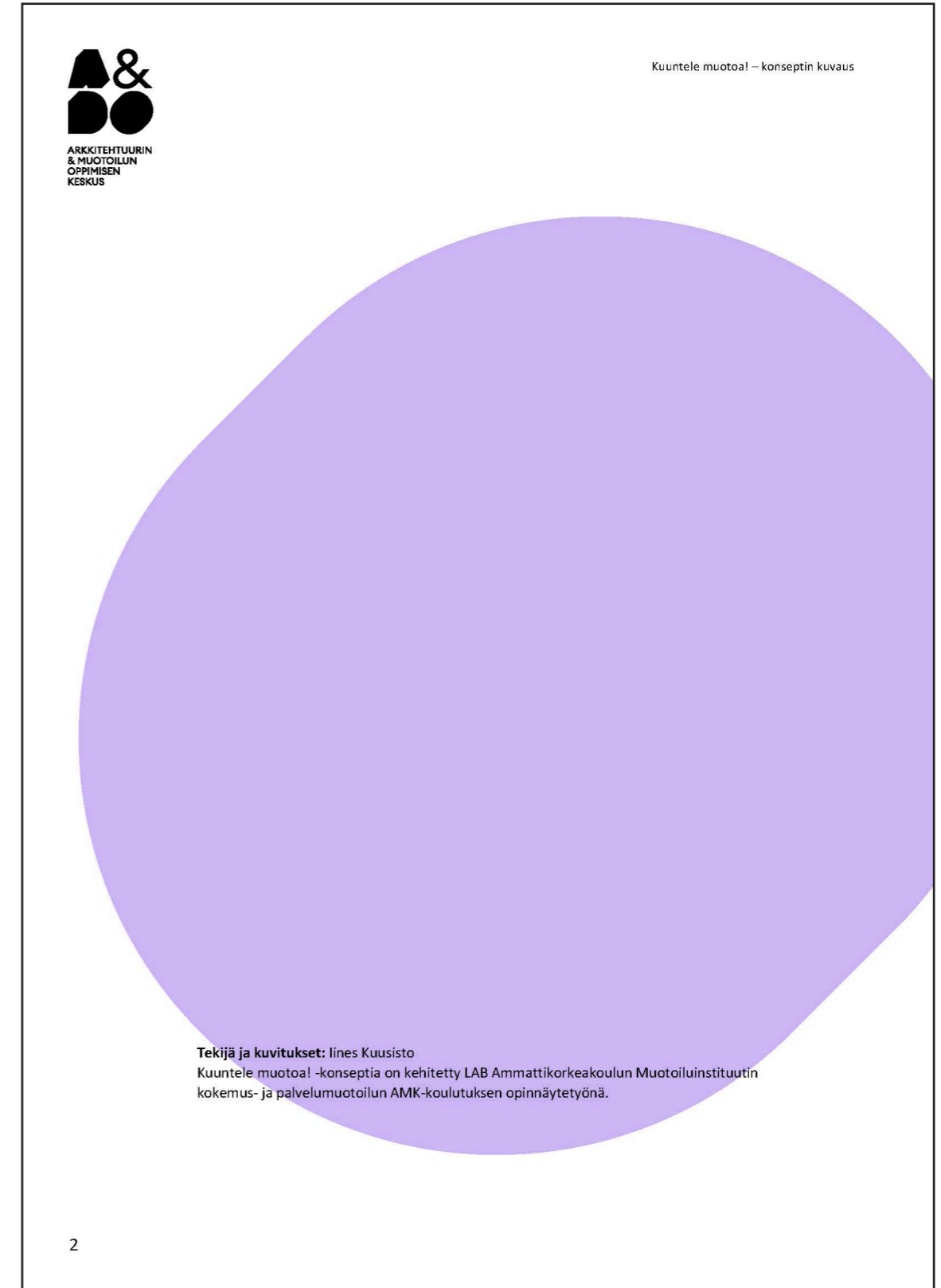
Tehtävä 5.

Yhteenveto

Mitä ajattelette podcast-ideasta nyt tämän päivän työskentelyn jälkeen?

Liite 8.

A&DO-hankkeen omaan, valmiiseen asiakirjapohjaan koostettu tiivis koonti Kuuntele muotoa! -konseptista.



Sisällysluettelo

- 5 KONSEPTIN TAUSTA LYHYESTI
- 6 KUUNTELE MUOTOA! -KONSEPTI
 - 6 Kuuntele muotoa! -konsepti
 - 7 ADOriihi
 - 8 A&DO-verkkoyhteisö
 - 9 Konseptin kuvaaminen palvelupoluihin ja palvelukertomuksiin
- 12 KONSEPTIN TUOTTAMINEN
 - 12 Podcastin ja muun materiaalin tuottaminen
 - 14 Julkaisukanavat
- 15 JATKOKEHITTÄMINEN
- 16 LÄHTEET

Kuuntele muotoa!

A&DO – Arkkitehtuurin ja muotoilun oppimisen keskuksen podcast kutsuu ihmisiä ympäri Suomen Hangosta Utsjoelle kuuntelemaan, pohtimaan, keskustelemaan ja oppimaan arkkitehtuuriin ja muotoiluun liittyvistä aiheista.

Konseptin tausta lyhyesti

Kuuntele muotoa! on A&DO – Arkkitehtuurin ja muotoilun oppimisen keskukselle kokemus- ja palvelumuotoilun AMK-opinnäytetyön aikana kehitetty konsepti. Opinnäytetyön aiheena oli A&DO – Arkkitehtuurin ja muotoilun oppimisen keskuksen senioreille suunnatun palvelun konseptointi. Opinnäytetyössä hyödynnettiin palvelumuotoilun menetelmiä ja lopputuloksena kiteytyi Kuuntele muotoa! -konsepti.

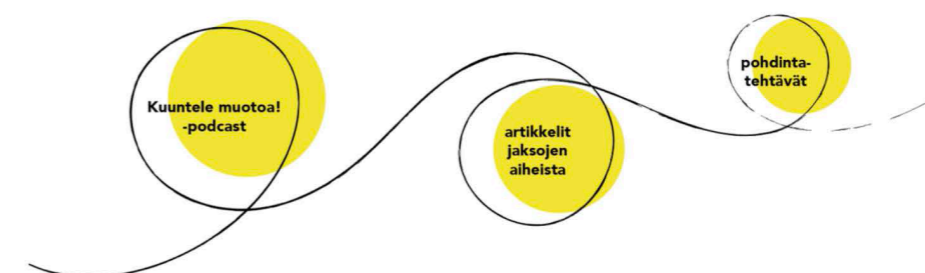
Lähtökohtana kehittämiselle oli yli 65-vuotiaiden tarpeet ja toiveet, ja konseptissa on pyritty huomioimaan erityisesti seniorit käyttäjinä. Käyttäjymmärrystä kartutettiin prosessin alussa mm. haastattelujen ja kyselyn avulla. Opinnäytetyön prosessin aikana kehittämisessä oli mukana yli 65-vuotiaita kahden työpajan kautta. Kuuntele muotoa! -konsepti voi kuitenkin palvella kaiken ikäisiä aikuisia ja nuoria, ja mahdollistaa myös eri ikäpolvien kohtaamista ja ajatusten vaihtoa.

Konseptin ytimessä on podcast ja kuuntelua tukeva, tai itsenäisenä kokonaisuutena toimiva, materiaali. Kuunneltavan ohjelman ja lisämateriaalin lisäksi konseptiin liittyy myös ajatus toimintoista, joiden kautta käyttäjät voivat halutessaan kohdata ja jakaa ajatuksia arkkitehtuurin ja muotoilun teemojen äärellä niin kasvotusten kuin verkon välitykselläkin.

Kuuntele muotoa! -konsepti kiteytyi opinnäytetyön aikana vaiheeseen, josta kehittämistä on mahdollista jatkaa esimerkiksi kokeilujen avulla kohti käyttöönottoa. Tämä tiivis kuvaus on tarkoitettu pohjamateriaaliksi, jonka avulla konseptia voidaan tarkastella ja jatkokehittää.

Suuri ja lämmin kiitos kaikille opinnäytetyön prosessiin ja sitä kautta konseptin kehittämiseen eri tavoin osallistuneille!

Kuuntele muotoa! -konsepti



Kuuntele muotoa! -podcast toimii siltana arkkitehtuurin ja muotoilun, sekä niihin liittyvän oppimisen maailmaan. Kuuntele muotoa! herättää kuulijan miettimään omaa ympäristöään ja arjessa läsnä olevaa arkkitehtuuria ja muotoilua. Podcastissa kansalaiset sekä arkkitehtuurin ja muotoilun alojen asiantuntijat kohtaavat ja keskustelevat suunnitteluun liittyvistä teemoista. Jaksosten aiheet kumpuavat kuulijoita kiinnostavista teemoista. Podcastia nauhoitetaan eri puolilla Suomea ja se on kuunneltavissa valtakunnallisesti, sekä netin välityksellä myös ulkomailla.

Kuulijat otetaan aktiivisesti mukaan suunnittelemaan Kuuntele muotoa! -tuotantokausia. Jokaisessa jaksossa on mukana senioreiden kokemusta ja näkemystä. Jaksosta riippuen seniori voi olla esimerkiksi asiantuntija, keskustelija, käyttäjä, kokeilija tai haastattelija. Podcast ja muu materiaali suunnitellaan yhdessä senioreiden kanssa ja erityisesti seniorikansalaiset huomioiden, mutta sen avulla kaiken ikäiset aikuiset ja nuoret voivat tutustua arkkitehtuuriin ja muotoiluun.



Podcastissa ja muussa materiaalissa hyödynnetään museoiden kokoelmia ja historiatietoa. Jaksossa jalkaudutaan studiosta toreille, tehtaisiin, toimistoihin, museoihin ja palveluiden pariin. Konsepti voi innostaa käyttäjiään tutustumaan syvemmin arkkitehtuuriin ja muotoiluun sekä arkkitehtuuri- ja muotoiluoppimiseen.

Podcastin lisäksi kunkin jakson aiheeseen voi tutustua verkkosivuilta löytyvän materiaalin avulla. Jokaisesta jaksosta tehdään tekstimuotoinen, runsaasti valokuvia sisältävä artikkeli, jota voi käyttää kuuntelun tukena tai itsenäisenä materiaalina. Kunkin jaksoon liittyvä pohdintatehtävä herättelee havainnoimaan omaa ympäristöä: voidaan esimerkiksi suunnitella arkkitehtuurikierrosta omalle paikkakunnalle tai pohtia muotoilun merkitystä omassa arjessa. Pohdintatehtäviä voi tehdä yksin, kaksin tai porukalla vaikkapa kokoontuen ADOriiheen keskustelemaan. Tehtävän tarkoitus ei ole testata tietomäärää aiheesta, vaan herättää ajatuksia, kiinnostusta ja innostusta arkkitehtuuria, muotoilua ja omaa ympäristöä kohtaan. Tehtävä esitellään sekä podcastissa, että artikkelin yhteydessä. Artikkeleista ja tehtävistä voidaan tehdä myös erilaisia kieliversioita. Tehtävien synnyttämiä ajatuksia, oivalluksia ja

ideoita voi jakaa A&DO – Arkkitehtuurin ja muotoilun oppimisen keskuksen verkkoyhteisön kautta muille käyttäjille ja oppimisen keskuksen käyttöön.

ADOriihi – ajatusten vaihtoa ja yhteistä ideointia podcastin siivittämänä

Kuuntele muotoa! -podcastiin liittyvänä toimintana voidaan perustaa ryhmiä hieman kirjallisuuspiirien tapaan. Ihmiset voivat kokoontua ADOriiheen keskustelemaan, kenties samalla myös tuottamaan ja jakamaan uusia ideoita ja oivalluksia podcastin alustamana. ADOriihi -ryhmät voivat kokoontua joko kuuntelemaan yhdessä, tai kukin osallistuja voi kuunnella podcastin omalla tahollaan ja sen jälkeen järjestetään tilaisuus, jossa vaihdetaan yhdessä ajatuksia ja luodaan uusia ideoita.

ADOriihi on saanut innoitusta avoriihestä, joka on perinteinen ideointiin tarkoitettu ryhmätyömenetelmä. Avoriihi-menetelmässä pyritään ryhmässä tuottamaan mahdollisimman paljon erilaisia ideoita ratkaisuksi johonkin kysymykseen tai ongelmaan. (Innokylä)

ADOriihessä painottuu suuren ideamäärän sijaan vapaa keskustelu podcastin aiheesta ja pohdintatehtävästä, sekä yhteinen oivaltaminen. Keskustelun tuloksena pyritään tekemään yhteinen koonti siitä, mitkä asiat ADOriihi-ryhmän mielestä olivat jaksossa ja pohdintatehtävässä merkityksellisiä ja tärkeitä. Samalla koostetaan yhteen keskustelussa mahdollisesti syntyneitä uusia ideoita, avauksia ja heränneitä kysymyksiä.

ADOriihi-ryhmä voi halutessaan toimittaa tekemänsä yhteenvedon A&DO – Arkkitehtuurin ja muotoilun oppimisen keskukselle. Yhteenvedon voisi kenties toimittaa myös esimerkiksi omalle kotikunnalle, jos ADOriihessä on syntynyt paikkakunnan kehittämiseen liittyviä ajatuksia ja ideoita. Yhteenvetoja varten tuotetaan valmis visuaalinen pohja tai pohjat, jotka ovat ladattavissa netistä. Pohja voi olla samanlainen jokaiselle jaksolle, tai jaksokohtainen.

ADOriihi-idea voidaan markkinoida erityisesti yhdistyksille, järjestöille tai muille senioreille suunnattua toimintaa järjestäville tahoille. ADOriihiä voitaisiin perustaa esimerkiksi kirjastoihin, päiväkeskuksiin, kahviloihin tai huoltoasemille. Myös eri ikäiset voivat kohdata keskenään ADOriihissä. Toiminnasta viestittäessä pyritään rentoon ilmaisuun ja matalan kynnyksen luomiseen, jotta mukaan lähteminen tuntuisi helpommalta myös sellaisille henkilöille, jotka eivät koe olevansa arkkitehtuurin tai muotoilun tuntijoita ennestään.



A&DO-verkkoyhteisö

Kuuntele muotoa! -konseptiin voi liittyä olennaisena osana myös verkkoyhteisö, jossa keskustellaan podcastista ja jaetaan tehtävien herättämiä ajatuksia valtakunnallisesti. Verkkoyhteisön kautta olisi mahdollista kokeilla myös etänä toimivia ADOriihiä, joihin myös eri paikkakuntien ihmiset voivat kokoontua keskustelemaan yhdessä.

Verkkoyhteisö voi palvella podcastin kuuntelijoiden ohella kaikkia A&DO – Arkkitehtuurin ja muotoilun oppimisen keskukselta kiinnostuneita. Yhteisö toimii vuorovaikutuskanavana käyttäjien ja A&DO – Arkkitehtuurin ja muotoilun oppimisen keskuksen välillä. Verkkoyhteisön ja verkkosivujen kautta käyttäjä voi myös löytää lisää syventävää tietoa itseään kiinnostavista arkkitehtuurin ja muotoilun aiheista, sekä kuulla tuoreimpia uutisia Arkkitehtuurin ja muotoilun oppimisen keskukselta. Oppimisen keskus voi kerätä palautetta ja löytää osallistujia museoiden palveluiden kehittämiseen verkkoyhteisön kautta.

Verkkoyhteisö voisi toimia esimerkiksi Facebookissa. Yhteisö voisi rakentua myös A&DO:n omille verkkosivuille, mutta siellä ollessaan sen äärelle pitäisi joka kerta erikseen etsiä.

Verkkoyhteisön ylläpitäminen, vuorovaikutus ja moderointi vaatii jatkuvia resursseja. Kuitenkin verkkoyhteisöstä voi muodostua merkityksellinen vuorovaikutuksen väylä oppimisen keskuksen käyttäjille ja myös oppimisen keskukselle. Koronapandemian seurauksena myös etänä osallistumisen mahdollistaminen on entistä tärkeämpää. Verkkoyhteisöön liittyen voitaisiin tutkia yhtenä vaihtoehtona myös vapaaehtoisten mahdollista roolia yhteisön ylläpitämisessä.



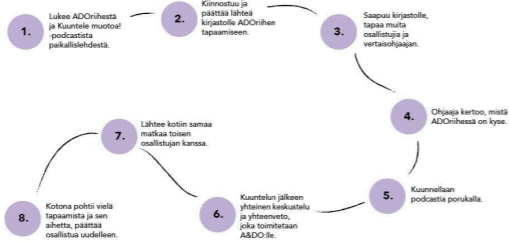
Konseptin kuvaaminen palvelupoluihin ja palvelukertomuksiin

Opinnäytetyön aikana luotiin neljä kuvitteellista, kerättyyn käyttäjätietoon perustuvaa käyttäjäpersoonaa. Jokaiselle käyttäjäpersoonalle luotiin konseptin kuvaamiseksi palvelukertomus, jonka avulla pyritään kuvaamaan miten kukin persoona voisi kokea ja käyttää Kuuntele muotoa! -konseptia. Lisäksi jokaisen käyttäjäpersoonan palvelukokemuksesta tehtiin pelkistetty palvelupolku. Polkujen ja kertomusten tavoitteena on havainnollistaa Kuuntele muotoa! -konseptia elävästi. (Tuulaniemi 2011, 78–80, 209.)

Tutustu siis seuraavaksi palvelupolkujen ja -kertomusten avulla kuinka Peter, Eeva, Vuokko ja Esko päätyvät kuuntelemaan muotoa:

Peter, 80v.

Porukassa pohdiskellen



Peterin palvelukertomus

"Viime viikolle paikallislehdessä oli juttu ADO:stä. Mietin, että onpa kummallinen otakko ja piti sitten lukea, että mitä on kyse. Kyseessä oli kirjastoilta kokoonnuttavat, kaikilla avoin ryhmä, jossa kuunnellaan ohjelmaa muotoilusta ja arkkitehtuurista ja keskustellaan suunnitellusta yhteisä."

Olen aika kiinnostunut näiden mediain piirien kahetoinesta ja siitä, että kuka täällä päättää näistä rakennusaikeista ja mistä. Niinpä ajattelin, että voisinhan tuonne lähies katsomaan mistä on kyse. Tiesin minulla on muutenkin hyvin aikaa."

Minun kirjastolle silloin ilmoitettuna aikana, ja siellä oli heti auksa vastassa iloinen ihminen. Ihän ohjasi ensi kirjaston opiskelijan, missä on neuvottelupaikka. Siellä oli kahvit ja Peltosen leipomon leivokset valmiina tarjoilla, ja muutamaa muutaakin ihmissä. Siellä oli vielä puolituntia myöskin, ja ihmeellisen yllätyksellisesti minullekin on tullut. No pian se vetäjä sitten piti lyhyen esitelmän tästä A&DO - oppimisen keuhkokuusta ja podcastista ja niistä yrittä muuta. Se selväsi hyvin sitä ajatusta siitä taustalla."

Aloimme kuuntelemaan ohjelmaa, samalla juotin kahvia. Muistipöytäni oli ollut valmiina. Vähän jännitin miten kuulolaitte reagoi siihen soittimeen, mutta ihän hyvin kuului, eikä särkyneet mitään ääntä. Pöydällä oli esillä myös kuvia ohjelman aiheparista."

No näin siinä sitä leivosta ja kuuntelin kun eri ääniset ihmiset puhui muotoilusta ja arkkitehtuurista ja oli aina asiainvetoisena mukana. Lopussa ohjelmassa kysyttiin kuulijoilta, että mikä on meidän mielestämme hyvä suuruusmitta ja kehoitettiin arjessa kiinnittämään huomiota hyvin suunnitellut kassat."

Kuuntelen jälkeen vetäjä kysyi mielipiteitä kuulemastamme. Avasin kuukautteen kunnan toimilla sitä oli mielekkäintä kuulla rovanemäläisten ajatuksia täällä Länsi-Suomessa, ja että olen samaa valmiina tarjoilla, ja muutamaa muutaakin ihmissä. Siellä oli vielä puolituntia myöskin, ja ihmeellisen yllätyksellisesti minullekin on tullut. No pian se vetäjä sitten piti lyhyen esitelmän tästä A&DO - oppimisen keuhkokuusta ja podcastista ja niistä yrittä muuta. Se selväsi hyvin sitä ajatusta siitä taustalla."

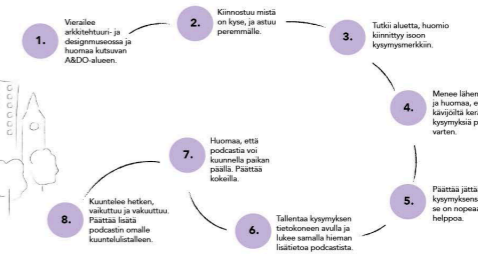
Lopuksi tehtiin yhteenveto isolle paperille keskustelusta, että millaista mediaa mielestä on hyvä suunnitella. Ryhmän vetäjä otti vielä kuvan tästä porukasta ja siitä paperista, ja lähti sen A&DO-keskukseen. Kuulemma tallentavat kuvia sitten museoon ja nettiin."

Ennen lähtöä puhuttiin, että näitä jaksoja tulee parin kuukauden ajan aina eri aiheesta, ja joka viikko on kokonainen kirjastoilta. Jälkimmäinen voi tulla kirjastolle kuuntelemaan, tai sitten voi tulla keskustelemaan vähän myöhemmin, jos on jo kotona kuunnellut aikaisemmin sen jaksot. Katsoitin yhdessä nettiä ja mistä jaksosta kysyttiin. Siellä näkyi mitä aiheita on tulossa. Menu kiinnostaa erityisesti se jaksot, missä puhutaan osallistumisesta oman paikkakunnan suunnittelusta."

Lähin kirjastolta samaa meidän erään toisen kanssa, ja puhuttiin vielä meidän keskuksen lämmönjärjestelystä ja aurakäytöstä. Lähdettiin marketin kummalta sitten eri suuntiin. "Jä kyllä ihän hyvä mieli siitä koko jutusta. Oli mukava tavata uusia ihmisiä ja keskustella meidänkin keskuksista aiheista. Loppuun, että monella tuli siitä näkökulmaa tuttuun asioihin. Vermaankin menen ensi kerralla taas."

Eeva, 67v.

Museorakennuksen kautta



Eevan palvelukertomus

"Kävin nyt toista kertaa uudessa arkkitehtuuri- ja designmuseossa. On se kyllä upea rakennus. Tällä kertaa kun paikka oli jo väkään tuttu, pyysin keskeyttämään entistä syvemmän myös näyttelyihin ja kaikkien muuhun tarjontaan."

Huomasin, että museon ylimässä kerroksessa, siellä, missä on todella hienot maastat, oli myös mielenkiintoinen A&DO alue. Se näytti kutsuvalla ja mielenkiintoisella värien ja erikoisine muotomeren, joten astuin peremmälle."

Paikalla oli ystäväni opas, joka kertoi, että siellä on aina vaihtuvaa sisältöä ja tekemistä erityisesti oppimiseen liittyen. Kertelen väkään aikaa ihän rauhassa itsenäisesti ihmetellen. Yhdessä nurkassa oli iso kysymys: MIKSI?, se kiinnitti huomioni. Siellä kerättiin ihmisten kysymyksiä arkkitehtuurista ja muotoilusta podcastia varten."

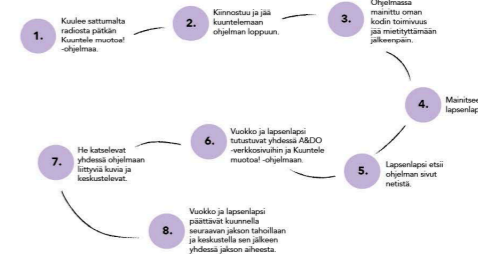
Olen jo pitkään miettinyt, miksi nykyisin rakennetaan niin paljon muotoa taloja. Sekä omakotitaloja, että isoa julkisia rakennuksia. Päätin kysyä tätä. Kysymys oli helppo jättää kirjottamalla näppäimistöille, ja sinne se pomppahti näyttöle ruudun kysymysten sekaan."

Minua alkoi kiinnostaa tuo kyseinen podcast myös enemmän, ja sitä löytyi lisätietoja samasta paikasta. Podcastia sai myös kuunnella paikalla. Otin kuulokkeet ja kävin samettivaivalla. Välittömästi jaksot, jotka olivat kutsuvalla. Tuntuu ihän, kuin olisin ollut mukana tutkimassa kaupunkia podcastin mukana. Rakennuksia kuvailtiin todella elävästi, ja laulattelu kuului kaupungin äänit: lakin karkua, polkupyörän kello ja liikenteen humina. Olsipa hauska tietää, osinko kuvilla rakennukset kuuleman perusteella sellaisiksi kuin ne todella ovat! Ehkä näitä näkisi jostain kuvina."

Museossa oli kuitenkin vielä niin paljon nähtävää, että en jäänyt kuuntelemaan jaksot ihän loppuun asti. Lisäisin Kuuntele muotoa! -podcastin kuuntelulistalleni, niin voin palata sen pariin kysymysten sekaan."

Vuokko, 76v.

Radio ja lapsenlapsi



Vuokon palvelukertomus

"Muulla on yleensä aina radio auki, kun olen tuvassa. Välillä se saa olla auki enkä kiinnitä siihen mitään huomiota, mutta joskus tulee oikein kuunneltua jotain ohjelmaa vaikka palapeliä tehessä. No, nyt oli kuormassa kappasissa sunnuntai- ja kuukauden kuulin sattumalta radiosta, kuinka ihmiset kertoivat oman kotinsa onnaisuuksista. Osailla oli tosi hauskoja juttuja esimerkiksi siitä, mikä ei toimi kotona. Jollain oli ihan nyvät kaapit ja ärsyttävästi piipittävä mikro, ihan niin kuin meidänkin keittiössä. Naurahdinkin sinä pari kertaa nalle jutulle. Ohjelmassa oli myös tosi mukavaa oleskelu- ja joutoa."

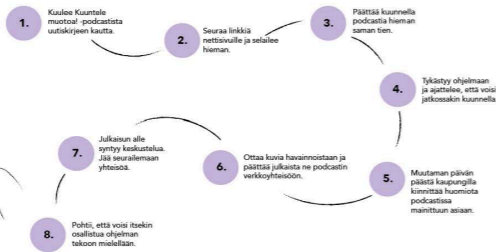
No, se on oman kodin toimivuus jai sitten mietittävä minua myöhemmin. Luokassa oleva lapsenlapseni Jaakko tuli viikonloppuna käymään. Sulatin marjaparakkaa mikrossa ja siinä taas kuului se ärsyttävä mikron piipitys. Tuli heti se ohjelma mieleen, ja keuron Jaakollekin siitä."

Jaakko sitten etsi sitä Googlella, ja näytti minulle puhelimesta ne sen ohjelman sivut. Siivailta oli kuvia erilaisista kodista ja ihmisten kertomuksia. Katsoitin niitä ja jutelin, että mitä sanoa esineitä meillä löytyy. En tiennytkään, että meidänkin on niin paljon suomalaisia designesineitä. Aalto-maljakon ja Marimekon nyt tietävät kaikki, mutta haavemmin tulee ajatelleeksi, että pihavajassa oleva muovinen kanisterin on muotoilusta."

Jaakko katsoi siitä nettiä, että se ohjelma tulee joka torstai radiosta kello 18. Sovittin, että kuunnellaan molemmat seuraava jaksot. Tä no, Jaakko nyt voi kuunnella sen netissä milloin huvittaa. Mutta kuunnellaan, ja jutellaan siitä sitten kun taas nähdään."

Esko, 71v.

Itsenäinen löytäminen



Eskon palvelukertomus

"Kuulin Kuuntele muotoa! -podcastista itseasiassa muutamaakin eri kautta. Näin siitä mainoksen Facebookissa ja tasis siitä olla jossain sähköpostin uutiskirjeessäkin. En nyt muista missä, kun tulee niin paljon erilaisia postia.

Kuitenkin, jostain se tarttui silmään ja päätin katsoa lisää nettsivuilta. Selailin sieltä ja vaikutti aika mielenkiintoiselta. Nettsivulla oli myös hyvin ja selkeästi koottuna erilaisia linkkejä ja lisätietoa. Sivulle oli julkaistu jo muutama jakso podcastia, ja päätin laittaa ensimmäisen jaksos pyöräimään siinä samalla kun järkeilin vähän kotia.

Podcastissa oli hyvää asiaa, mukavan rennolla otteella. Hyvä, että oli haastateltu monia ihmisiä ja oli erilaisia näkökulmia, mutta myös tarpeeksi faktaa. Juontaja sanoi hyvin kokonaisuutta yhteen. Lopussa oli myös kiinnostava tehtävä. Piti alkaa kiinnittää huomiota johonkin tiettyyn suunnittelukohteseen, johon ajassa jatkuvat törmä.

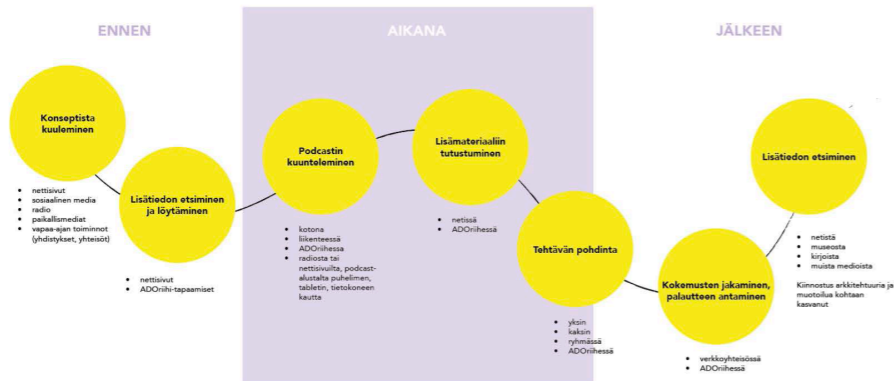
Seuraavana päivänä kaupungilla näin todella kirkkaan väriseen, modernin penkin kauppakeskuksessa. Heti kauppakeskuksen ulkopuolella taas oli perinteinen, vähän nuhjanen puistonpenkki. Päätin ottaa penkeistä kuvan, kun kontrasti oli jotenkin niin mielenkiintoinen. Piti oikein kokea molemmat penkit.

Tällä mielellä laittas kuva A&DO-lehtiksen sivustolle, kun olin huomannut että sellainen yhteisö oli perustettu, ja siinä pyydettiin jakamaan omaa ajatusta aiheesta. Laitoin kuvan ja vähän pohdintaa sinne. Kotona huomaisin, että sitä oli muutama ihminen kommentoinut ja saatiin keskustelua aikaan.

Jäin seuraamaan sivustoa ja podcastia kuitenkin. Aina välillä kuuntelin jotakin jaksos. Mainitsin podcastista myös muutamille tutuille, kun tuli puheeksi jotakin aiheeseen liittyvää.

Sellaistakin pohdin, että voisi olla mielenkiintoista osallistua itse vastaavaan ohjelmaan vaikka keskustelijana, kun työelämässä on tullut suunnittelumaailma tutuksi ja aiheperi kiinnostaa todella paljon."

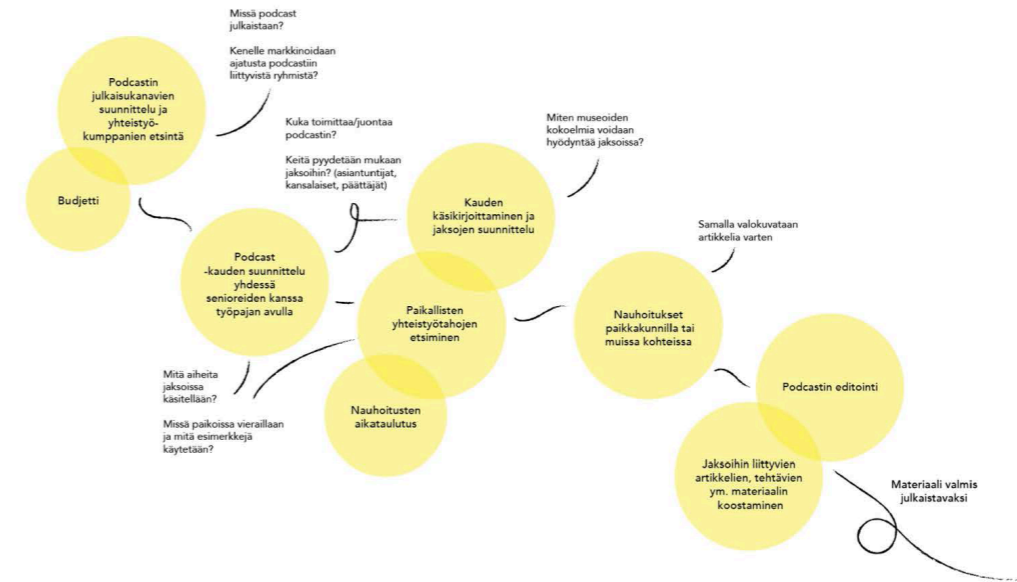
Käyttäjäpersoonien omien polkujen ja palvelukertomusten lisäksi luotiin myös yksi pelkistetty palvelupolku, joka kuvaa Kuuntele muotoa! -konseptia käyttäjän näkökulmasta:



Konseptin tuottaminen

Podcastin ja muun materiaalin tuottaminen

Kuuntele muotoa! -konseptin tuottaminen vaatii erilaisia resursseja ja toimenpiteitä. Alla esitelty luonnos voi toimia tuotannon suunnittelun alkuvaiheena, mutta ennen tuottamista tulee tehdä vielä tarkennettu suunnitelma pedagogisine sisältöineen, aikatauluineen, budjetineen ja muine resursseineen.



Podcastin tuotantokausia voidaan suunnitella yhdessä käyttäjien kanssa esimerkiksi työpajojen avulla. Tätä menetelmää kokeiltiin opinnäytetyön aikana kevyesti, kun yli 65-vuotiaiden osallistujien työpajassa yhdessä suunniteltiin jaksosien aiheiden avulla luotiin esimerkkikauden luonnos. Luonnos kiteytettiin osallistujien tuottaman aineiston ja työpajassa käytyjen keskustelujen pohjalta. Jaksoihin liittyvät esimerkkitehtävät ideoitii työpajan jälkeen. Ensimmäisen tuotantokauden jälkeen seuraavia voitaisiin suunnitella myös käyttäjiltä saadun palautteen ja ADOriihin, sekä A&DO-verkkoyhteisön avulla.

Yli 65-vuotiaiden työpajaosallistujien yhdessä tekemän suunnitelman pohjalta luotu podcastin esimerkkikauden luonnos, kuusi jaksoa:

Mitä on arkkitehtuuri ja muotoilu?

Alustus arkkitehtuurin ja muotoilun maailmaan esimerkkien kautta. Eri-ikäisten ihmisten keskustelua aiheesta. Tehtäväehdotus: Bongaa hyvää suunnittelua!

Kaunista, toimivaa, vastuullista

Muotoilun kuusi E:tä: esteettisyys, ergonomisuus, ekonomisuus, eettisyys, ekologisuus, empatia (di lorio ym. 2019, 14). Tutustutaan muutamii muotoilutuotteisiin, testataan ja pohditaan niitä eri näkökulmista. Tehtäväehdotus: Testaa ja arvioi arjessa jonkin tuotteen erilaisia toteutuksia (esim. ovenkahvat, istuimet, kahvikupit)

Miten näkymätöntä muotoillaan?

Missä kaikkialla muotoilua onkaan? Mitä on aineeton muotoilu? Testiryhmä lähtee mysteerishoppaajiksi. Tehtäväehdotus: Unelmien palvelupolku – pohdi jokin palvelu paremmaksi

Kerrostalon kertomaa

Rakennusten ja esineiden lukutaito. Mistä voi päätellä rakennuksen iän? Miten historian tapahtumat näkyvät muotoilussa ja arkkitehtuurissa? Tehtäväehdotus: Millainen on oman asuintalosi tai -paikkasi tarina?

Missä me ollaan hyviä?

Mistä olemme ylpeitä? Mitä häpeämme? Oliko ennen kaikki paremmin? Senioriporukka tutkii museoiden kokoelmanäyttelyt. Puuttuuko niistä jotakin? Erilaisten ja eri ikäisten ihmisten mietteitä suomalaisesta arkkitehtuurista ja muotoilusta. Tehtäväehdotus: Oman kodin ja/tai paikkakunnan ylpeyden aiheet ja kehityskohdat muotoiluun ja arkkitehtuuriin liittyen.

Uskallus uuteen!

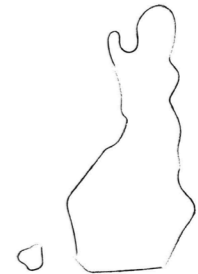
Voinko vaikuttaa omaan ympäristöni? Millaisia vaikuttamisen mahdollisuuksia tavallisella kansalaisella on? Suunnittelija, kansalainen ja päättäjät keskustelevat. Osallistutaan kaupunkisuunnittelutyöpajaan. Tehtäväehdotus: Mihin suunnitteluun haluaisit vaikuttaa? Ota selvää oman paikkakunnan osallistumisen ja vaikuttamisen mahdollisuuksista.



Julkaisukanavat

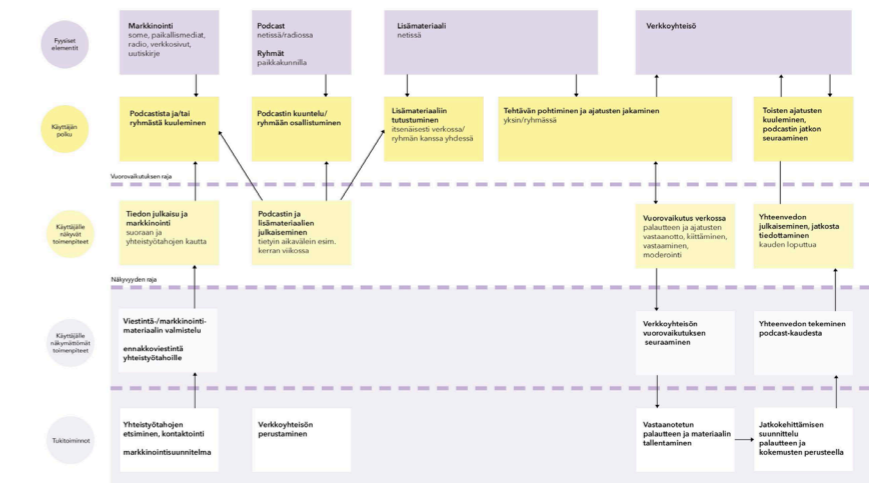
Podcast ja muu materiaali julkaistaan verkossa. Erityisesti iäkkäämpiä käyttäjiä ajatellen tulee kuitenkin huolehtia, että materiaali on saatavilla netin ohella myös muuta kautta. Podcast pyritään tekemään niin laadukkaasti, että sitä voidaan tarjota myös radiossa lähetettäväksi ohjelmaksi. Radiosta ohjelma voi tavoittaa myös kuulijoita, jotka eivät etsiytyisi ohjelman pariin omatoimisesti, mutta voivat silti nauttia sen kuuntelusta.

Painetussa mediassa, kuten valtakunnallisissa ja paikallisissa lehdissä, voidaan julkaista jaksosta tehtyjä artikkeleita ja tietoa muusta konseptiin liittyvästä toiminnasta. Myös idea ADORiihistä tukee nettiä käyttämättömien ihmisten mahdollisuuksia osallistua. Nettisivuilla olevat artikkelit ja tehtävämateriaali, kuten ADORiihin yhteenvetopohjat, ovat myös tulostettavissa. Lisäksi sivuille kootaan kunkin jaksos aiheeseen liittyviä linkkejä esimerkiksi museoiden muihin materiaaleihin, joiden kautta voi halutessaan syventää tietoaan aiheesta. Palautteen antaminen konseptista tehdään helpoksi, vuorovaikutteiseksi ja monikanavaiseksi.



Kuuntele muotoa! -tuotantokaudesta olisi mahdollista tuottaa myös kaikki jaksot kokoava fyysinen kokonaisuus, joka sisältäisi artikkelit painetussa muodossa ja kuunneltavan materiaalin esimerkiksi cd:nä. Tätä kokonaisuutta voisi lainata esimerkiksi kirjastosta, päiväkeskuksesta, tai tilata kotiin A&DO – Arkkitehtuurin ja muotoilun oppimisen keskukselta.

Konseptin julkaisemiseen liittyviä toimenpiteitä hahmoteltiin opinnäytetyössä Service blueprint - palvelumallin avulla. Palvelumallin avulla voidaan kuvata millaisia tapahtumia ja toimenpiteitä palveluun liittyy sekä käyttäjille näkyvästi, että taustatyönä ikään kuin palvelun ”takahuoneessa” (Tuulaniemi 2011, 212–216). Palvelumallia tulee vielä tarkentaa konseptin kehittyessä. Tässä vaiheessa Service blueprintin avulla pyrittiin hahmottelemaan erilaisia toimintoja, joita Kuuntele muotoa! -konseptin kokonaisuuteen liittyy materiaalin tuottamisen jälkeen julkaisemisen vaiheessa.



Jatkokehitys

Mikäli Kuuntele muotoa! -konseptia halutaan kehittää kohti toteutusta, olisi luonnollinen seuraava askel suunnitella ja toteuttaa kokeilu podcastiin liittyen. Myös konseptin pedagogista sisältöä tulee kehittää ja tarkentaa. Podcastista voitaisiin tuottaa yksi pilottijakso artikkelieineen ja tehtävineen. Podcastin tekemistä voitaisiin kokeilla esimerkiksi jollakin kiertävän konttinäyttelyn, A&DO Labran, vierailupaikkakunnalla yhdessä paikallisten kanssa. A&DO Labra toimisi hyvänä ympäristönä esimerkiksi ”Mitä on muotoilu ja arkkitehtuuri” -jaksolle, tai hyvän lähiympäristön teeman pohtimiselle. Myös ADOriihi-toimintaa olisi helppo kokeilla pilottijakson avulla aluksi pienimuotoisesti muutaman erilaisen ryhmän kanssa.

Kokeilun avulla konseptia voitaisiin kehittää yhdessä käyttäjien ja toteutukseen osallistujien kanssa saaden suoraa palautetta heiltä. Kokeilun perusteella podcastin jaksojen suunnittelu ja tuottamisen vaatimat todelliset resurssit ja toimenpiteet hahmottuisivat selkeämmin. Kokeilun jälkeen konseptia voidaan arvioida tarkemmin, ja tuotantokauden toteutussuunnitelmaa tarkentaa. Jotta jatkokehitys olisi mahdollista, tulisi löytää ja sitouttaa mukaan yhteistyötahoja, kuten yhdistyksiä tai -yhteisöjä, jotka haluaisivat olla mukana kokeilemassa ja kehittämässä konseptia. Pilottijaksoa, artikkeleita ja tehtävää tulisi kokeilla senioreiden lisäksi myös muiden ikäryhmien kanssa.



Myöhemmissä vaiheissa, jos konsepti lanseerataan ja julkaistaan, tulisi löytää sarjalle sopiva juontaja tai vetäjä. Jaksoissa esiintyvät asiantuntijat ja kansalaiset tulisi myös löytää ja tavoittaa mukaan. Lisäksi tarvitaan markkinointiin ja julkaisuun liittyviä yhteistyökumppaneita, sekä podcastin tuotantoon liittyvää osaamista.

Jatkokehityksessä tulisi ottaa erityisesti huomioon valtakunnallisuus, ja tehdä kokeilua myös pienemmällä paikkakunnalla ja haja-asutusalueella. Erilaisissa ympäristöissä konseptia testaamalla voidaan varmistua siitä, että materiaali todella toimii riippumatta siitä, onko käyttäjän havaintojen kohteena oleva ympäristö kaupunki, taajama vai maaseutu. Mukaan tulisi pyrkiä tavoittamaan myös henkilöitä, jotka eivät ole ennestään erityisen kiinnostuneita arkkitehtuurista ja muotoilusta. Näin voitaisiin saada ymmärrystä siitä, houkutteleeko konsepti muotoilun ja arkkitehtuurin pariin myös aihealuetta vähemmän tuntevia ihmisiä.

Kuuntele muotoa! -konsepti voi palvella senioreiden lisäksi myös muita ikäryhmiä kenties aina nuorisosta alkaen. Esimerkiksi ADOriihiä voitaisiin kokeilla niin senioreiden palveluasumisyksiköissä, kuin lukioissa tai muissa oppilaitoksissa. Eri ikäiset voivat myös kohdata keskenään ADOriihissä. Kuuntele muotoa! -konseptin avulla A&DO – Arkkitehtuurin ja muotoilun oppimisen keskus voi löytää uusia käyttäjiä, yhteistyökumppaneita ja sidosryhmiä. Konsepti voi kannustaa ottamaan osaa omaa elämää koskettaviin suunnitteluprosesseihin ja yhteisestä ympäristöstä huolehtimiseen, ja tuoda ihmisiä yhteen pohtimaan arkkitehtuuria ja muotoilua omilla asuinpaikkakunnillaan.

Lähteet

di Iorio, S., Kenttälä, M., Kapanen, H., Ukkonen, L., Ritari, N. & Ilonen, P. 2019. Muotoilua kouluissa. Teoksessa Kenttälä, M. & Kapanen, H. (toim.) Mokki 6: Matka tuotemuotoiluun – opas opettajalle. Helsinki: Kehittämiskeskus opinkirjo.

Innokylä. Aivorihi. Viitattu 26.3.2022. Saatavissa <https://innokyla.fi/fi/tyokalut/aivorihi>

Tuulaniemi, J. 2011. Palvelumuotoilu. Helsinki: Talentum.



ARKKITEHTUURIN
& MUOTOILUN
OPPIMISEN
KESKUS

Kuuntele muotoa! – konseptin kuvaus

