

LASTEN PIIRROSTEN HYÖDYNTÄMINEN KUOSISUUNNITTELUSSA



Ammattikorkeakoulututkinnon opinnäytetyö

Muotoilun koulutusohjelma, Hämeenlinnan korkeakoulukeskus

Kevät 2022

Anni Mäkelä

Muotoilun koulutusohjelma

Tekijä Anni Mäkelä

Työn nimi Lasten piirrosten hyödyntäminen kuosisuunnittelussa

Ohjaaja Pirjo Seddiki, Anna Huoviala

Tiivistelmä

Vuosi 2022

Opinnäytetyö selventää, kuinka lasten piirustuksia voidaan hyödyntää kuosisuunnittelussa. Kuosien suunnittelu tapahtuu co-design -menetelmää käyttäen ja kuosien kuvamateriaali syntyi järjestämästäni moniaistisesta työpajasta. Järjestin työpajat Soppeenharjun päiväkodin 3–5-vuotiaiden ryhmässä, yhteistyössä Ylöjärven varhaiskasvatuksen kanssa.

Lisäksi tutkin mielikuvituksen ja moniaistisen kokemuksen metodeita, sekä termiä muotoilukasvatus. Aiheen tutkimiseksi haetaan tietoa kirjallisista lähteistä, sekä tutkimalla erilaisia yrityksiä ja tapahtumia aiheeseen liittyen. Näihin pohjautuen suunnittelin järjestämäni työpajan sisällön.

Tutkin myös kuosisuunnittelua kokonaisuutena sekä kestäväen kehityksen näkökulmasta. Lopputuloksena syntyi kuusi kuosiraporttia mallinnuksineen.

Avainsanat Kuosisuunnittelu, co-design, muotoilukasvatus, moniaistisuus

Sivut 40 sivua

Degree Programme in Design

Author Anni Mäkelä

Subject Utilization of children's drawings in pattern design

Supervisors Pirjo Seddiki, Anna Huoviala

Abstract

Year 2022

The thesis clarifies how children's drawings can be utilized in pattern design. The design of the patterns is done by using the co-design method and the artwork for the patterns was created from a multi-sensory workshop I organized. I organized workshops in the group of 3–5-year-olds at Soppeenharju Kindergarten, in cooperation with Ylöjärvi Early Childhood Education.

In addition, I study the methods of imagination and multisensory experience, as well as the term educational design. To research the topic, information is sought from written sources, as well as by researching various companies and events related to the topic. Based on these, I designed the content of the workshop I organized.

I also study pattern design work steps, as well as from a sustainability perspective. The result was six pattern reports with modeling.

Keywords Pattern design, co-design method, design education, multisensory experience

Pages 40 pages

Sisälllys

1	Johdanto	1
1.1	Aiheen valinta ja yhteistyötaho	1
1.2	Tavoite.....	2
1.3	Kysymyksen asettelu	2
1.4	Viitekehys	3
1.5	Prosessikaavio	4
2	Co-design	5
2.1	Co-design suunnittelun tukena	7
2.2	Co-design esimerkkejä käytännössä	7
3	Moniaistisen kokemuksen metodit	10
3.1	Mielikuvitus ja sen herättäminen	11
3.2	Esimerkkejä moniaistisesta kokemuksesta lapsille.....	11
3.3	Muotoilukasvatus.....	11
3.3.1	Organisaatiot alalla.....	12
4	Moniaistinen työpaja.....	13
4.1	Suunniteltu materiaali.....	15
4.2	Materiaalin ja kokemuksen yhteenveto	17
5	Kuosisuunnittelu	17
5.1	Kuosisuunnittelu kestävän kehityksen näkökulmasta	18
5.2	Työpajasta valikoidut kuosielementit	19
5.2.1	Elementtien jatkokehitys kuoseiksi.....	21
5.2.2	Raportit.....	33
5.2.3	Mallinnus	36
6	Yhteenveto	37
	Lähteet.....	39

1 Johdanto

Opinnäytetyöni käsittelee kuosisuunnittelua pohjautuen lasten piirustuksiin ja maalauksiin. Omassa suunnitteluprosessissani käytän co-design menetelmää. Yhteistyötahonani oli Ylöjärven varhaiskasvatus, Soppeenharjun päiväkodin 3-5 vuotiaiden ryhmä.

Toteutin lapsille kaksi erillistä moniaistista työpajaa, joissa molemmissa oli omanlaisensa tunnelma ja teema. Näistä kerron lisää osiossa **3 Moniaistinen työpaja**. Koska opinnäytetyöni yhteistyötahona toimivat lapset, avaan lisäksi termiä muotoilukasvatus.

Opinnäytetyön tuloksena syntyvät suunnittelemani valmiit kuosiraportit ja mallinnukset tuotteisiin ja pintoihin. Lisäksi havainnollistan kuosin suunnittelun eri vaiheet ja muutokset alkuperäiseen piirrokseen. Kuosiaihiot ja ideat ovat syntyneet työpajassa yhdessä lasten kanssa. Näitä kuosielementtejä pyrin kunnioittamaan kuosin suunnittelussa ja sen eri vaiheissa joko muodon, värien tai aihealueen osalta.

1.1 Aiheen valinta ja yhteistyötaho

Kuosisuunnittelu on osa omaa yritystäni, ja se on suuri mielenkiinnon kohteeni, joten halusin toteuttaa opinnäytetyöni juuri sen vuoksi kyseisestä aiheesta. Teen lisäksi kuvitusta ja muuta graafista aineistoa, mutta kuoseissa kiehtoo laajemmat mahdollisuudet, vaihtelu ja niiden haastava tekninen toteutus. Itseäni kiinnostaa lisäksi kuosien laajentaminen digitaalisiin ympäristöihin, kuten verkkosivustoille sekä mainontaan. Oma osaamiseni on erilaisten suunnitteluohjelmistojen keskiössä, joten pystyn sitä kautta tuottamaan monipuolista materiaalia erilaisiin tarpeisiin.

Yhteistyötahoksi valikoitui Ylöjärven varhaiskasvatus ja tarkemmin Soppeenharjun päiväkotit. Ympäristö on minulle tuttu oman lapseni kautta, ja on inspiroivaa, kuinka kyseisessä paikassa huomioidaan lapset ja heidän kiinnostuksensa kohteet. Päiväkodin henkilökunta on tullut minulle tutuksi ja lähdin ehdottamaan heille ideaani työpajasta ja mihin se johtaisi. Varhaiskasvatuksen opettajat olivat kiinnostuneita moniaistillisesta piirustushetkestä, koska he painottivat, että lapset innostuvat uusista kokemuksista ja vierailijoista päiväkodissa.

1.2 Tavoite

Opinnäytetyön tavoitteena on valmistaa kuusi kappaletta jatkuvia kuosiraportteja. Mallinnan valmiit kuosit sopivaan tuotteeseen tai pintaan. En halunnut etukäteen rajata kuosien värimaailmaa tai raporttien kokoa. Tarkoitukseni on tutkia, kuinka monella tavalla lasten piirtämiä tai maalaamia aihioita voidaan hyödyntää kuosin suunnittelussa, kunnioittaen alkuperäistä designia ja ajatusta työn takana. Hyödynnän suunnittelutyökalunani co-design menetelmää.

Tavoittelin mahdollisimman tehokasta tapaa saada runsas määrä lasten piirustuksia ja maalauksia useilta eri tekijöiltä, joten päätin järjestää moniaistillisen työpajan lapsille. Näin saadaan luotua lapsille mahdollisimman inspiroiva ympäristö, jolla saadaan herätettyä mielikuvitusta ja luovuutta. Luovan alan yksi tärkeimpiä ominaisuuksia on mielikuvitus ja kyky ajatella keskeisten asioiden ulkopuolelle rajattomasti. Tutkimuksen, analysoinnin ja työpajan materiaalin pohjalta syntyy suunnittelutyöni avulla lopullisia kuosiraportteja.

1.3 Kysymyksen asettelu

Opinnäytetyön pääkysymys on:

Kuinka lasten piirroksia voidaan hyödyntää kuosisuunnittelussa?

Opinnäytetyö vastaa lisäksi kysymyksiin:

Mitä on co-design ja kuinka sitä voidaan hyödyntää kuosisuunnittelussa?

Millainen on moniaistinen työpaja?

1.4 Viitekehys

Kuva 1. Opinnäytetyön viitekehys



Viitekehys (kuva1.) havainnollistaa opinnäytetyön keskeiset tutkimusaiheet ja menetelmät . Ensimmäisenä ovat 3-5 vuotiaat lapset, joiden tekemiä piirustuksia ja maalauksia käytän pohjana kuosisuunnittelussani. Omassa opinnäytetyössäni toteutan näiden pohjalta moniaistisen työpajan Soppeenharjun päiväkodissa, jossa hyödynnän tutkimusmenetelminä havainnointia ja osallistavaa havainnointia.

Jotta moniaistinen työpaja toteutuisi, tutkin erilaisia moniaistisen kokemuksen metodeja. Kuinka saadaan aikaan moniaistinen kokemus lapsille ja mitä se pitää sisällään? Kokemuksen tavoitteena on muun muassa saada aikaan luovuutta ja vahvistaa mielikuvitusta. Tähän liittyen käsittelen lisäksi termiä muotoilukasvatus.

Avaan opinnäytetyössäni co-design menetelmää, joka tarkoittaa lyhyesti kerrottuna osallistavaa suunnittelua. Hyödynnän menetelmää kuosiraporttien suunnittelussa, jossa lasten piirokset ovat aiheita, joita kehitän eteenpäin. Näin syntyy lopullinen opinnäytetyön tavoite, eli jatkuvat kuosiraportit.

1.5 Prosessikaavio

Kuva 2. Opinnäytetyön prosessikaavio



Prosessikaaviossa on nähtävillä opinnäytetyöni keskeisimmät vaiheet (kuva2.) Kaavio kuvaa opinnäytetyöni edistymistä aikajärjestyksessä alkaen tiedonhausta, joihin sisältyvät co-design ja muotoilukasvatuksen termien ja aihealueen tutkiminen. Näiden tietojen pohjalta suunnittelen työpajan lapsille, johon sisältyy musiikkia, tunnustelua ja piirtämistä tai maalaamista. Tavoitteenani on toteuttaa lapsille moniaistinen kokemus, joka mahdollistaa mahdollisimman luovan ja idearikkaan ilmapiirin oman taiteen tekemiselle.

Saadun materiaalin hyödynnän seuraavassa vaiheessa, jossa analysoin kerätyn piirros- ja maalausmateriaalin ja alan suunnittelemaan kuoseja pohjautuen lasten piirroksiin. Tutkin piirrosten tunnelmaa ja aihetta, joiden pohjalta lähdän työstämään aihioita kuoseiksi. Suunnittelen yhteensä kuusi kappaletta kuosiraportteja, joista voidaan muodostaa jatkuva pinta. Mallinnan kuosit myös siihen sopivaan tuotteeseen tai pintaan. Lopuksi havainnollistan kuvin lopulliset raportit ja mallinnukset.

2 Co-design

Co-design tarkoittaa osallistavaa suunnittelua, jossa luovalla osaamisella ei ole rajaavaa vaikutusta. En ollut käyttänyt lasten piirustuksia tai maalauksia aiemmin kuosisuunnittelussa, joten tämän mahdollisuuden tutkiminen antoi paljon omalle suunnittelijuudelleni. Oman kokemukseni kautta olen huomannut lasten mielipiteiden ja ideoiden vaikutuksen omaan suunnittelutyöhöni, jos kyseessä on tuote, jonka kohderyhmänä ovat lapset. Co-design on tuttu itselleni jo opiskeluajalta, jolloin pääsimme toteuttamaan tätä yhdessä erilaisissa kouluprojekteissa. Lopputulokset olivat todella mielenkiintoisia ja herättivät itsessäni ajatuksen siitä, kuinka tehokas ja opettavainen suunnittelutapa on kyseessä. Näkisin tässä kaikki mahdollisuudet tulevaisuuden suunnittelutöihin ja toteutan tätä jossain määrin jo omissa suunnitteluprojekteissani suunnitteluprosessin aikana.

Co-design sai alkunsa 1970-luvulla ja oli osa skandinaavista työpaikkademokratialiikettä. Ajatuksena oli yhdistää erilaista tietämystä ja asiantuntemusta, joilla voitaisiin ratkaista kompleksisia suunnitteluongelmia. Fowlesin mukaan suunnittelijoiden ja käyttäjien yhteisen osallistumisen kautta päästäisiin yhteisen oppimisen ja tiedon tilaan. (Muller 2002.) 2000-luvun alkupuolella osallistavaa suunnittelua alettiin kutsua enemmän nimillä yhteissuunnittelu tai yhteisluominen. (Sanders&Stappers 2008, 8.)

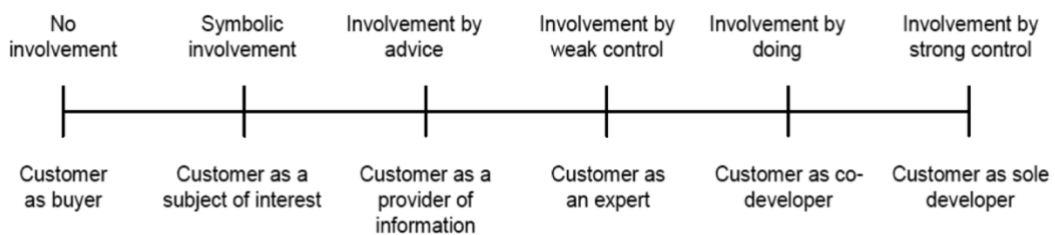
Osallistumisen määrä riippuu käytettävästä menetelmästä (Bergvall-Kåreborn ja Ståhlbrost 2008, 105), jolloin osallistumisen määrä vaikuttaa lopullisen tuotteen lopputulokseen ja laatuun. Käsitteessä osallistuminen (participation) ja osallisuus (involvement) on eroa, sillä se, miten paljon käyttäjä on mukana suunnitteluprosessissa, vaikuttaa toki myös lopputulokseen eri tavoin. Yhtenä esimerkkinä osallistavasta suunnittelusta haluan tuoda esiin kuusiportaisen asteikon (Ives & Olson, 1984, 30):

1. Ei osallisuutta. Käyttäjät eivät joko halua, tai heitä ei ole pyydetty osallistumaan.
2. Symbolinen osallisuus. Käyttäjien panosta pyydetään, mutta siitä ei välitetä.
3. Osallisuus evästäjänä. Käyttäjien mielipiteitä kysytään haastattelujen tai lomakekyselyjen avulla.

4. Osallisuus tuo heikkoa kontrollia. Käyttäjille annetaan mahdollisuus kertoa mielipiteensä jokaisessa suunnitteluvaiheessa.
5. Osallisuus tekemällä. Käyttäjät nähdään suunnittelutiimin jäsenenä tai yhteistyökumppaneina.
6. Vahvan vaikutusvallan osallistaminen. Käyttäjät saattavat maksaa kehitystyötä omasta budjetistaan, tai käyttäjien organisaation suorituskyky on riippuvainen kehityspanoksen lopputuloksesta.

Toisena esimerkkinä halusin esittää Sanden (2007) havainnollistavan kuvan asiakkaan näkökulmasta katsoen:

Kuva 3. Suunnitteluprosessin asteikko (Sandén,2007)



Omassa kuosisuunnittelun projektissani sanoisin käyttäväni Ives & Olsonin kehittämästä taulukosta numeroa 5, jossa osallistetaan tekemällä. Pyrin lopullisissa kuoseissa myös pitämään alkuperäisen designin ja kunnioitan ajatusta teoksen takana. Toki itse kuosisuunnitteluvaiheessa ja raporttien tekemisessä lapset eivät ole osallisina, joten tämä voisi taas kallistua enemmän numeroihin 3-4, sillä lapset saivat olla osallisia prosessin alussa. Varsinaista haastattelua lasten kanssa ei toteutettu, mutta kävimme keskustelua työpajan aikana, jolloin sain lisätietoa piirrosten takaa.

2.1 Co-design suunnittelun tukena

Co-design -menetelmää voidaan käyttää suunnittelun tukena monin eri tavoin. Esimerkiksi co-design 2020 yhteissuunnittelun yhteisön blogissa tuodaan selkeästi esiin erilaisia vaihtoehtoja sen hyödyntämiseen. Yhteissuunnittelua voidaan hyödyntää tuotteiden ja palvelujen kehitystyöhön, strategiseen kehittämiseen, muutosten aikaansaamiseen yhdessä ja yhteistyössä, systeemiseen ja kulttuurilliseen kehittämiseen, osaamisen ja yhdessä oppimisen kehittämiseen, työpaikan henkisen hyvinvoinnin ja ilmapiirin kehittämiseen, osaamisperusteisen ja itseorganisoituvan työn kehittämiseen sekä yhteissuunnitteluun yhteisön yleisenä työtapana. Tässä opinnäytetyössäni hyödynnän co-design menetelmää tekemällä kuosisuunnittelua yhdessä lasten kanssa.

2.2 Co-design esimerkkejä käytännössä

Tein lapseni kanssa hauskan co-design projektin kuosisuunnittelusta niin, että aiheena oli hyönteiset ja luonto. Teimme yhdessä luonnosmaiset piirroksia erilaisista hyönteisistä ja seuraavana havainnollistan, kuinka kuosin rakennusta voidaan tehdä yhdessä 4-vuotiaan lapsen kanssa. Kuvasarjassa nähdään sekä kuosisuunnittelun että co-designin eri vaiheita. Tein lopullisen version digitaalisesti, ja nähtävissä on vertailu alkuperäiseen luonnokseen jatkuvan pinnan muodossa. Kuosielementit piirsimme vuoron perään, ja annoin lapsen tehdä omiin luonnoksiini myös lisäyksiä. Lopuksi lapsi sai valita mieleisensä värit digitaaliseen versioon. Lopputulos voisi olla toimiva kuosi sellaisenaan, mutta sitä voisi vielä muokata ja kehittää eteenpäin, jolloin kuosia voitaisiin tarkastella monesta eri suunnasta.

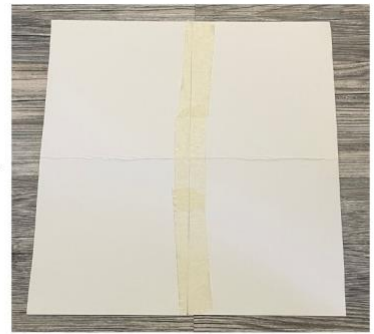
Kuvat 4–14 co-design menetelmän havainnollistaminen



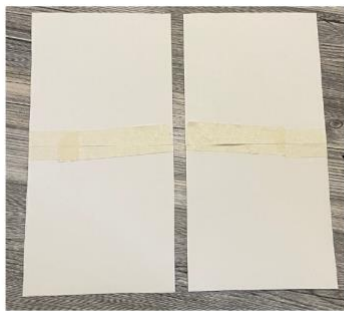
1.



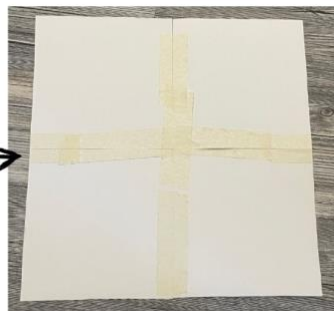
2.



3.



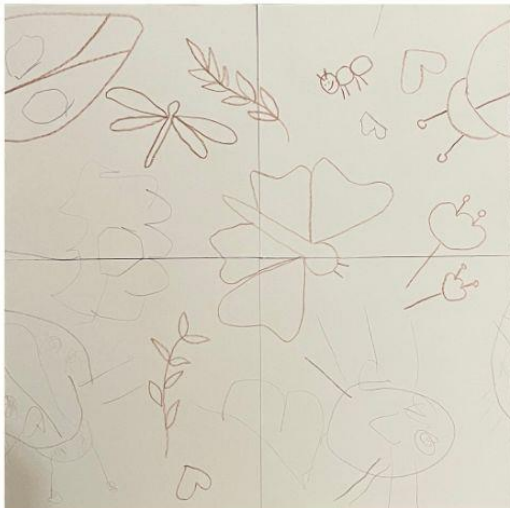
4.



5.



6.



7.



8.



9.



10.

1. Leikkasimme paperista neliön muotoisen palan, johon piirsimme yhdessä yksinkertaisia aiheeseen liittyviä kuvioita.
2. Paperi leikattiin puoliksi pystysuunnassa.
3. Paperit käännettiin toisin päin ja siirrettiin eri puolille, jonka jälkeen ne teipattiin yhteen.
4. Paperi leikattiin poikittain puoliksi.
5. Tämän jälkeen palat käännettiin ympäri ja teipattiin yhteen jälleen eri puolille.
6. Paperin etupuolelle muodostui tyhjä tila, joka täytettiin seuraavaksi piirtämällä. Lisäsimme myös reunoille muutamia yksityiskohtia.
7. Valmis luonnos raportista.
8. Valmis raportti.
9. Jatkuva pinta isommalla alalla pohjautuen luonnokseen.
10. Jatkuva pinta digitaalisesti.

Toisena esimerkkinä haluan nostaa esiin Ikean piirustuskilpailun lapsille. Kilpailussa tavoitteena oli saada inspiraatiota uusiin pehmoleluihin lapsilta itseltään. Kymmenen piirosta valittiin ja piirroksista tehtiin mahdollisimman samannäköinen pehmolelu. Suunnittelijan nimikin mainitaan suunnittelijatiedoissa. (Mtv, 28.10.2015)

Löysin myös erittäin mielenkiintoisen amerikkalaisen yrityksen, joka tekee tilauksesta lasten piirustuksista pehmoleluja. Budsies valmistaa myös jatkuvassa myynnissä olevia pehmoleluja, jotka on suunniteltu etukäteen pohjautuen lasten piirroksiin.

3 Moniaistisen kokemuksen metodit

Moniaistisuudella tarkoitetaan useampaa aistia, ja niiden vaikutusta yhdessä ja erikseen. Ihminen käyttää useissa toiminnoissaan useaa aistia kerrallaan. Aistimiseen vaikuttavat sosiaalinen ympäristö, vuorovaikutuksellisuus ja yksilön omat valmiudet. Eri ihmiset oppivat omalla tavallaan ja eri aistien kautta, jolloin moniaistisuus voi olla myös yksi keino oppia uusia asioita luovalla tavalla (Saarinen 2014, 15).

Marja Sirkkoja kirjoitti kolumnissaan (Hämeen Sanomat 6.9.2014, s. 2), että jokainen ihminen on erilainen näkö-, kuulo-, haju-, maku-, tunto- ja liikeaisteiltaan. Usein ajatellaan, että ihminen käyttää eri tilanteissa vain siihen sopivia aisteja, mutta todellisuudessa kaikissa tilanteissa hyödynnämme useaa eri aistia tiedostamattamme.

Erityisesti lapset nauttivat maailman visuaalisuudesta ja esteettisyydestä syntymästään alkaen ja se on meissä synnynnäinen ominaisuus (Parsons, 1987). Lapsen olemiseen vaikuttaa kokonaisvaltaisuus. Erityisesti pienet lapset havainnoivat ympäristöään herkemmin kuin vanhemmat lapset. Aistien vastaanottokyky on aktiivisempi ja vahvempi kuin myöhemmissä elämänvaiheissa. Aistisuuden ja taiteen yhteyksiä lapsen maailmassa, on selitetty amodaalisuus-käsitteen avulla (Stern 1985, 1992). Sillä tarkoitetaan lapsen kykyä yhdistää samasta tilanteesta aistien kautta saamia aistimuksia ja siirtää yhden aistin kautta saatua informaatiota toisen aistin alueelle. Amodaalisuus ja aistien välinen yhteys muodostavat yhdessä myöhemmän taiteen ymmärtämisen perustan. Näin ollen myös kuvataiteellinen toiminta on hyvä yhdistää erilaisiin aistikokemuksiin visuaalisten tekijöiden

ohella. Tätä olikin mielenkiintoinen toteuttaa käytännössä järjestämäni moniaistillisen työpajan avulla, jossa lapset pääsivät toteuttamaan omaa taidettaan.

3.1 Mielikuvitus ja sen herättäminen

Luovuutta ja mielikuvitusta voi herätellä hankkimalla mahdollisimman monipuolisia ärsykeitä. Uusien asioiden kokeminen ja näkeminen herättävät aivot luovaan prosessiin. Mielikuvitus on kyky löytää todellisuudesta uusia piirteitä ja ilmiöitä ilman aiempaa kokemustaustaa. Mielikuvitus on myös osa ihmisen sosiaaliseen selviytymiseen liittyvää biologiaa. Lapsilla mielikuvituksen heräämisen huomaa usein leikin ja taiteen parissa (Eagleman David, The Creative Brain). Pohdin siis erilaisia vaihtoehtoja, mitkä sopisivat elämykselliseen työpajaan päiväkotiin ja mikä saisi lasten mielikuvituksen vauhtiin.

3.2 Esimerkkejä moniaistisesta kokemuksesta lapsille

Nykypäivänä lapsille järjestetään erilaisia moniaistisia kokemuksia: niin kasvatuksellisia ja opettavaisia kokemuksia kuin vapaa-ajan toimintaa. Esimerkiksi Porvoon kaupungin kulttuuripalvelut järjestivät lapsille ilmaisen taidetapahtuman 23.4.2022 Taidetehtaalla. Teemana oli ”Jätä jälkesi”, ja lapsille oli järjestetty kolme erilaista taidepajaa. Moniaistista kokemusta saatiin aikaan esimerkiksi UV-tusseilla, metsän äänimaailmalla ja valoilla. Muitakin lapsille soveltuvia moniaistisia kokemuksia voi kokea esimerkiksi museoissa tai vaikkapa taidekeskus Heurekassa.

3.3 Muotoilukasvatus

Koska opinnäytetyöni aihe pohjautuu lasten kanssa työskentelyyn työpajojen muodossa, tutkin lisäksi termiä muotoilukasvatus ja sitä, mitä se sisältää. Aihe on itsessään laaja, mutta koin tärkeäksi ottaa sen pieneksi osaksi tätä työtä, sillä työskentely lasten kanssa avaa ajatuksen myöskin kasvatukselliseen suuntaan.

Lapsen moniaistinen kokemusmaailma perustuu läsnäoloon ja kehollisuuteen. Aistisuus tarkoittaa aistihavaintojen ensisijaisuutta, eli asioita tutkitaan eri aistien avulla, eikä niinkään käsitteiden tai kuvien avulla. (Varto 2001; Pääjoki 2011.)

Muotoilu ja muotoilukasvatus yhdistetään usein visuaalisuuteen ja esteettisyyteen, eli siihen mitä pystymme muotoilemaan. Muotoilu ja muotoilukasvatus pitää sisällään tuotesuunnittelun, käytettävyyden, rakenteiden suunnittelun, valmistusprosessin miettimisen ja tuotteen ulkoasun. Näemme muotoilua eri tavoin kaikkialla ympärillämme, kuten esineissä ja palveluissa. Muotoilu on esteettisyyttä, ergonomisuutta, ekonomisuutta, eettisyyttä ja ekologisuutta. (Kenttälä 2009, 8).

Muotoilukasvatus antaa informaatiota siitä, kuinka voidaan tiedostaa oma kuluttaminen ja miten sitä voitaisiin viedä ekologisen kuluttamisen suuntaan. Lisäksi havainnoidaan omaa ympäristöään, tehdään erilaisia projekteja ja ratkaistaan ongelmia yhteistyössä toisten kanssa. Tavoitteena on tukea kriittistä ajattelua, ongelmanratkaisukykyä, yhteistyökykyä ja uusien asioiden oppimista. Muotoilukasvatus tukee myös yrittelijäisyyttä ja oma-aloitteisuutta, sekä kehittää suullisia ja kirjallisia vuorovaikutustaitoja. Näiden lisäksi hyödynnetään toki myös luovuutta ja mielikuvitusta, sekä niiden kehitystä. (Kenttälä, 2009, 9).

3.3.1 Organisaatiot alalla

Tutkin suomalaisia yrityksiä ja organisaatioita, jotka työskentelevät muotoilukasvatuksen kentällä. Muotoilukasvatus on terminä vielä hieman tuntematon, eikä suomalaisia yrityksiä löytynyt kovin paljon. Ensimmäinen löytämäni yritys on SuoMu, Suomen muotoilukasvatusseura Ry, joka on perustettu vuonna 2013. SuoMun tarkoituksena on edistää muotoilukasvatuksen käyttöä ja lisätä tunnettavuutta. He tuottavat opetus- ja tapahtumasisältöjä, sekä tekevät yhteistyötä opetus- ja kulttuurialan kanssa. Yhteistyötä tehdään lisäksi eri muotoilun toimijoiden kanssa.

Heidän tavoitteenaan on lisätä luovaa muotoiluajattelua käytännön arjessa toteuttamalla muotoilukasvatuksellisia hankkeita ja projekteja. Lisäksi he haluavat olla muotoiluoppimisen merkittävä tekijä, sekä verkoston kehittäjä Suomessa ja muissa Pohjoismaissa. (SuoMu, Suomen muotoilukasvatusseura Ry). SuoMun nettisivuilta löytyy myös paljon opetusmateriaalia Mutku-materiaalipankista, joita voidaan hyödyntää myös kotona lasten kanssa. Omaan aiheeseeni liittyen löysin esimerkiksi ”Materiaalikokeilut, kuosi ja pinta” - materiaalin, joka oli hyvin havainnollistava ja kokeileva opetusmateriaali kuosisuunnittelusta.

Myös erilaiset museot järjestävät muotoilukasvatusta, ja Designmuseo Helsingissä on yksi niistä. Museo toimii muotoilukasvatuksen kentällä sekä kansallisesti että kansainvälisesti. He tekevät tiivistä yhteistyötä koulujen ja opettajien kanssa, sekä tuottavat opetusmateriaalia myös verkkoon.

Taide- ja muotoilukoulu Taika tarjoaa lapsille ja nuorille muotoilua monipuolisesti ja sijaitsee Lahdessa. Heidän opetuksessaan yhdistellään muotoilua, käsitöitä ja kuvataidetta. He tekevät lasten ja nuorten kanssa myös erilaisia muotoiluprojekteja. (Opetushallitus, Muotoilua taiteen perusopetuksessa: Käsiyöllistä muotoilua kaikenikäisille, Taide- ja muotoilukoulu Taika).

4 Moniaistinen työpaja

Järjestin moniaistisen työpajan Ylöjärven kaupungin Soppeenharjun päiväkodissa. Työpajassa oli mukana 3–5 vuotiaiden lasten Kota-ryhmä. Työpajan tavoitteena oli järjestää inspiroiva ja erilainen taidehetki lasten eri ikätasot huomioiden, josta saisin piirustuksia ja maalauksia mahdollisimman monipuolisesti. Pidän tarinallisuudesta kuoseissa ja tuotteissa, joten moniaistillinen työpaja oli loistava aineistonkeruutapa. Näin pystyin yhdistämään tarinallisuuden myös tähän kuosisuunnitteluprojektiin.

Kuvasin jokaisen työn erikseen ja otin ylös teoksen aiheen tai ajatuksen sen takana. Lisäksi kirjoitin ylös lasten muita ajatuksia pajan aikana. Taideteoksia käytin pohjana co-design -

suunnittelussa jossa tavoitteena oli saada aikaan kuusi jatkuvaa kuosiraporttia. Halusin myös kunnioittaa alkuperäistä teosta mahdollisimman hyvin.

Aihealueita oli kaksi, joista ensimmäisenä oli Viidakon äänet. Ensin aloitettiin sulkemalla silmät ja kuunneltiin viidakossa kuuluvia ääniä (Jungle Sounds-Nature sounds 2012, Spotify). Sitten aloin lukemaan lyhyttä itse kirjoittamaani tekstiä, jonka jälkeen lapset pääsivät taiteilemaan. Jokainen sai valita piirtämisen tai maalaamisen teoksen tekniikaksi. Teksti on luettavissa osiossa **4.1 Suunniteltu materiaali**.

Toinen aihealue oli mysteeripaketti. Tein itse laatikon, jonka sivuissa oli kaksi reikää käsien pujottamista varten. Laatikkoon ei nähnyt sisälle ja siellä oli monenlaisia tunnisteltavia materiaaleja. Laatikko sisälsi muun muassa silkkipaperia, tekoturkista, kuivunutta kuumaliimaa, tapettia, narua, juuttia, vaahtomuovia ja puuta. Laatikon tunnistelun aikana kuunneltiin myös musiikkia (Fairy forest, Poké mart 2021, Spotify). Tunnustelun jälkeen lapset saivat valita jälleen piirtämisen tai maalaamisen tekniikakseen, ja aiheena oli kuvata, mitä laatikosta löytyy. Lapset olivat laatikosta ihmeissään, ja he miettivät, onko se taikurin laatikko. Päiväkodissa vierailee välillä taikuri Dedde, joka on käsinukke. Dedde oli vilahtanut saman päivän aamuna päiväkodin pihassa, ja tämä sai lapset pohtimaan, onko kyseessä hänen laatikkonsa. Kuva laatikosta löytyy seuraavasta osiosta, **4.1 Suunniteltu materiaali**.

4.1 Suunniteltu materiaali

Halusin yhdistää moniaistiseen työpajaan tarinallisuutta ja tein molempiin pajoihin lyhyen tarinan pohjustukseksi. Tämän tarkoituksena oli herättää lasten mielenkiinto ja saada heidät keskittymään aiheeseen syvemmin. Tämä myös rauhoitti hyvin työpajan innostuneen ja vauhdikkaan ilmapiirin.

Viidakko

”Sulje silmäsi. Leikitään, että olet viidakossa.

Kuuntele ihan hiljaa ja tarkasti, mitä ääniä kuulet?

Kuuluuko jotain suhinaa tai rapinaa?

Kuuluuko eläinten ääniä?

Mitä eläimet tekevät viidakossa, laulavat, tanssivat vai nukkuvat?

Mikä täällä surisee? Tuntuu kuin kauniit hyönteiset lentäisivät ympärilläsi.

Haistele ilmaa, miltä täällä haisee?

Ilma on kostea ja lämmin. Kasvit ja kukat tuoksuvat.

Miltä ne näyttävät? Värejä on joka puolella.

Nyt voit avata silmät.

Mitä sinulle jäi mieleen viidakosta?

Piirrä/maalaa ja väritä jos haluat.”

Mysterilaatikko

Kuva 15. Mysterilaatikko



Tunnustelutehtävä, kokeile rauhallisesti äläkä revi tai ota mitään pois laatikosta.

Laita kädet laatikon sisään.

Miltä siellä tuntuu?

Mitä sinulle tulee mieleen ensimmäisenä, mitä laatikossa voisi olla?

Nyt voit piirtää/maalata mitä sinulle tuli mieleen. Saat värittää kuvan, jos haluat.

4.2 Materiaalin ja kokemuksen yhteenveto

Työpaja oli onnistunut pienen lapsiryhmän kanssa ja aiheutti ihmetystä, innostusta ja kummastelua. Osa lapsista koki pajan hyvin innostavana ja inspiroivana, jolloin teoksiakin tuli enemmän. Osa ei heittäytynyt niinkään musiikin ja tarinan maailmaan ja kyseenalaistivat enemmän esimerkiksi sitä, mistä mysteerilaatikko oli tullut ja miksi sinne ei saanut katsoa sisään. Jokainen lapsi kuitenkin osallistui, ja jokaisen piirustuksen ja maalauksen takana oli aiheen mukainen ajatus. Koin siis pajan toimivaksi tavaksi tämän tyyppiseen co-design projektiin ja olin tyytyväinen materiaalin määrään. Lapset myös tunnistivat minut ennestään, mikä hieman vei keskustelun aiheen viereen, joten ehkä ennalta tuntematon henkilö saisi hieman eri kokemuksen vastaavasta työpajasta. Silloin kyseinen työpajan vetäjäkin olisi omanlaisensa mysteeri.

Joskus toteutan jotain vastaavaa uudelleen, voisin harkita vielä pienempää lapsiryhmää, jolloin keskusteluun ja taiteiluun jäisi enemmän aikaa. Viidakosta olisi selvästi voinut tehdä vaikka kuinka monta teosta niin maalaamalla kuin piirtämälläkin. Ehkä tällaisen elämyksellisen taiteilupajan voisi toteuttaa vaikka johonkin teemaan sopivaksi, kuten halloweeniin tai joulun liittyen, mikä voisi olla kiva tunnelmanluoja.

5 Kuosisuunnittelu

Kuosisuunnittelussa suunnitellaan kuviollinen pinta esimerkiksi kankaisiin, paperituotteisiin, jalkineisiin tai digitaalisiin tuotteisiin ja alustoihin. Kuosisuunnittelussa voidaan suunnitella jatkuva pinta eli raportti. Raportin koko ja suunnittelun ohjelmisto valitaan kohteen ja tarpeen mukaan. Kuosisuunnittelusta voidaan käyttää myös termiä pintasuunnittelu. Pintasuunnittelussa kuosin ei tule välttämättä olla jatkuva, vaan se voi olla esimerkiksi jokin yksittäinen kuva tai kokonaisuus. Tässä opinnäytetyössä luodaan kuitenkin raportti, eli jatkuva pinta mallinnettavaan kuviteltuun tuotteeseen.

Kuosisuunnittelu mahdollistaa myös jo olemassa olevien toimivien tuotteiden pinnallisen muutoksen. Tämä voi parhaassa tapauksessa saavuttaa uusia asiakasryhmiä, sekä herättää myös vanhojen asiakkaiden mielenkiinnon uudelleen tuotetta kohtaan. Kuosisuunnittelulla

voidaan tavoitella tiettyä ajankohtaisuutta, kuten kausituotetta tai ajattomuutta, jolloin kuosi ei ole sidonnainen esimerkiksi sesonkiin tai trendeihin.

Itse näen kuosisuunnittelussa vielä paljon sellaisia mahdollisuuksia, joita ei ole hyödynnetty tarpeeksi. Mielenkiintoista voisi olla esimerkiksi kuosien nykyistä suurempi hyödyntäminen nettisivuilla ja mainonnassa.

5.1 Kuosisuunnittelu kestävän kehityksen näkökulmasta

Kuosisuunnittelu on monimutkainen aihe kestävän kehityksen näkökulmasta. Pohdin, kuinka kuosisuunnittelussa ja sen työvaiheissa voitaisiin huomioida kestävyys. Toki tähän vaikuttavat suunnittelijan työtehtävät, osallisuus eri vaiheisiin ja päätösvalta.

Kuosisuunnittelussa tulisi selvittää mahdollisimman tarkasti toimeksianto eli briiffi. Briiffistä selviää usein painomenetelmä, värien määrä ja tuotannon hinnoittelu. (Russell, 2019, s.46-47) Myös suuri vaikuttava tekijä on tuote, mihin kuosi suunnitellaan, tai voidaanko sitä hyödyntää useammassa eri tuotteessa.

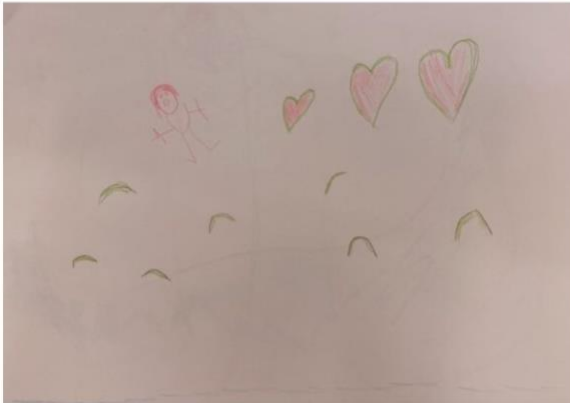
Suunnittelun vaiheet vaihtelevat toki suunnittelijan mukaan, mutta jokaisessa niissä voidaan ottaa huomioon kestävä kehitys eri tavoin. Kestävän kehityksen näkökulmasta esimerkiksi kuosin ajattomuus ja monikäyttöisyys on yksi suuri osa. Toki myös kuosiraportin suunnittelu vaikuttaa omalta osaltaan sen ekologisuuteen esimerkiksi leikkuujätteen osalta. Jotkut kuosit on helppo kohdistaa, ja ne toimivat moneen suuntaan, mutta toisissa kuoseissa kohdistus aiheuttaa paljon materiaalihukkaa. Itse kuosiaiheeseen ja väreihin vaikuttavat briiffi, kohderyhmä ja jossain tapauksissa sesonki, mihin suunnitellaan. Erilaisia painomenetelmiä voidaan käyttää eri tarkoituksiin, ja painolaadun kestävyys on suoraan verrannollinen painoväriin, jolla tuote on tehty ja mitä menetelmää on käytetty.

5.2 Työpajasta valikoidut kuosielementit

Kuva 16. Viidakon äänet kuvamateriaali



Papukaija - Viidakon äänet



Kiviä ja sydämiä - Viidakon äänet



Silta - Viidakon äänet

Kuva 17. Mysteeripaketti kuvamateriaali



Pupu - Mysteerilaatikko



Eläinten jälkiä - Mysteerilaatikko



Luola - Mysteerilaatikko

5.2.1 Elementtien jatkokehitys kuoseiksi

Kuva 18. Alkuperäinen papukaija piirros ja digitaaliset kuosielementit.



Papukaija kiinnitti huomioni ensimmäisenä kaikista lasten tekemistä piirroksista. Tämä syntyi Viidakon äänet -tarinan ja äänimaailman innoittamana. Viidakon äänimaailmasta löytyy erilaisten lintujen ääniä, joten olen lopulta yllättynyt, kuinka vähän lintupiirroksia tämän työpajan pohjalta syntyi. Lapsi nimesi itse linnun papukaijaksi, joten pidin sen mielessä lähtiessäni pohtimaan kuosia tämän kuvan pohjalta.

Tämän tyyppinen piirros on toimiva kuosisuunnittelussa ja mahdollisti tekemään erilaisia variaatioita papukaijasta noudattaen alkuperäistä teosta mahdollisimman tarkasti. Tein omalla käsialallani jäljennöksen alkuperäisestä linnusta, jonka jälkeen päädyin lisäämään aihion myös lentävästä versiosta. Lisäksi piirsin lehtiä täyttämään taustaa ajatellen lopullista kuosia. Värimaailman pyrin pitämään mahdollisimman samana kuin alkuperäisessä piirroksessa. Halusin lopputuloksen olevan huoleton, ja että alkuperäisen piirroksen lapsenomaisen tunne säilyisi. Kokeilin erilaisia taustavärejä, mutta valitsemani sävy toi parhaiten esiin kuosin yksityiskohdat ja tunnelman. Nimesin kuosin Papukaijajuhlaksi.

Kuva 19. Papukajajuhla, lopullinen kuosi.



Papukajajuhla
200x200mm



Kuva 20. Alkuperäinen piirros ja digitaaliset kuosielementit.



Tämä piirros sydämistä ja kivistä vaikutti toimivalta vaihtoehdolta jatkokehitykseen. Piirroksen tekijä mainitsi työpajassa, että hän näkee itsensä viidakossa, jossa lentelee sydämiä, ja siellä voi hyppiä kiveltä kivelle. Piirroksen hän on piirtänyt myös minut.

Sydämien muoto oli selkeä ja kaunis, joten päätin noudattaa samaa muotokieltä piirtämällä ne omalla käsialallani. Kivet muuntuivat kuosia suunnitellessa enemmän pieniksi yksityiskohdiksi, kuitenkin sydänten ollessa pääroolissa. Tämän kuosin suunnittelu oli selkeä kokonaisuus alusta saakka, ja mielessäni oli jo etukäteen haluamani lopputulos. Näin myös heti mahdollisia vaihtoehtoja, joihin voisin kuosia mallintaa. Kuosin nimeksi syntyi Ystävä.

Kuva 21. Ystävä, lopullinen kuosi.



Ystävä
150x150mm



Kuva 22. Alkuperäinen piirros ja digitaaliset kuosielementit.



Tämän taideteoksen tehnyt lapsi mainitsi, että viidakossa on aina sellaisia siltoja, joita pitkin voi kulkea korkealla puussa. Tarina olikin sen verran inspiroiva, että näin heti mielessäni puiden korkeuksissa olevia riippusiltoja. Lähdin ensin jäljentämään kuvan viivoja ja sommittelin niitä erilaisiin asentoihin ja asetelmiin. Alkuperäisessä kuvassa on selkeä rytmi, ja halusin pitää siitä kiinni tehdessäni kuosiraporttia. Käytin suunnittelussa kahta erilaista tekniikkaa, millä piirsin lopulliset viivat. Lopullinen kuosi syntyi pitkän muokkauksen tuloksena, ja olen itse tyytyväinen lopputulokseen. Näen kuosissa paljon mahdollisuuksia mallinnuksen ja jatkokehityksen suhteen. Kuosin nimeksi tuli sillan sijaan Patikka, koska itselleni tuli mieleen kuosista pitkospuut ja vaellus.

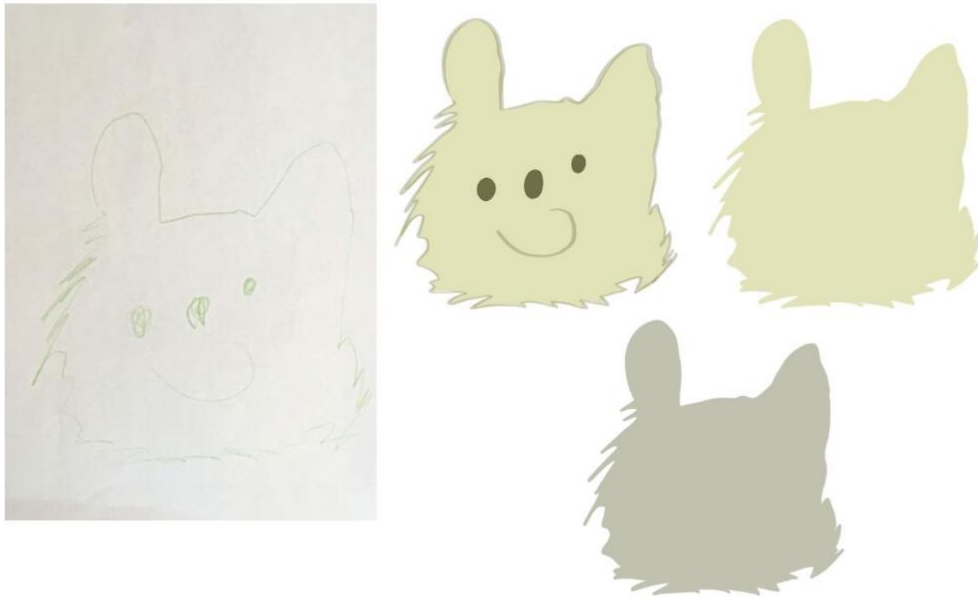
Kuva 23. Patikka, lopullinen kuosi.



Patikka
250x250mm



Kuva 24. Alkuperäinen piirros ja digitaaliset kuosielementit.



Alkuperäinen piirros pupusta oli valitettavan himmeä, ja se on piirretty vaalean vihreällä puuvärillä. Onneksi sain kuitenkin kuvan, jossa näkyy tarvittavat yksityiskohdat ja muoto. Lapsi sai inspiraationsa piirrokseen mysteerilaatikkoa tunnustellessaan. Laatikossa oli sisällä myös pehmeää tekoturkista, joka saattoi olla lähtökohtana piirrokseen. Lapsi ei itse osannut kuvailla ajatuksiaan syvällisemmin, mihin ei toki ollut tarvettakaan näin kauniin luomuksen edessä.

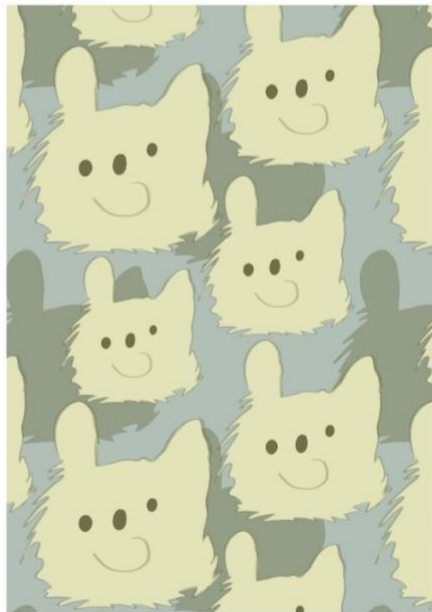
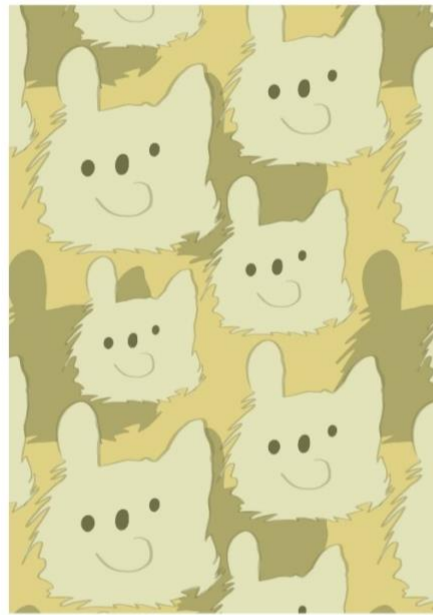
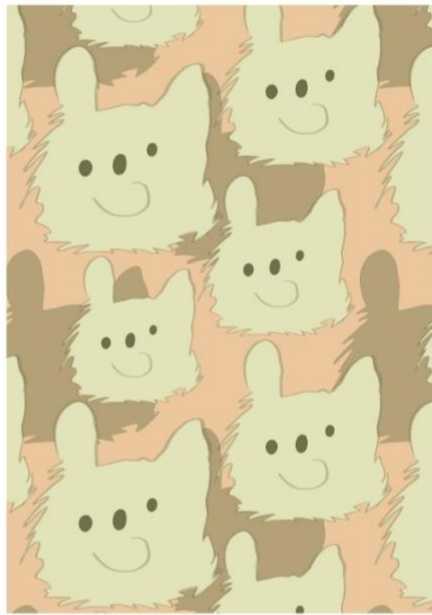
Pupun muoto on erittäin mielenkiintoinen ja herätti paljon ajatuksia siitä, kuinka monella tavalla tämän aihealueen piirroksen voi toteuttaa. Selkeä mutta uniikki muotokieli oli yllättävän vaikea itse luonnostella, ja tämä haastoi itseäni kestävästi viivojen päällekkäisyyden ja odottamattoman suunnan jossain kohdissa. Aluksi ajattelin, että teen pupusta erilaisia kuvakulmia, mutta en saanut niissä pidettyä alkuperäisen piirroksen uniikkia tyyliä. Lopulta päädyin lisäämään ainoastaan siluettina pupun muotoa taustalla, jotta kuosiin saataisiin pientä kerroksellisuutta. Kuosista tuli oikein käyttökelpoinen ja se sopisi moneen eri kohteeseen mallinnusta ajatellen. Ajattelen silti, että alkuperäinen piirros on kauniimpi kuin minun tekemäni. Kuosin nimeksi syntyi Pupuparaati, koska siinä toistuu

tietynlainen rytmi. Kuvissa on nähtävissä myös skaalaus isommalle pinnalle, jolloin rytmi erottuu paremmin.

Kuva 25. Pupuparaati, lopullinen kuosi.



Pupuparaati
250x250mm



Kuva 26. Alkuperäinen maalaus ja digitaaliset kuosielementit.



Tämä maalaus syntyi mysteerilaatikon tunnustelun jälkeen. Laatikkoa tunnustellessa lapselle tuli mieleen eläimet, ja siitä syntyivät metsässä näkyvät eläinten jäljet. Maalaus oli toinen työpajassa käytetyistä tekniikoista, ja halusin valita ainakin yhden maalausmaisen teoksen kuosisuunnittelun pohjalle. Maalausmainen pinta muodostaa mielenkiintoisia läpikuultavia ja epäsymmetrisiä pintoja, joita tykkään käyttää kuoseja suunnitellessani. Tämä taideteos oli jo miltei valmis kuosi, koska siinä on nähtävillä selvää jatkuvuutta, symmetrisyyttä ja koko paperin pinta-alaa oli täytetty hausalla tavalla.

Otin maalauksesta suoraan muutamia erillisiä elementtejä, ja niitä yhdistelemällä sain aikaan mielenkiintoisia pintoja. Varsinaisen kuosiraportin rakennus oli kuitenkin aika vievää, jotta sain aikaan haluamani lopputuloksen. Raportti on yhdensuuntainen, joka jatkuu ylhäältä alas. Kuosi on myös kooltaan iso, jolloin saadaan peitevärin tekstuuri parhaiten esiin. Kokeilin jälkiä myös muutamalla eri sävyllä ja huomasin tämän kuosin toimivan miltei missä värissä vain. Suunnittelutyö oli kokonaisuudessaan todella inspiroivaa. Kuosin nimeksi tuli Jäljet metsässä. Nimi kunnioittaa alkuperäistä ajatusta maalauksen taustalla.

Kuva 27. Jäljet metsässä, lopullinen kuosi.



Jäljet metsässä
400x400mm



Kuva 28. Alkuperäinen maalaus, digitaalinen kuosielementti ja kuosiraportin muodostus.



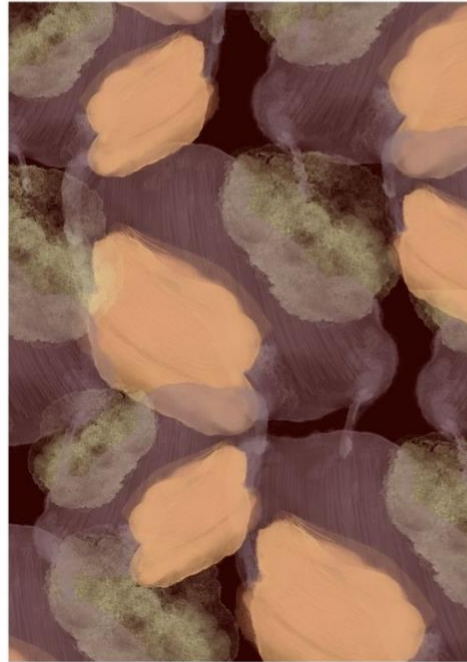
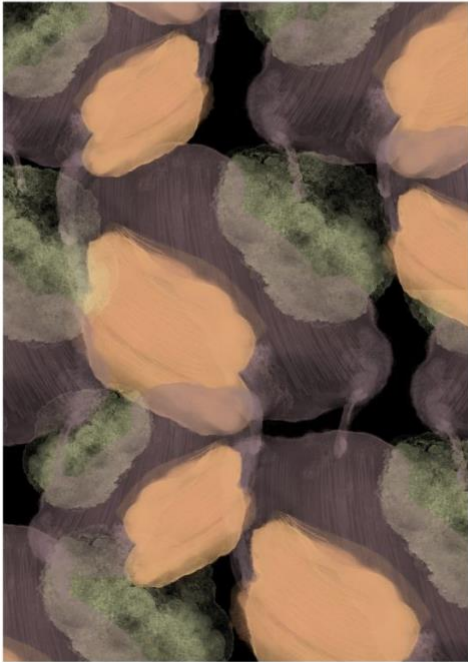
Sain työstettäväksi toisenkin maalauksen, jossa mysteerilaatikko inspiroi lasta maalaamaan luolan. Alkuperäinen teos oli värimaailmaltaan mielenkiintoinen, ja halusin ottaa osan alkuperäisistä sävyistä mukaan kuosin suunnitteluun. Tässä haasteena oli puuväriin ja akryylimaalin tekstuuri, mutta tein oman versioni lopulta pelkästään digitaalista maalaustekniikkaa käyttäen. Kuosia suunnitellessa itselleni tuli miellelyhtymä pilvistä ja auringonpaisteesta, joten kuosin nimeksi tuli Sateen jälkeen.

Kuvissa havainnollistan kuosin syntymistä yksittäistä elementtiä käyttäen, mutta kuitenkin niin, että sain aikaan kerroksellisuutta ja läpikuultavuutta.

Kuva 29. Sateen jälkeen, lopullinen kuosi.



Sateen jälkeen
200x200mm



5.2.2 Raportit

Kuva 30. Kuosiraportti Papukaijajuhla.



Papukaijajuhla 200x200mm

Kuva 31. Kuosiraportti Ystävä.



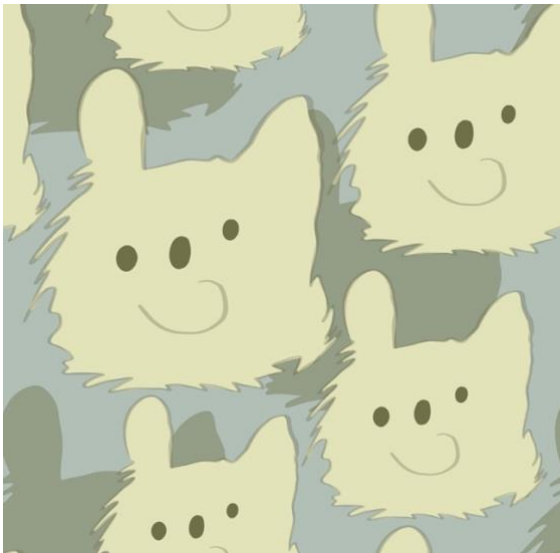
Ystävä 150x150mm

Kuva 32. Kuosiraportti Patikka.



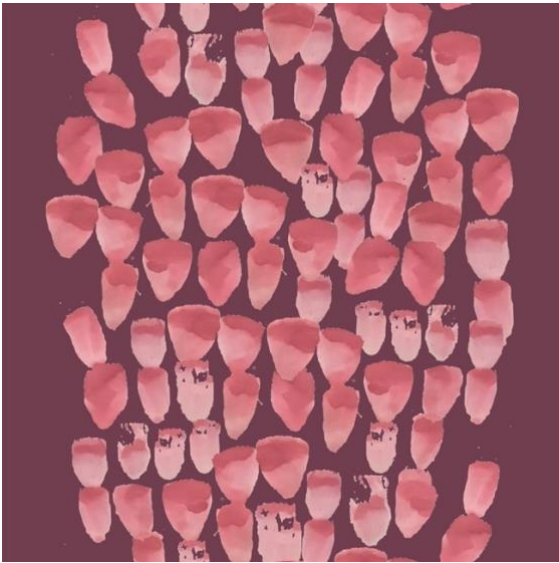
Patikka 250x250mm

Kuva 33. Kuosiraportti Pupuparaati.



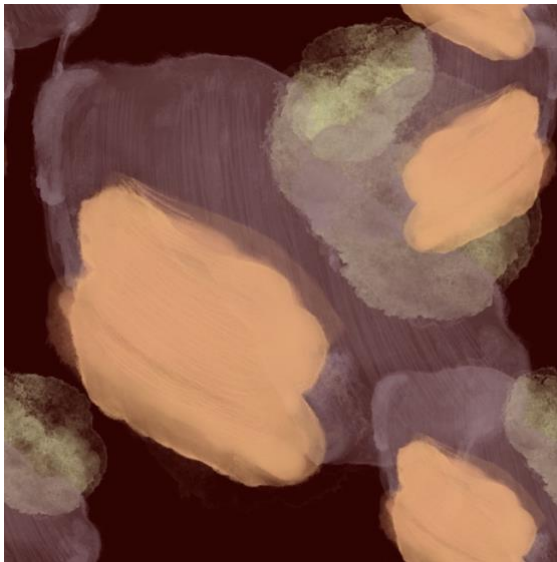
Pupuparaati 250x250mm

Kuva 34. Kuosiraportti Jäljet metsässä.



Jäljet metsässä 400x400mm

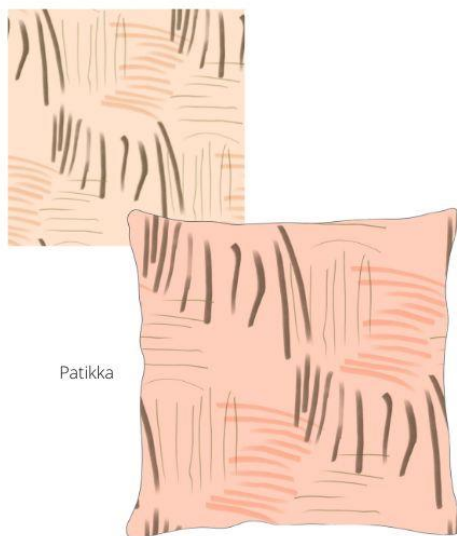
Kuva 35. Kuosiraportti Sateen jälkeen.



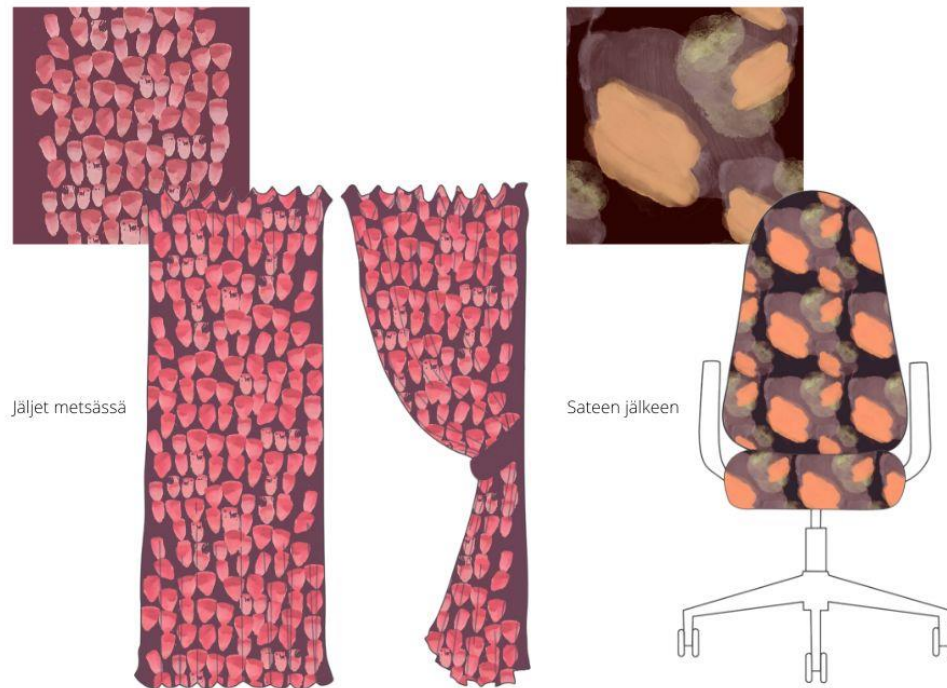
Sateen jälkeen 200x200mm

5.2.3 Mallinnus

Kuva 36-39 Mallinnukset kuoseista.



Kuva 40-41 Mallinnukset kuoseista.



6 Yhteenveto

Opinnäytetyön tavoitteena oli suunnitella kuusi kuosiraporttia pohjautuen lasten piiroksiin. Tavoite oli saavutettavissa, ja se näkyy valmiissa kuosiraporteissa, sekä mallinuksissa. Samalla se vastaa työni pääkysymykseen, eli siihen, kuinka lasten piiroksia voidaan hyödyntää kuosisuunnittelussa. Lisäksi tutkin co-design menetelmää ja sen hyödyntämistä kuosin suunnittelussa. Jos aikataulu olisi ollut suopeampi, olisi ollut mukava saada lapset mukaan värimaailman ja yksityiskohtien suunnitteluun.

Opinnäytetyö oli kokonaisuutena inspiroiva ja avarsi omaa käsitystä kuosin suunnittelutavoista ja käytettävistä tekniikoista. Maalausmaiset pinnat ovat aina mielenkiintoisia, varsinkin kun ne eivät ole varsinaisesti esittävää taidetta, vaan ne

muodostuvat abstrakteiksi pinnoiksi. Osa kuoseista vaati pidemmän suunnitteluvaiheen ja sommittelun, osa valmistui ikään kuin itsestään. Tämä on ainakin omasta kokemuksestani hyvin tavallista kuosin suunnittelussa ja sen eri vaiheissa. Lopulliset kuosit ovat varsin käyttökelpoisia johonkin tuotteeseen tai pintaan.

Työpajan järjestäminen ja ennakkoon valmistautuminen oli aikaa vievää, sillä halusin tutkia vaihtoehtoisia tapoja järjestää moniaistinen kokemus. Aihe on hyvin innostava ja mahdollistaa monenlaista toimintaa lasten kanssa. Tutkimukseni siis selventää, kuinka järjestää moniaistinen kokemus lapsille. Päiväkodin aikataulu ja ympäristö toki vaikuttivat toteutukseen jonkin verran, mutta itselleni jäi työpajasta hyvä kokemus ja voisin järjestää tällaisia myös jatkossa. Opinnäytetyöni antoi siis uusia oivalluksia työkalupakkiini.

Lähteet

Budsies, We bring artwork for life!

<https://www.budsies.com>

Eagleman David, 2009. The Creative Brain -elokuva.

Ives, B., Olson, M.H., 1984. User involvement and MIS success: a review of research. *Manag. Sci.* 30

Kenttälä Marjo, 2009. Kerhotoiminta: osa kehittyvää ja hyvinvoivaa koulua.

Mtv, 28.10.2015, IKEA antoi vallan lapsille: Piirustuksista syntyi aitoja pehmoleluja

<https://www.mtvuutiset.fi/artikkeli/ikea-antoi-vallan-lapsille-piirustuksista-syntyi-aitoja-pehmoleluja/5522640>

MULLER, M. J., 2002. Participatory design: The third space in HCI. In J. A. JACKO & A. SEARS (Eds.), *The Human Computer Interaction Handbook: Fundamentals, Evolving Technologies and Emerging Applications*, Lawrence Erlbaum, Mahwah, NJ, 2002, 1051–1068.

Opetushallitus, Taide- ja muotoilukoulu Taika

<https://www.oph.fi/fi/opettajat-ja-kasvattajat/muotoilu-taiteen-perusopetuksessa-kasityollista-muotoilua-kaikenikaisille>

Russell, A., 2019. *The Fundamentals of Printed Textile Design* (Uudelleenpainos). Bloomsbury Visual Arts.

Saarinen, S.L., 2014. Aistiseikkailu. Elämyksiä ja toimintaa koko vuodeksi. Jyväskylä: PS-Kustannus.

Sanden, B., 2007. The customer's role in new service development, *Karlstad University studies*, 1403-8099; 2007:14. Faculty of Economic Sciences, Communication and IT, Business Administration, Karlstad University, Karlstad.

SANDERS, E. & STRAPPERS, J., 2008. Co-creation and the new landscapes of design. *Co Design*, vol. 4, no 1, March 2008, 5–18. Taylor & Francis.

Sirkkola Marja, 6.9.2014. Hämeen sanomat. Moniaistinen maailmamme.

SuoMu, Suomen muotoilukasvatusseura Ry

<https://muotoilukasvatus.info>

Uusimaa, 19.4.2022. Lapsiperheillä luova lauantai Taidetehtaalla piirtämisen, valojen ja äänten parissa- Tehdassaliin luodaan moniaistinen metsäympäristö.

<https://www.uusimaa.fi/paikalliset/4556846>

Varto, J., 2001. Kauneuden taito. Estetiikkaa taidekasvattajille. Tampere: Tampere University Press.

