

Karkkipuuroa

ja käveleviä taloja



**EHDOTUKSIA LASTEN
TULEVAISUUSTYÖPAJA-
TOIMINTAAN MUSEOISSA**

Sagalundin museo ja lastenkulttuurikeskus on Suomen lastenkulttuurikeskusten liiton jäsen ja sitoutunut noudattamaan liiton arvoja ja laatukäsikirjan toimintaperiaatteita.

Julkaisija: Sagalundin museo ja lastenkulttuurikeskus

Tekstit: John Björkman, Roosa Halme, Sara Ilveskorpi, Henni Kiri, Heidi Lunabba, Mira Rehn, Katriina Siivonen ja Kristiina Tiainen

Toimitus: Kristiina Tiainen

Kuvitus: Sofia Koistinen

Taitto: Jimmy Träskelin

Oppaan voi ladata Suomen lastenkulttuurikeskusten liiton nettisivuilta www.lastenkulttuuri.fi/materiaalit/menetelmaoppaat



OPETUS- JA
KULTTUURIMINISTERIÖ

SISÄLLYS:

Me kaikki olemme tulevaisuuden tekijöitä	4
Sagalundin museo ja lastenkulttuurikeskus	6
Tulevaisuus museotyön osana	7
Tulevaisuudentutkimuksen sanastoa	9
Lasten tulevaisuustyöpajakokeiluita Sagalundin museossa	10
Työpajojen rakenne ja aikataulu	11
Työskentelytavoista ja periaatteista	12
Valokuvista tulevaisuuskuviksi	14
Ennakkotehtävä	14
Menneisyyskurkkaus	15
Tulevaisuustyöpaja	16
Tekijän pohdintoja – Heidi Lunabba	18
Kartta tulevaisuuteen	20
Ennakkotehtävä	20
Menneisyyskurkkaus	21
Tulevaisuustyöpaja	22
Tekijän pohdintoja – Sara Ilveskorpi	23
Palikoilla rakennettu tulevaisuus	24
Menneisyyskurkkaus	24
Tulevaisuustyöpaja	26
Tekijän pohdintoja – Roosa Halme	28
Tekijän pohdintoja – Mira Rehn	29
Vierailijat tulevaisuuksissa	32
Menneisyyskurkkaus	32
Tulevaisuustyöpaja	34
Tekijän pohdintoja – Henni Kiri	36
Toivoa ja tekoja	38
Lukemistoa	39
LIITTEET	41
1 ‘Kartta tulevaisuuteen’ suunnittelulomake ja tulevaisuuden viestit	42
2 ‘Vierailijat tulevaisuuksissa’ tarina ja tehtävien kuvaukset	44

ME KAIKKI OLEMME TULEVAISUUDEN TEKIJÖITÄ



apsilla on oikeus ilmaista mielipiteensä ja vaikuttaa tässä ja nyt. Tänään tehdään päätöksiä, jotka vaikuttavat lasten ja nuorten aikuisuuteen, mutta heidän omat ajatuksensa tulevaisuudesta eivät useinkaan tule riittävästi kuuluviin. Lapsilta puuttuu äänioikeus, taloudellinen valta ja päätäntävalta. Me lastenkulttuuritoimijat ja muut lasten kanssa työskentelevät olemmekin tärkeässä roolissa tulevan sukupolven äänen ja oikeuksien esiintuojina.

Toisaalta myös tutkimusten mukaan luovuuskasvatuksella, taiteella ja kulttuurilla on merkittävä rooli tulevaisuuden muutoksentekijöiden kasvattamisessa. Tarvitaan uusia menetelmiä opettaa tulevaisuustaitoja kuten tulevaisuuslukutaitoa tai yhteisluomista. Miksi tulevaisuuksien kuvittelu on sitten tärkeää? Ajatuksemme tulevaisuudesta vaikuttavat toimintaamme tässä hetkessä. Pitäisi pystyä kuvittelemaan monenlaisia vaihtoehtoisia tulevaisuuksia, jotta voisi arvioida millaista tulevaisuutta kohti halutaan kulkea.

Tulevaisuuksien kuvittelemiseen tarvitaan luovan ja avoimen ajattelun lisäksi myös tietoa menneestä. Siksi museot ovat erityisen hyviä paikkoja tulevaisuuksien pohtimiseen. Aitojen kokoelmien äärellä menneet tavat ja elämä heräävät henkiin konkreettisella ja puhuttelevalla tavalla. Kun ensin otetaan vauhtia menneisyydestä, tulee tulevaisuudenkuvittelulihasten treenailuun toisenlaista syvyyttä.

Sagalundin museon ja lastenkulttuurikeskuksen hankkeessa 2022 - 2023 kehitettiin Opetus- ja kulttuuriministeriön rahoituksella museoille tulevaisuustyöpaja-menetelmiä lasten kuulemiseen. Hankkeen aikana järjestettiin neljä pilottityöpajaa, joissa erilaiset lapsiryhmät tutkivat ensin menneisyysnäkyymiä museopedagogin johdattelmina, minkä jälkeen he pääsivät kuvittelemaan ja tekemään näkyväksi omia tulevaisuusajatuksiaan taidekasvattajan seurassa. Työpajapäivien ideana oli avartaa ajattelua siitä, millaiset asiat ovat vaikuttaneet nykyhetkeen ja toisaalta minkä tunnistamme nyt vaikuttavan tulevaan. Tärkeää on myös ymmärtää, että tulevaisuus ei vain tapahdu vaan me kaikki olemme tulevaisuuden tekijöitä.

Työpajoihin osallistuville lapsille toiminta tarjosi uudenlaisen mahdollisuuden itseilmaisuuksiin ja omien ajatusten näkyväksi tekemiseen ammattilaisten ohjauksessa. Lapset oppivat samalla myös kulttuuriperinnöstä, tulevaisuuden tutkimuksesta, kes-



tävästä elämäntavasta ja yhteisluomisesta. Lisäksi kokeilut laajensivat hankkeessa mukana olevien taidekasvattajien ja museon työntekijöiden osaamista tulevaisuuden tutkimuksesta, yhteisluomisesta ja lasten kanssa kehittämisestä.

Hankkeen innoittajana toimi Dynamo-hankkeessa luotu tulevaisuusperintövertas-menetelmä, jonka perusideaa tässä hankkeessa sovellettiin lapsille.

Toiminnan suunnittelussa pyrittiin huomioimaan erilaisten lasten kehitystaso, niin että osallistuminen olisi kaikille mahdollisimman helppoa, kivaa, merkityksellistä ja kutsuvaa. Lapsilta ja opettajilta saadun palautteen perusteella tämän muotoisesta työskentelystä pidettiin. Lapset tykkäsivät sitä, että sai olla luova ja käyttää mielikuvitusta. Myös vanhat valokuvat ja tarinat kiinnostivat monia. Palautteen ja kokemusten perusteella työpajoja myös kehiteltiin edelleen. Tässä oppaassa ovat esillä pilottityöpajojen kokemusten pohjalta parannellut versiot kustakin ohjelmasta.

Haluaisin rohkaista museoita uteliaasti kokeilemaan omaan museoon sopivaa tulevaisuustyöpajatyöskentelyä! Toivottavasti oppaamme tarjoaa innostavia ideoita, joiden pohjalta monet erilaiset kulttuuriperintökasvatuksen piirissä työskentelevät toimijat uskaltavat verryttelämään tulevaisuudenkuvittelulihaksia lasten kanssa!

Kristiina Tiainen

Lastenkulttuurivastaava, Sagalundin museo ja lastenkulttuurikeskus

TULEVAISUUDENTUTKIMUKSEN LÄHTÖKOHDAT:

- Tulevaisuus ei ole ennustettavissa
- Tulevaisuutta ei ole ennalta määrätty
- Me voimme vaikuttaa tulevaisuuteen omilla teoillamme ja valinnoillamme

SAGALUNDIN MUSEO JA LASTENKULTTUURIKESKUS

agalundin lastenkulttuurikeskus toimii Kemiönsaaren kaksikielisessä saaristokunnassa sekä Salossa ja Paraisilla. Kohderyhmänä ovat lapset ja nuoret. Keskus järjestää toimintaa Sagalundin museosäätiölle kuuluvissa tiloissa sekä vie toimintaa kohderyhmälleen kaikkialle toiminta-alueellaan. Lisäksi Sagalundin toimintaan osallistuu vuosittain lapsiryhmiä ja perheitä ympäri Suomen. Myös keskuksen tuottamat kiertonäyttelyt, koulutukset, menetelmäoppaat, kirjat ja digimateriaali tavoittavat valtakunnallisesti.

Keskuksen pohjana toimivan Sagalundin museon perusti vuonna 1900 kansakoulu-opettaja Nils Oskar Jansson. Kuten meillä tänään, myös Janssonilla oli katse yhtäikaa menneisyydessä ja tulevaisuudessa ja hän sovelsi uusia kokeilevia menetelmiä. Janssonin toiminnassa keskiössä oli yhtä lailla kotiseutuoppi ja paikallishistoria kuin uudet tieteelliset innovaatiot ja esimerkiksi viljelymenetelmät. Janssonin toimintadeologia inspiroi meitä myös nykypäivänä.

Sagalundin nykyisen lastenkulttuuritoiminnan ydin on kulttuuriperintökasvatuksessa ja ympäristökasvatuksessa, mutta se tarjoaa lapsille ja nuorille laajan kirjon muitakin laadukasta lastenkulttuuria.

Sagalund on Suomen lastenkulttuurikeskusten liiton jäsen sekä ympäristökasvatuksesta palkittu Vihreä lippu -toimija.

Sagalundille myönnettiin Opetus- ja kulttuuriministeriön Lapsenpäivä-palkinto 2021.

“Niin kokonaisvaltaisesti kuin olet osannut eläytyä menneeseen, yhtä kirkkaasti olet katsonut kohti tulevaa, ja nähnyt, mitä vaatimuksia se tulee asettamaan tuleville polville. ...Minusta vaikuttaa, että nykyhetkellä on ollut sinulle arvoa ainoastaan siinä määrin, missä se on merkityksellistä tulevaisuudelle.”

- Anton Sjödalín kirjeestä Nils Oskar Janssonille, 1912

TULEVAISUUS MUSEOTYÖN OSANA

MENNEESTÄ TULEVAAN

Tulevaisuusperintö on kulttuuriperintöä, jolla voimme purkaa nykyisten tapojemme itsestäänselvyksiä ja suunnata ajatuksia tulevaan. Hyppäämällä museokokoelmien avulla menneeseen ja vertaamalla silloista maailmaa nykyiseen, kulttuurin muutos tulee kokemuksellisesti selväksi. Hyppy auttaa jatkamaan nykyisyydestä erilaisiin tulevaisuuksiin ja kuvittelemaan niiden nykyisyydestä poikkeavia maailmoja. Tämä nostaa tietoiseksi toivottuja tulevaisuuksia. Toiveet mukanaan voi nykyhetkessä miettiä taitoja, joilla toivottavaa tulevaisuutta voi nykyisyydessä yhdessä rakentaa.

Tällaiset taidot ovat kehittäjilleen merkityksellistä tulevaisuusperintöä. Sen avulla nykyisyydessä yhteisesti jaetut huolet luonnon ja kaikkien ihmisten ja yhteisöjen tulevasta hyvinvoinnista sekä toiveet niiden kunnioittamisesta ja niistä huolehtimisesta tulevat arkisten toimiemme kiinteäksi osaksi. Tällä on suuri merkitys tulevaisuuden kannalta. Kulttuuriset arvot ja maailman ymmärrys vaikuttavat kaikkialla yhteiskunnassa tulevaisuuteen.

TULEVAISUUSPERINTÖ OSALLISTAVANA MUUTOKSEN VÄLINEENÄ

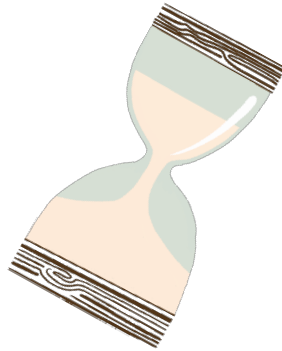
Kulttuuri muuttuu aina, ja tulevaisuusperinnöllä tavoitellaan kykyä elää muutoksessa ja osallistua sen kestävään suuntaamiseen. Muutoksessa ovat arvomme sekä ymmärryksemme ihmisistä ja luonnosta, joiden määrittelemiseen omista lähtökohdistaan jokaisella ihmisellä on peruuttamaton oikeus. Kun museoissa työskennellään tulevaisuusperinnön avulla ja sitä tuottamalla, on hyvä muistaa, että jokainen ihminen tekee koko ajan eettisiä valintoja, jotka kohdistuvat nyt eläviin ihmisiin ja tuleviin sukupolviin sekä luonnonympäristöön nyt ja tulevaisuudessa. Osallisuus ja sen vapaaehtoisuus ovat tulevaisuusperintötyöskentelyn eettisen toteuttamisen edellytyksiä. Tulevaisuusperinnön avulla ihmiset voivat halutessaan pohtia ja luoda yhdessä muiden kanssa uudenlaisia tulevaisuusperintöjä eli keinoja tehdä hyvää tulevaisuutta.

Kulttuuriperinnön erilaiset muodot tukevat tulevaisuuden tekemistä eri tavoin. Suojelluksi nimetyllä aineettomalla kulttuuriperinnöllä, kuten musiikilla, ruoalla, käsityötaidoilla tai luontosuhteella, on edellytykset tukea resilienssiä, mutta ei itsessään juurikaan tuottaa tavoitteellista muutosta. Säilytettyinä tapoina niillä ei muuteta kulttuuriamme, mutta ne voivat tukea esimerkiksi yhteisöllisyyttä. Suojelluksi nimetty aineeton kulttuuriperintö voi myös havahduttaa ihmiset huomaamaan nykyisiä ongelmia. Tämä voi tukea ihmisiä johonkin väistämättömään muutokseen. Esimerkiksi yhteisötaiteen prosessi voi auttaa maahanmuuttajien integroimisessa

yhteiskuntaamme tai lumileikkien suojele voi havahduttaa ilmastonmuutokseen. Näiden rinnalla tulevaisuusperintö antaa ihmisille taitoja muuttaa kulttuuria uuteen ja uudella tavalla sivistyneeseen suuntaan.

Katriina Siivonen

Tulevaisuudentutkija ja etnologi, Turun yliopisto



LÄHTEET:

Poli, R. 2011. Ethics and futures studies. *Int.J. Management Concepts and Philosophy*, 5/4, 403–410.

Siivonen, K. 2022. Tulevaisuusperintö kulttuurisen kestävyysmurroksen välineenä. Teoksessa Aalto, H-K. & Heikkilä, K. & Keski-Pukkila, P. & Mäki, M. & Pöllänen, M. (toim.), *Tulevaisuudentutkimus tutuksi – perusteita ja menetelmiä*. Turku: TVA.

TULEVAISUUDENTUTKIMUKSEN SANASTOA

VAIHTOEHTOISET TULEVAISUUDET:

- Mahdolliset tulevaisuudet
- Todennäköiset tulevaisuudet
- Toivottavat tulevaisuudet

Näistä jokaisessa on toivottavia, vältettäviä ja neutraaleja tapahtumia. Tavoitteena on saavuttaa mahdollisimman paljon toivottavia ja todennäköisiä tapahtumia ja olla tietoinen muista vaihtoehtoista.

SKENAARIOT:

Skenaariot ovat vapaamuotoisia ja näkemyksellisiä tarinoita jostakin tulevaisuuden tilanteesta. Miten nykyhetkestä on päädytty johonkin tiettyyn tulevaisuuteen? Skenaariot perustuvat nykyisyydessä käytettävissä olevaan tietoon. Skenaarioiden avulla esitetään useita vaihtoehtoisia mahdollisia tulevaisuudentiloja, jotka rakentuvat erilaisille arvoille. Skenaario ei ole ennuste, joka kertoo vain yhden todennäköisimpänä pidetyn tulevaisuudentilan. Skenaario ei esitä vain yhtä toivottua tulevaisuudentilaa.

TRENDIT:

Pitkän ajanjakson kuluessa tapahtuva tarkasteltavan ilmiön yleinen kehityssuunta. Voi olla vahvistuva, heikkenevä, tasainen tai vaihteleva. Ohjaavat päätöksentekoa vaikuttamalla valintoihin, makuun, arvostuksiin jne. Voivat olla megatrendien osia.

MEGATRENDIT:

Kehityksen suuria aaltoja, yhtenäisiä kokonaisuuksia, joilla on selkeä kehityssuunta. Koostuvat useista samaan suuntaan kehittyvistä trendeistä. Esimerkiksi globalisaatio.

HEIKKO SIGNAALI:

Ensimmäinen ilmaus muutoksesta tai sysäys, joka muuttaa tapahtumien kulkua ratkaisevasti uuteen suuntaan. Heikkojen signaalien jäljittäminen on haastavaa.

VILLI KORTTI:

Yllättävästi ilmaantuva muutostekijä, joka muuttaa tapahtumien kulun äkillisesti epävarmaksi. Sen tapahtuminen on epätodennäköistä, mutta jos/kun se tapahtuu, sen vaikutukset kehitykseen ovat huomattavat. Ennakoiminen on hyvin vaikeaa. Esimerkiksi koronapandemia.

LÄHDE:

Katriina Siivonen

Tulevaisuudentutkija ja etnologi, Turun yliopisto

LASTEN TULEVAISUUSTYÖPAJA- Kokeiluita Sagalundin Museossa



agalundin museon ja lastenkulttuurikeskuksen hankkeessa 2022 - 2023 kehitettiin museoille tulevaisuustyöpaja-menetelmiä lasten kuulemiseen. Hankkeen aikana järjestettiin neljä koko päivän pilottityöpajaa. Pilottipajoissa erilaiset lapsiryhmät tutkivat ensin menneisyysnäkyviä museopedagogin johdattamina, minkä jälkeen he pääsivät kuvittelemaan ja tekemään näkyväksi omia tulevaisuusajatuksiaan taidekasvattajan seurassa.

Työpajapäivien ideana oli avartaa ajattelua siitä, millaiset asiat ovat vaikuttaneet nykyhetkeen ja toisaalta minkä tunnistamme nyt vaikuttavan tulevaan. Sekä muistuttaa, että tulevaisuus ei vain tapahdu vaan me kaikki olemme tulevaisuuden tekijöitä.

Työpajapäivien tärkeintä antia olivat tulevaisuustyöskentelyn kokeileminen sekä prosessin aikana tapahtuva oppiminen ja oivallukset. Mutta hankkeen pilottityöpajoissa lisäksi myös taltioitiin lasten tuottamia tulevaisuuskuvia ja -ajatuksia.

Lisäksi pilottityöpajojen yksi tärkeä tarkoitus oli myös kerätä lapsilta ja kouluryhmien opettajilta palautetta ohjelmien kehittämiseksi. Työpajapäivien lopuksi lapsilta kerättiin peukkupalaute ja lisäksi pyydettiin vapaita kommentteja. Lisäksi koululuokkien kohdalla pyydettiin vielä opettajilta kirjallinen palaute työpajapäivän jälkeen, jossa he myös kertoivat mikäli oppilailta oli noussut vielä jälkeensä esiin kysymyksiä tai kommentteja.

Seuraavilla sivuilla työpajat laatineet museopedagogit ja taidekasvattajat esittelevät piloteissa kokeillut menneisyyskurkkaus- ja tulevaisuustyöpajaohjelmat. Tässä oppaassa ovat esillä pilottityöpajojen kokemusten ja palautteen pohjalta muokatut versiot kustakin ohjelmasta. Lisäksi työpajojen laatijat reflektivat kokeilua ja oman taiteenalan mahdollisuuksia tulevaisuuksien kuvitteluun museossa.

Näiden työpajakuvausten ja reflektioiden pohjalta voi kukin suunnitella esimerkiksi omaan paikallismuseoon soveltuvan tulevaisuustyöpajan, jossa hyödynnetään esimerkiksi omia museon ympäristöjä tai kokoelmia menneisyyskurkkauksessa. Työtapaa voi käyttää myös jonkun tietyn teeman pohtimiseen.

TYÖPAJOJEN RAKENNE JA AIKATAULU

Pilottipajoissa jokainen työpajapäivä noudatti suurin piirtein samaa rakennetta ja aikataulua:

- ~ 10 min Päivän ohjelman ja tulevaisuudentutkimuksen lyhyt esittely
- ~ 50 min Menneisyyskurkkaus
- ~ 90 min Tulevaisuustyöpaja työskentely alkaa
- ~ 30 min Ruokatauko
- ~ 90 min Tulevaisuustyöpaja työskentely jatkuu

Halusimme pilottityöpajoissa käyttää työskentelyyn kerrankin aikaa ja syventyä aiheisiin kunnolla, siksi järjestimme koko päivän työpajat. Työpajoissa käsitellään ja yhdistellään valtavan suuria teemoja ja ajatuksia, joten jos vain mahdollista, aikaa on hyvä varata rauhalliseen työskentelyyn taukoineen.

Yksi vaihtoehto on myös jakaa kokonaisuus kahteen lyhyempään tapaamiseen, jos kyseessä on koululuokka. Kulttuuriperintökerhossa työpajatyöskentely voi puolestaan jatkua useamman kerhokerran ajan. Toimiva idea voisi olla myös rakentaa vaikka useamman päivän museoleiri tulevaisuustyöskentelyn pohjalle. Kokemuksemme mukaan työskentely toimii sekä avoimille ryhmille että valmiille ryhmille kuten koululuokat.

Tarvittaessa tämä työskentelytapa taipuu kuitenkin myös kevyempään tulevaisuuskuvitteiluun, jolloin kokonaiskesto voi olla 2-3 oppitunnin pituinen. Sagalundin hanketta esittelevässä näyttelyssä puolestaan keräämme näyttelykävijöiden tulevaisuusajatuksia pop-in periaatteella. Kokonaisuuden peruserä on kuitenkin yksinkertainen: ensin katsotaan taaksepäin ja sitten eteenpäin.

TYÖSKENTELYTAVOISTA JA PERIAATTEISTA

MIELIKUVITUS

Tärkein työkalu museoiden lasten tulevaisuustyöpajoissa on mielikuvitus! Lapsia kannattaa muistuttaa ohjelman alussa, että tällaisessa työskentelyssä ei ole olemassa oikeita tai vääriä vastauksia. Nyt saa irrotella vapaasti. Onkin tärkeää, ettei anna omien ennakkoluulojen tai nykyisyyden rajoittaa luovuuttaan.

Jotta mielikuvitus voisi virrata vapaana, on ensiarvoisen tärkeää, että kaikilla työpajaan osallistuvilla on turvallinen olo. Tämä asia on hyvä tavalla tai toisella sanoittaa ääneen ihan työpajapäivän aluksi. Kerrataan yhdessä, miten varmistetaan, että kaikilla on turvallinen olo, kun kuvitellaan ja heitellään hullujakin ideoita toisten kuultaviksi? (ei naureta toisten ideoille, kannustetaan, kuunnellaan toisia, ei kiusata jne.)

AJAN HAHMOTTAMINEN

Ajallisen mittakaavan hahmottaminen on vaikeaa kenelle vaan, varsinkin kun käsitellään pitkiä aikajäniteitä ja varsinkin kun katsellaan tulevaisuuteen.

Koska työskentelyn aikana liikuttiin paljon ajassa sekä taakse- että eteenpäin oli jokaisessa pilottityöpajassa mukana myös konkreettinen aikajana. Meidän aikajanamme oli noin 7 metriä pitkä köysi (100 vuotta ~ 10 cm). Aikajana alkoi ensimmäisistä ihmistoiminnan merkeistä Kemiönsaarella (n. 5000 eaa) ja ylsi tähän päivään. Jatkona oli vielä tyhjä, tulevaisuutta edustava köydenpätkä. Menneisyysjanelle oli merkitty sekä paikallisia että kansallisestikin tärkeitä tapahtumia ja merkkipaaluja.

Esimerkiksi menneisyyskurkkauksen alussa katsottiin ensin aikajanalta mihin asti menneisyyteen tänään matkataan. Aikajana oli myös koko tulevaisuustyöskentelyn ajan läsnä, joten siitä saattoi tarkistaa kuinka pitkä harppaus tulevaisuuteen olikaan meneillään.

TOIVO

Tulevaisuustyöpajoissa käsitellään valtavan suuria aiheita, jotka saattavat herättää suuriakin tunteita. Elämme ajassa, jossa globaalien ympäristöongelmien vakavuus ja uhkakuvat ovat jo monilla lapsillakin tiedossa. Työpajatyöskentelyssä ihmetyksen, innostuksen ja huvituksen rinnalla joku saattaa kokea myös huolta ja pelon tunnetta tuntemattomasta tulevasta. Kaikki tunteet eivät välttämättä näy päällepäin tai tule itsestään esiin työpajan aikana.

Siksi on tärkeää, että jännitteiset tilanteet puretaan keskustellen ja aidosti kuunnellen. Työpajan vetäjän on hyvä myös tietoisesti luoda toivon ilmapiiriä. Lapsille voi myös tarvittaessa muistuttaa, että kukaan ei ole yksin tulevaisuuden haasteiden kanssa ja esimerkiksi monet aikuiset tekevät työtä, jotta maailmasta tulisi parempi paikka. Silti me jokainen voimme osaltamme tehdä moniakin tekoja, joilla on vaikutusta.

Koko työskentelyn tulisi edetä kohti voimauttavaa tunnelmaa, jotta työpajasta lähtiessä jää mielikuva paremman tulevaisuuden toivosta ja lasten omista vaikutusmahdollisuuksista.

Esimerkiksi Biologian ja maantieteen opettajien liiton Toivoa ja toimintaa –materiaaleista löytyy runsaasti tietoa ja konkreettisia vinkkejä ympäristötunteiden käsittelyyn lasten ja nuorten kanssa (kts. Lukemistoa).

LASTEN TULEVAISUUSAJATUSTEN TUOMINEN NÄKYVIIN

Museoiden lasten tulevaisuustyöpajoissa tärkeintä on itse prosessi eli tulevaisuudenkuvittelulihasten verryttely ja työskentelyn aikana syntyneet oivallukset.

Toisaalta on arvokasta myös kerätä talteen ja tuoda näkyviin lasten tuottamia tulevaisuuskuvia- ja ajatuksia. Kerättyä materiaalia voidaan tarvittaessa saattaa esimerkiksi paikallisten päättäjien tietoon, varsinkin jos käsitellään jotain tiettyä ehkä jopa paikallisesti ajankohtaista teemaa.

Huom: Mikäli tarkoituksena on kerätä lasten tulevaisuuskuvia ja -ajatuksia myös talteen, tulee osallistujilta kerätä ennen työpajaa tarvittavat luvat heidän luomiensa tuotosten tallentamiseen. Mikäli työpajatoimintaa taltioidaan kuvaamalla, tarvitaan myös kuvausluvat.



Valokuvista tulevaisuuskuviksi

Mira Rehn

Amanuenssi, Sagalundin museo ja lastenkulttuurikeskus

Heidi Lunabba

Kuvataiteilija

Pilottityöpajaan osallistui Amosparkens skolan 4-luokka Kemiönsaareltä

KOHDERYHMÄ:

9-12 vuotiaat (voi toimia myös vanhemmille)

KESTO:

Menneisyyskurkkaus 1 tunti ja tulevaisuustyöpaja 3 tuntia

ENNAKKOTEHTÄVÄ

Aivoriihi arkipäivän askareista luokassa:

Mitä tämän päivän lapset tekevät? Kirjataan ylös oppilaiden arkipäivän askareita - vähintään yhtä monta aktiviteettia kuin lapsia on luokassa. Ne voivat liittyä kouluun, kotiin, harrastuksiin, arkisiin askareisiin kuten syömiseen, nukkumiseen jne.

Valokuvatehtävä:

Jokainen oppilas valokuvaa vähintään yhden aivoriihessä tuotetun aktiviteetin. Opettaja kerää kaikki kuvat ja lähettää ne työpajan vetäjälle ennen työpajaa.



MENNEISYYSKURKKAUS

Tässä menneisyyskurkkauksessa tutkitaan Sagalundin museon kokoelmista löytyneiden valokuvien avulla eri aikakausien lasten ja nuorten elämää. Mitä lapset tekivät? Mihin lapset pystyivät vaikuttamaan ja mihin eivät?

TARVIKKEET:

Projektori ja tietokone

VALMISTELU:

Kootaan museon omista kokoelmista tai esimerkiksi Finna.fi hakupalvelusta valittuun teemaan johdattelevia valokuvia

MENNEISYYSKURKKAUKSEN KUVAUS:

Yhteistyössä taiteilija Heidi Lunabban kanssa päätimme perustaa työpajan historiaosuiden pitkälti valokuviin. Aikajänne rajoittui siis aikaan, jolta museon kokoelmista löytyi valokuvia. Valokuvauksessa teknologia on tietysti rajoittava tekijä, erityisesti mitä on kuvattu ja millä tavalla. 1860-luvulta 1900-luvun alkupuoliskolle on harvinaista löytää valokuvia, jotka eivät ole jäykkiä muotokuvia, mikä on tärkeä asia nostaa keskusteluun lapsiryhmän kanssa – miten vanha kamera on toiminut, mitä sana negatiivi tarkoittaa, kuinka pitkä valotusaika on ollut, kuinka harvinaista kuvan ottaminen oli jne.

Kuvia valitessani tavoitteni oli näyttää lapsille, mitä mahdollisuuksia aiemmilla lapsisukupolvilla on ollut vaikuttaa omaan tulevaisuuteensa. Yritin löytää kuvia, joissa on mahdollisimman laaja sisältö. Koska teemana oli ”tehdä ja vaikuttaa”, etsin museon kokoelmista kuvia seuraavilta osa-alueilta: yhteiskunta, taitekohdat (sodat ja sairaudet), koulunkäynti, työ ja vapaa-aika, tekniikan kehittyminen. Harmillisen vähän on tietysti otettu kuvia, joissa lapset esiintyvät arkipäiväisissä tilanteissa.

Museon kokoelmista löytyi useita valokuvia lapsille tutuista ympäristöistä ja niitä onkin hyvä valita mukaan jos vain mahdollista. Esimerkiksi kuvat, joissa heidän koulurakennuksensa näkyi alkuperäisessä toiminnassaan suojeluskuntarakennuksena ja evakuoitujen karjalaisten kokoontumispaikkana vuonna 1944. Kuvat tutuista paikoista selvästi herättivät kiinnostusta ja innostusta.

Menneisyyskurkkauksessa esittelin museon kokoelmien skannatut kuvat projektorin avulla ja keskustelimme mitä kuvat meille kertovat. Kuvien avulla pystyin hahmottelemaan eri aikakausien elämänpiiriä. Esimerkiksi kuinka suuri osa päivästä ja vuodesta meni työssä raatamiseen, mutta myös kuinka tärkeää oli kun tuli juhlien ja lomien aika, ja miten perinteitä ja sosiaalista elämää vaalittiin. Teknologiakeskustelussa esimerkiksi käsiteltiin traktoria ja autoa sekä sitä, miten valtavasti moottorit ovat helpottaneet työtä ja liikkumista. Tänä päivänä arkisten esineiden suuri arvostus esimerkiksi näkyy siinä, että joku oli kuvauttanut itsensä polkupyörän tai ompelukoneen kanssa.

TULEVAISUUSTYÖPAJA

Tässä tulevaisuustyöpajassa vertaillaan ensin lasten elämää eri aikoina historiallisten valokuvien ja osallistujien itse ottamien tämän päivän valokuvien avulla. Tämän pohjalta rakennetaan ryhmissä tulevaisuuden visio ja luodaan tulevaisuuskollaasi, jossa yhdistyvät tulevaisuuden visio, historialliset valokuvat ja tämän päivän valokuvat.

TARVIKKEET:

Fläppitaulu tai white board, isoja papereita, pienempiä valkoisia ja värillisiä papereita, erivärisiä tusseja, saksia, paperiliimaa, projektori ja tietokone

VALMISTELU:

Tulosta A3 koossa menneisyyskurkkaukseen kootut historialliset kuvat museon arkistosta tai esimerkiksi Finna.fi hakupalvelusta (n. 30 kpl), tulosta A3 koossa oppilaiden ennakkotehtävänä ottamat kuvat arkipäivän askareista



TULEVAISUUSTYÖPAJAN KULKU:

Nyky aika (40 min.)

Katsotaan lasten ennakkotehtävänä ottamat arkipäivän kuvat läpi yksi kerrallaan. Mitä tämän päivän lapset tekevät?

Tee kaksi listaa taululle:

1. Mikä on samanlaista kuin ennen?
2. Mikä on toisin kuin ennen?

Keskustellaan:

- Kuka päättää lasten asioista? Mitä lapset saavat itse päättää?
- Miten voitte vaikuttaa omaan arkeenne, miten voitte vaikuttaa yhteiskunnassa? (lapsena/aikuisena)
- Mitä lapset 100 vuotta sitten olisivat ajatelleet tästä päivästä?

Tauko

Tulevaisuus (40 min.)

Kukaan ei tiedä minkälaista tulevaisuudessa on 100 vuoden päästä. Kuvittele!

Työskennellään n. 3-5 lapsen ryhmissä:

1. Tulevaisuuden visiot: Mitä lapset tekevät tulevaisuudessa?

Lapset kirjoittavat ideoitansa otsikoina tussilla värilliselle paperille.

Kirjoita sekä ehdotuksia, jotka tuntuvat mahdollisilta että ehdotuksia, jotka tuntuvat ihan mahdottomilta.

Kirjoittakaa myös ehdotuksia siitä miten toivoisitte asioiden olevan tulevaisuudessa ja siitä miten ette missään tapauksessa toivoisi asioiden olevan.

2. Mitä haluatte ottaa nykyajasta ja menneisyydestä mukaan tulevaisuuteen?

Lapset kirjoittavat ehdotuksensa otsikoina tussilla värilliselle paperille.

3. Valitkaa arkistokuvista ja/tai nykypäivän arkikuvista sellaisia, joissa näkyy asioita, joista olette kirjoittaneet.

Tauko

Tulevaisuuskollaasi ja läpimeno (90 min.)

Luokaa kollaasikuva tulevaisuuden visioistanne. Minkälaista on 100 vuoden kuluttua?

Käyttäkää isoja papereita. Piirtäkää tulevaisuuden visio. Liimatkaa mukaan menneisyyden ja nykyhetken valokuvista asioita, jotka haluatte mukaan tulevaisuuteen. Liimatkaa myös papereille kirjoittamanne otsikot. Voitte myös kirjoittaa uusia tekstejä.

Kollaasin tulee kertoa siitä minkälaisen tulevaisuuden haluatte sekä mitä ette halua tulevaisuudessa olevan. Minkälainen on lasten arki tulevaisuudessa? Mitä meidän tulee tehdä nyt, jotta tulevaisuus olisi sellainen kuin me haluamme?

Paikalla olevat aikuiset haastattelevat lapsia työprosessin aikana.

Töiden esittely. Jokainen ryhmä esittelee työnsä toisille ryhmille.

TEKIJÄN POHDINTOJA – HEIDI LUNABBA

Pilottityöpaja oli onnistunut, sekä lapset että aikuiset viihtyivät. Keskustelut olivat mielenkiintoisia ja herättivät paljon ajatuksia. Mutta työskentelyjaksot olivat liian pitkiä ja taukoja oli liian vähän, joten tässä suunnitelmassa olen tarkentanut ajankäyttöä, jotta saadaan mukaan tarpeeksi taukoja. On myös tärkeää aktivoida lapset ohjelman jokaisessa osiossa.

Pääpaino oli ehkä turhankin paljon menneisyydessä ja nykyisyydessä. Tulevaisuuden visioissaan lapset miettivät paljon sitä mitä he haluaisivat ottaa mukaansa tulevaisuuteen menneisyydestä ja nykyisyydestä. Tässä suunnitelmassa on mukana ajatus siitä mitä haluaa ottaa mukaansa, mutta samalla nostetaan vielä selkeämmin esille kuvitelmat ja visiot aivan uusista asioista.

Lapset tarvitsevat täydentäviä kysymyksiä, jotta he menneisyyden ja nykyisyyden kuvia katsoessaan löytäisivät ne asiat, jotka ovat muuttuneet. Vetäjän tulee tutustua kuviin etukäteen, jotta hän pystyy näkemään minkälaisia asioita niistä voi ottaa esille. Esimerkiksi mitä mahdollisuuksia tai rajoituksia tietynlainen pukeutuminen asettaa, eri tuotteiden ja informaation saatavuus, kulkuvälineet, kuka on tehnyt esineet ja mistä ne on tehty jne. Kysy myös siitä miten lapset itse voivat vaikuttaa ja mitä asioita hallitsevat säännöt ja olosuhteet.

Lasten tekemät kollaasit kuvittivat hienosti heidän ajatuksiaan. Mutta tekstit olivat pääasiassa otsikoita ja tukisanoja. Lasten keskustelut pienryhmissä olivat paljon mielenkiintoisempia kuin heidän esittelynsä muille. Jos työpajan tarkoitus on kerätä tietoja lasten ajatuksista tulevaisuudesta, tulisi joko äännittää lasten keskustelut ryhmätyön aikana tai haastatella ryhmiä työprosessin aikana.

Jotkut ryhmät eivät olleet yksimielisiä siitä minkälaisena he näkevät tulevaisuuden. Kollaasien pitäisi sisältää erilaisia ehdotuksia, jos mielipiteitä on useita.

Tesityöpajassa en antanut tiettyä ajankohtaa tulevaisuuden visioille. Oppilaat ajattelivat pääasiassa omaa tulevaisuuttaan nuorina aikuisina. He miettivät paljon omia harrastuksiaan ja mahdollisuuksia harrastaa niitä, eivätkä he nähneet niissä tapahtuvan suurempia muutoksia. Ehdotan, että valitaan tulevaisuuden ajankohdaksi 100 vuotta eteenpäin. Silloin voi miettiä enemmän yhteiskuntaa eikä niinkään omia intressejä. Vanhimmat historialliset valokuvat ovat myös noin 100 vuotta vanhoja, joten aikajänne on sama. Kun puhutaan kaukausemmasta tulevaisuudesta, annetaan myös enemmän tilaa suuremmille muutoksille ja mielikuvituksellisille visioille.



Kartta tulevaisuuteen



John Björkman

Museojohtaja, Sagalundin museo ja lastenkulttuurikeskus

Sara Ilveskorpi

Kuvataiteilija, taidekasvattaja, tutkija

Pilottityöpajaan osallistui Kemiönsaaren keskuskoulun 8-luokka Kemiönsaareltä

KOHDERYHMÄ:

13-16 vuotiaat tai vanhemmat

KESTO:

Menneisyyskurkkaus 1 tunti ja tulevaisuustyöpaja 2,5–3 tuntia

ENNAKKOTEHTÄVÄ

Tutkitaan oman kylän karttaa:

Opettaja avaa koko luokan näkyville oman kylän keskustan kartan. Tässä voi käyttää jo valmiiksi luotua Google My Maps karttaa. Etsitään yhdessä tuttuja maamerkkejä kylältä kuten oman koulu, kirjasto ja vaikka museo, jossa työpajassa tullaan vierailemaan.

Merkitään omat lempipaikat Google My Maps –karttaan:

Jokaiselle osallistuvalla ryhmälle on luotu oma Google My Maps –linkki oppilaiden oman kylän keskustan kartasta, johon on kirjattu valmiiksi muutama tuttu esimerkki-paikka malliksi. Oppilaat ovat tämän päivän oman kylän asiantuntijoita. Heistä jokaista pyydetään merkitsemään karttaan missä juuri hän viettää mieluiten vapaa-aikaansa.

Ohje:

“Kun avaat linkin tietokoneella, sivun yläaidassa hakukentän alapuolella neljäs täppä vasemmalta on ”lisää merkitsin”. Paina sitä, liikuta ruksi haluamaasi kohtaan kartalla ja klikkaa kerran. Nimeä paikka. Voit myös lisätä tietoa siitä mitä yleensä teet tuossa paikassa jos haluat. Voit valita sopivan värin ja symbolin maalipurkki-symbolia painamalla. Klikkaa lopuksi tallenna. Jokainen oppilas voi merkitä 1-2 paikkaa. Monellavoimyyöstulla samoja paikkoja, se ei haittaa. Merkitsemäsi paikat näkyvät koko luokalle, opettajalle sekä työpajan pitäjille. Tutkimme karttaa työpajapäivänä yhdessä.”

MENNEISYYSKURKKAUS

Tässä menneisyyskurkkauksessa tutkitaan seudun vanhoja karttoja ja tarkastellaan millaiset asiat ovat muokanneet paikkakunnan elinympäristöä kautta historian nykypäivään saakka ja millainen on ollut ihmisen vuorovaikutus ympäristönsä kanssa.

TARVIKKEET:

Projektori ja tietokone, halutessaan voi käyttää esimerkiksi liitutaulua havainnollistamaan maankäyttöä

VALMISTELU:

Etsitään omalta paikkakunnalta vanhoja kyläkartoja ja jakokartoja eri aikakausilta.

MENNEISYYSKURKKAUKSEN KUVAUS:

Tämän menneisyyskurkkauksen tarkoituksena on tarkastella, millaiset asiat ovat muokanneet paikkakunnan elinympäristöä kautta historian nykypäivään saakka ja millainen on ollut ihmisen vuorovaikutus ympäristönsä kanssa. Ovatko esimerkiksi yhteiskunnan rakenteelliset muutokset tai paikalliset elinkeinojen muutokset vaikuttaneet ympäristön järjestämiseen ja rakentamiseen jotenkin? Tällaisten muutosten ymmärtäminen voi auttaa hahmottamaan, miten ympäristö voi muuttua tulevaisuudessa.

Jos ollaan maaseudulla, tarkastellaan kylää yhteisöllisenä ympäristönä. Kylät olivat maaseudulla vallitseva yhteisömuoto aina keskiajan alusta. Lähes kaikki ihmiset elivät maataloudesta eli käyttämällä kylän mailla olevia resursseja. Maat oli jaettu käyttötavan mukaan pelloiksi, niityiksi, metsäksi ja asuintonteiksi.

Jos lähialueesta löytyy vanhoja kyläkartoja kuten jakokartoja, (esim. maanmittauslaitoksen uudistusarkistosta, joka on saatavilla verkossa Kansalliarkiston ASTIA-palvelun kautta https://astia.narc.fi/uusiastia/kortti_aineisto.html?id=2511371246) niitä voidaan tarkastella. Kartoista näkee, mikä sen ajan ihmisille oli tärkeää ympäristössä, esim. kuka sai käyttää mitäkin peltoa tai niittyä. Karttoihin on usein merkitty myös tiet, polut ja aidat. Voi myös kysyä paikkakuntansa kunnanarkistosta, jos sieltä löytyy karttoja esim. kunnan keskusalueesta, ja mitä ne kartat kertovat elämän muutoksista.

Mietitään yhdessä, mitä kaikkea ihminen tarvitsee elääkseen, ja miten se saatiin kylän alueelta. Koska kaikki resurssien käyttö näkyi välittömästi kylän ympäristössä, mietitään miten se voi vaikuttaa kulutustottumuksiin. Jos ollaan kaupungissa tai esim. teollisuuspaikkakunnalla, voidaan tarkastella rakennettua ympäristöä. Millaiset toimet ovat muokanneet ympäristöä ja miten niiden muutokset näkyvät? Onko esim. tullut uusia teollisia laitoksia tai vanhoja lopettanut? Miten ihmisten muutto maalta kaupunkeihin näkyy niin maaseudun kuin kaupunkien ympäristössä? Millaiseen käyttöön ympäristöä on järjestelmällisesti suunniteltu ja miten ihmiset ovat omaehtoisesti käyttäneet sitä?

TULEVAISUUSTYÖPAJA

Tässä työpajassa kuvitellaan tulevaisuudesta saatujen viestien avulla mahdollinen tulevaisuus valitun ajanjakson, esimerkiksi 50 vuoden kuluttua. Kuvittelun kohteena on oma kylä tai kaupunki. Kuvittelun perusteella piirretään alueen kartta tulevaisuudessa.

TARVIKKEET:

Mustaa piirustuspaperia, valkoisia puuvärikyniä, teroitin, kumi, lyijykyniä, viivottimia

VALMISTELU:

Suunnittelulomakkeen ja tulevaisuuden viestien suunnittelu ja tulostus (kts. liite)

TULEVAISUUSTYÖPAJAN KULKU:

Intro (n. 20 min)

Työpajan esittely: 1. Saamme viestejä tulevaisuudesta ja niiden pohjalta kuvitellaan tulevaisuus 2. Tehdään syntyneen kuvauksen perusteella oman kylän tai kaupungin kartta esimerkiksi vuonna 2060.

Aluksi tutustutaan alueen tämänhetkiseen karttaan. Pohditaan yhdessä, miten kartta on muuttunut ja miten arjen kulttuuri on muuttunut? Tarkastelussa voi keskittyä vaikka siihen mihin tiet ohjaavat kulkijoita, mitkä alueet ovat kartan keskiössä, mille toiminnoille on varattu eniten tilaa, miten kartta ohjaa ihmisiä ja liikennettä toimimaan.

Tulevaisuusverstaas osa 1. Tulevaisuuden muotoilu viestien avulla. (n. 45 min)

Ryhmä jaetaan 3–4 hlö ryhmiin. Ryhmille jaetaan suunnittelulomake ja jokaiselle ryhmälle neljä viestiä tulevaisuudesta. Ohjaaja esittelee lomakkeen ja käy sen kysymykset läpi. Ryhmät aloittavat työskentelyn. Kun ryhmä on pohtinut kaikkia viestejä, jaetaan ryhmille viimeinen, eli viides viesti 'musta joutsen'.

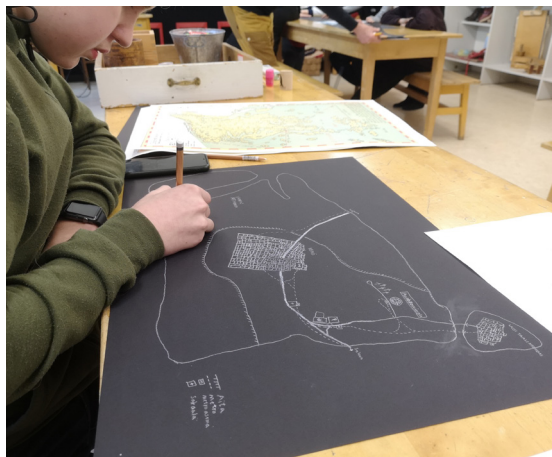
Tauko

Tulevaisuusverstaas osa 2. Kartta tulevaisuuteen (n. 45 min)

Alussa ryhmille jaetaan työvälineet, esittelee ne ja käydään läpi niillä työskentely. Nyt toteutetaan oman kylän tai kaupungin kartta muodostuneen kuvauksen avulla.

Purku (n. 30 min)

Tässä osuudessa jokainen ryhmä esittelee muille oman lopputuloksensa. Ohjaaja voi keskusteluttaa ryhmää kysymällä: "Muodostuiko tulevaisuudesta sellainen kuin ryhmä haluaa? Miltä kuvauksen/tarinan tekeminen tuntui? Oliko kartan tekeminen vaikeaa vai helppoa? Mikä oli parasta, mikä huonointa? Mitä opitte tästä tehtävästä?".



TEKIJÄN POHDINTOJA – SARA ILVESKORPI

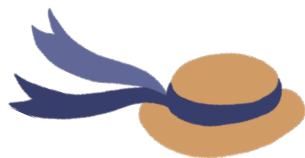
Kartta tulevaisuuteen tulevaisuusverstaaseen osallistuvaa ryhmää olisi hyvä pohjustaa tutkimalla ensin oman alueen karttaa sekä karttamerkkien käyttöä. Ryhmän jäsenet voisivat myös etsiä kartalta oman lempipaikkansa ja merkitä sen esimerkiksi Googlen karttasovellukseen. Ennakkotehtävän voi antaa vaikkapa oman opettajan kanssa tehtäväksi.

Suunnittelulomakkeen kysymyksiä ja viestejä tulevaisuudesta on mahdollista muotoilla oman alueen erityispiirteet ja ajankohdan tärkeät tapahtumat huomioon ottaen. Tulevaisuusverstaassani viestit tulevaisuudesta jaettiin suunnittelulomakkeelle liimattavien korttien muodossa. Tänä voi kuitenkin keksiä myös jonkun muun tavan.

Tulevaisuusverstaan työskentelymenetelmänä on piirtäminen. Esittelin itse työpajan alussa kuvataiteilija Jussi Kiven teoksia ja työskentelyä. Tämä toimi mielestäni hyvänä introna sekä alueen tutkimukseen että kartan piirtämiseen. Tämä lähestymistapa liitti myös tulevaisuusverstaan oman alani, kuvataiteen kontekstiin.

Työpajan aikajana on mahdollista valita ryhmän ikä huomioon ottaen. Itse ajattelin, että tulevaisuuden ajattelu yläkouluikäisten ryhmälle 35 vuotta eteenpäin olisi mahdollista suhteuttaa heidän omien vanhempiensa tähänhetkiseen ikään.

Kartta tulevaisuuteen tulevaisuusverstaas vaatii mielestäni ohjaajan jatkuvaa läsnäoloa. Olisi hyvä, jos verstaaseen osallistuisi vähintään kaksi ohjaajaa. Mitä nuorempia osallistujat ovat, sitä enemmän he tarvitsevat apua. Tässä huomasin tietenkin selvästi eroa osallistujien ja ryhmien välillä. Osallistujien oman ohjaajan kanssa on hyvä sopia etukäteen, miten pienryhmät jaetaan. Pääsääntöisesti oman verstaani jokainen ryhmä sai tehtävän suoritettua ja kartan aikaiseksi. Toiset olivat valmiita todella nopeasti. Voisikin olla hyvä ajatus jakaa tulevaisuuden viestit yksitellen, jotta ryhmät jaksavat keskittyä tarpeeksi aiheiden käsittelyyn.



Palikoilla rakennettu tulevaisuus

Mira Rehn

Amanuenssi, Sagalundin museo ja lastenkulttuurikeskus

Roosa Halme

Nukketeatteritaiteilija

Pilottityöpaja oli osa Sagalundin talvilomaviikon ohjelmaa. Kaksikielinen avoin työpaja oli suunnattu 7-12 vuotiaille ja siihen oli ennakkoilmoittautuminen.

KOHDERYHMÄ:

7-12 -vuotiaat (voi toimia myös vanhemmille ja 6-vuotiaillekin)

KESTO:

Menneisyyskurkkaus 1 tunti ja tulevaisuustyöpaja 3 tuntia

MENNEISYYSKURKKAUS

Tässä menneisyyskurkkauksessa tutustutaan paikallisten asumismuotojen kehittymiseen opastetun museokierroksen avulla Sagalundin ulkoilmamuseossa.

VALMISTELU:

Laaditaan työpajan teemaan johdatteleva museo-opastus omien museorakennusten tai näyttelyiden pohjalta

MENNEISYYSKURKKAUKSEN KUVAUS:

Alkuun kerroin yksilötasolla, miten ensimmäiset ihmiset tulivat saarelle, mitä he toivat mukanaan, miten he valitsivat kotinsa rakentamispaikan, miten maakuoppa/mäkitupa rakennettiin ja miten ihminen eli täysin luonnosta riippuvaisena.



Menemme sisään vuonna 1753 rakennettuun torppaan, jossa on toinen puoli eläimille ja toinen puoli ihmisille. Näemme, että kaikki, mistä talo on rakennettu, tulee luonnosta – hirret metsästä ja katon peittävä ruoko meren rannalta. Torpassa katselemme ympärillemme ja ajattelemme perhettä ja heidän 12 lastaan, jotka ovat asuneet tuvassa: miten jokainen on mahtunut? Missä ovat nukkuneet, miten ovat laittaneet ruokaa ja syöneet? Millaista lasten elämä on ollut?

Seuraavaksi astumme sisään Linnarnäsiin, suureen maanviljelijän taloon 1800-luvun alulta. Olemme tulleet aikaan, jolloin toiminnot ovat siirtyneet laajemalle alueelle: on navetta eläimille, on monia rakennuksia, jotka muodostavat kokonaisuuden. Enemmän tilaa, enemmän omaisuutta, jopa joitain asioita, jotka eivät ole ehdottoman välttämättömiä, kuten tapetti ja kello. Mutta eletään edelleen luonnon rytmissä, aurinko ohjaa vuorokausirytmiiä, lehmät ruokitään ja lypsetään samaan aikaan aamulla ja illalla, kuun vaiheita seurataan, monien sukupolvien tiedot ja tulkinnat luonnon enteistä ovat edelleen tiedossa ja käytössä.

Kävelemme Fallaan, jossa tupa on sisustettu kuin 1930-luvulla. Näemme eron valon määrässä, siellä on jopa sähköä! Monet muut teknologiset innovaatiot ovat tulleet ihmisen elämään, traktori helpottaa viljelijän elämää, vapauttaa paljon aikaa ja tarjoaa mahdollisuuden viljellä paljon suurempaa maa-aluetta. Tuvassa on vesihana, ja puhelin. Ammattien määrä on kasvanut huomattavasti, pitkien matkojen taittaminen on tullut paljon helpommaksi moottoriajoneuvojen avulla.



TULEVAISUUSTYÖPAJA

Tässä tulevaisuustyöpajassa rakennellaan puupalikoista tulevaisuuden näkymiä kuten oma tulevaisuuden koti.

TARVIKKEET:

Puisia palikoita, paperia ja kyniä

Pilottipajassa käytössä oli Kai Ruohosen suunnittelema Ihmisenmuotoinen jälleenrakennussarja.

VALMISTELU:

Jokaiselle pöytäpaikka ja tuoli

TULEVAISUUSTYÖPAJAN KULKU:

Lämmittely palikoilla rakentamiseen ja tulevaisuusajatteluun (45min):

Rakennustehtävä 1: Eläin

Jos olisin juuri nyt eläin, mikä eläin olisin? Eläin voi olla tästä maailmasta tuttu tai vielä täysin tuntematon mielikuvituseläin. Lisätehtäviä rakennettavaksi/ajateltavaksi, mikäli joku on valmis ennen muita: missä eläin asuu, mitä se syö, mikä sen nimi on, onko sillä lajitovereita ympärillä?

Tehtävän 1 purku: Kun kaikki ovat rakentaneet eläimen, käydään yhdessä "eläintarhassa" katsomassa ja kuulemassa millaisia otuksia sinne on syntynyt. Jokainen saa kertoa omasta teoksestaan sen verran kuin haluaa. Tämä pätee työpajan kaikkiin tehtäviin.

Rakennustehtävä 2: Tulevaisuuden omakuva

Mitä minä teen tulevaisuudessa / isona? Voi rakentaa itsensä haaveammattissaan tai teke-mässä jotain, mikä tulevaisuudessa voisi itsestä tuntua mielekkäältä.

Tehtävän 2 purku samoin kuin tehtävässä 1.

Tauko

Rakennustehtävä 3 (30min): Tulevaisuuden koti

Alustuksena voi pohtia, mitä ihminen tarvitsee elääkseen? Vettä, valoa, ruokaa, lämpöä, unta, ainakin. Koti ei aina ole ollut talo, vaan ihminen on asunut luolissa ja esimerkiksi mäkituvissa, mäkeen kaivatuissa kuopissa, jotka verhoiltiin laudoilla. Kerron tuttavaper-heestäni, joiden talo elää tekoälyn voimin. Koti reagoi, kun sitä pyytää sammuttamaan valot, ja vastaa, kun sitä pyytää kertomaan vitsin.

Tehtävän 3 purku (15min) samoin kuin tehtävässä 1.

Tauko

Rakennustehtävä 4 (30min): Tulevaisuuteni perhe ja ystävät

Keitä tulevaisuudessa on lähelläni, kenen kanssa kommunikoin, mitä teemme yhdessä?

Tehtävän alustukseksi voi pohtia, mitä erilaisina aikoina on tiedetty esim. kommunikaatiosta. Nykyisin tiedämme paljon ihmisten, eläinten ja kasvienkin, kuten puiden keskinäisestä kommunikaatiosta. Mitä jos voisit tulevaisuudessa keskustella entistä tarkemmin lem-mikkieläimesi tai metsän eläinten ja puiden kanssa? Meillä on jo olemassa laitteita, jotka kääntävät ihmisen puhetta eri kielille tekoälyn tuella, ehkä joskus pääsemme lähemmäs myös eläinten ja kasvien sisäisiä maailmoja...

Tehtävän 3 purku (15min) samoin kuin edellisissä tehtävissä.

Koko työpajan koonti ja reflektointi (15min).

Jokainen saa sanoa jotakin omasta työpajakokemuksesta, rakentelusta ja tulevaisuuden ajattelusta.

Huom! Rakentajat saattavat olla eriytmisiä. Siltä varalta, että joku saa ennen muita valmiiksi teoksensa, on hyvä olla lisätehtäviä. Esimerkiksi teoksen kuvaaminen sanalli-sesti paperille voi olla yksi vaihtoehto. Rakentajia voi myös kehottaa pohtimaan, olisiko teoksessa jokin liikkuva osa tai näemmekö veistoksessa eläviä hahmoja. Pilottityöpajassa osallistujakaksikko keksi tehdä mainoksen suunnittelemastaan tulevaisuuden kodista.

TEKIJÄN POHDINTOJA – ROOSA HALME

Puinen palikka on abstrakti, geometrinen kappale ja avoin lukemattomille tulkinnoille. Kuin tulevaisuus, palikka on avoinna oleva portti, ja kutsuu herättelemään mielikuvitustamme. Palikoilla voimme konkreettisesti toimia ja käsittää; rakentaa käsin tulevaisuuksia tutkittavaksemme.

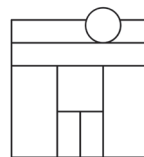
Työpajaa edeltävä menneisyyskurkkaus pohjusti tulevaisuusajatteluun ryhtymistä hienosti. On ollut aikoja, jolloin polkupyörää, puhelin- tai sähköverkkoa ei ole osattu kuvitellakaan. Esimerkiksi koululaisena 1990-luvun alussa, lankapuhelimien aikaan, haaveilimme ystäväni kanssa näköpuhelimesta, joka nykyään on arkipäivää lähes jokaiselle lapselle.

Työpajan tehtävissä tuntui tärkeältä niiden avoimuus, mahdollisuus oman työn reflektointiin kirjallisesti ja yhteinen purkukeskustelu, jonka aikana kaikkien työt käytiin läpi ja toisten kuunnellessa jokainen sai kertoa omasta työstään mitä halusi. Koska palikkaveistokset ovat hetken taidetta, tuntui hyvältä taltioida työt valokuviksi.

Pilottityöpajassa osa lapsista alkoi luonnostaan rakennella yhdessä, tai yhdistää kummankin omat rakennelmat yhdeksi suureksi teokseksi. Ryhmissä työskentelyyn ajautuminen on tervetullutta ja inspiroivaa, kunhan jokaisen oma ääni saa kuulua rakentelussa.

Pilottipajassa syntyi kiinnostavia oivalluksia mahdollisista tulevaisuuksista, kuten esimerkiksi jaloilla kävelevä koti, joka kuljettaa mukanaan omenapuuta ja uima-allasta ja kulkee sinne, minne toivotaan (kuva sivulla 26). Yksi lapsista rakensi tulevaisuuden kotinsa, jossa kävi vieraana hänen ystävänsä karhu. Talon sisällä, eräässä nurkassa, oli pieni talo, jossa asuivat hänen lemmikkinsä, ja sen talon sisällä oli talo, jossa asuivat hänen vanhempansa, ja sen talon sisällä oli talo, jossa asuivat hänen ystävänsä. Lapsi asuu omassa talossa yksin, välillä karhu-naapuri seuranaan, mutta talossa olevien sisäkäisten talojen kautta hän voi olla tekemisissä kaikkien itselleen tärkeiden ihmisten ja eläinten kanssa.

Palikoilla rakentamisessa on kiehtovaa niiden neutraaliuden ja tyhjän tilan luoma vapaus. Palikat kannustavat jatkuvaan muutokseen ja kutsuvat rakentamaan myös tulevaisuutta aina uudelleen ja uudelleen. KO-KOO-MO ry on kehittänyt Palikkateatteri-menetelmää vuodesta 2011 erilaisten yhteistyötahojen kanssa.



TEKIJÄN POHDINTOJA – MIRA REHN

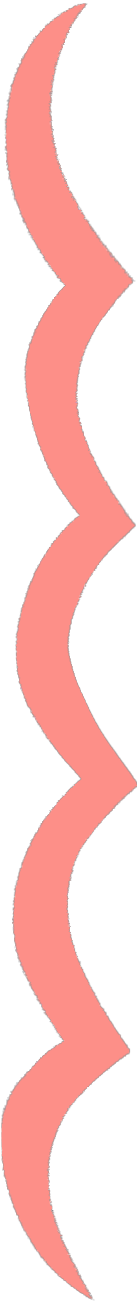
Käytän usein sukupolvikäsitettä kasvatuksellisena lähestymistapana lasten opastetuilla kierroksilla ja työpajoissa, koska se on lapsille konkreettista. Minun sukupolveni aikana olen kokenut ajan ennen internetiä ja matkapuhelimia, isovanhempani ovat kokeneet sodan Suomessa ja niin edelleen. Koska työpajoissa käsitellään lasten omaa tulevaisuutta, on tärkeää, että lapset näkevät, kuinka nopeasti asiat voivat muuttua elämän aikana, jotta he uskaltavat heittäytyä tulevaisuuteen, tuntien että heillä on vankka perusta menneisyydessä.

Tulevaisuustyöpajoissa tapa katsoa omaa työympäristöä ja sen sisältöjä ja tarinoita sai taas uuden näkökulman. Vaikka usein yleisötyössä teen vertailuja nykyajan ja menneen välillä, harvoin aktiivisesti käsittelen tulevaisuuskäsitettä, vaikka jokaisella on sellainen ollut. Näemme kuitenkin joka esineessä jäljen jonkun ihmisen tulevaisuudesta - lapselle tehty leikkihevonen, kapiroarkku lakanoineen, kalastusverkko, jota korjataan seuraavaa kautta varten, kalenterimerkintä rukiinkylvöstä, kehtoon asetettu virsikirjan sivu - kaikilla suunta tulevaisuuteen.

Mistä nuori Elis unelmoi? Oliko Almalla ja Edlalla keinoja vaikuttaa omaan tulevaisuuteensa? Mitäköhän vanha ukko Isak olisi ajatellut nähdessään ensimmäistä kertaa traktorin kyntävän raskasta, kivistä peltoa kuin vettä vain? Se mitä tänään tiedämme heistä on parhaimmillaankin aika vähän - ja heidän mahdolliset toteutumattomat tulevaisuutensa, mitäköhän ne ovat voineet olla?

Museolla on selkeästi oma paikkansa tulevaisuustyöskentelyn areenana. Kuunnellessani lasten keskusteluita usealla lapsella oli ajatus siitä, että menneisyydestä voi hyvinkin ottaa oppia ja tuoda positiivisia asioita nyky-aikaan ja tulevaisuuteen, asioita kuten omavaraisuus, yhteisöllisyys ja luonnonarvojen kunnioitus.





Tervetuloa työpajaan!

Kaikki saa osallistua

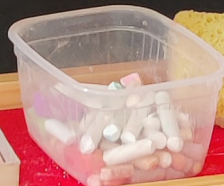
Kuunnellaan kaikkien
mielipiteitä + päätetään
yhdessä

Työrauha

Ei jätetä ulkopuolelle

Ei naurata toisten
ideoille, mielipiteille

Ole oma itsesi.



Vierailijat tulevaisuudessa



Mira Rehn

Amanuenssi, Sagalundin museo ja lastenkulttuurikeskus

Henni Kiri

Teatteriopettaja

Pilottityöpajaan osallistui Sirkkulan koulun 5-luokka Salosta

KOHDERYHMÄ:

10-12 vuotiaat

KESTO:

Menneisyyskurkkaus 1 tunti ja tulevaisuustyöpaja 3 tuntia 45min

MENNEISYYSKURKKAUS

Tässä menneisyyskurkkauksessa kuullaan kuhunkin aikakauteen sopivassa mu-seorakennuksessa tarinoita omavaraistalouden ajan ja teollistumisen aikakauden työstä ja juhlasta.

VALMISTELU:

Kootaan sopivia tarinoita johdattelemaan tulevaisuustyöpajan teemoihin, valitaan sopivia museoesineitä havainnollistamaan tarinoita

MENNEISYYSKURKKAUKSEN KUVAUS:

Omavaraistalouden aikana työ ja juhla ovat luonnollisesti seuranneet luonnon rytmiä. Pitkään kestänyt raskas työkausi vaati tasapainottavan lepotauon.

Erityisesti ennen kristinuskoa uskonnollinen elämä pyöri luonnon ympärillä - kevään alku, kesäpäivänseisaus, sadonkorjuukauden loppu, talvipäivänseisaus jne. Tämä oli aika ennen kalenteria, ennen kelloa.

Kun siirrymme eteenpäin, tulemme järjestäytyneempään yhteiskuntaan. Näemme Linnarnäsin maatilan, jossa on useita rakennuksia – torppa, jolla on edelleen arkaainen tapa pitää karjaa ja ihmisiä samassa rakennuksessa, kun taas maatilalla on navetta, parvi, sauna jne. erillisinä rakennuksina. Maatilan väki käsitti enemmän kuin vain omistajaperheen, oli rengit ja piiat, toisinaan käsityöläisiä ja kerjäläisiä. Alkaa olla erikoistuneempaa työvoimaa, ei välttämättä tehty kaikkia välttämättömyyksiä itse: oli räätälit, korintekijät, kauppiaat, sepät. Vuosirytmii on sama, ja suurta osaa elämästä hallitsee edelleen ruoan tarve. Juhlat ovat pääasiassa samoihin aikoihin, mutta kristillisellä sisällöllä - esimerkiksi kevään hedelmällisyysjuhlia on korvattu kristillisellä pääsiäisellä. Pakanuuden jälkiä on edelleen, osittain perinne on sama, mutta selityksestä on tullut kristillinen.

Fallan talon tupa edustaa 1930-lukua, jolloin on tapahtunut paljon arkea helpottavaa – sähkövalaistusta, vesihanaa, puhelinta, traktoria ja muita moottorityökaluja ja ajoneuvoja. Koska maataloutta voidaan hoitaa vähemmällä työvoimalla, nuorilla on enemmän mahdollisuuksia hakeutua muihin ammatteihin, ja 1900-luvun alkupuoliskolla syntyy monia uusia, erikoistuneempia ammatteja. Siirryttiin enemmän luontoissuoritukselta rahapalkkaan, ja on mahdollisuus vapaa-aikaan eri laajuudessa kuin ennen. Lapsityövoiman tarve väheni, mikä vaikutti merkittävästi lasten arkeen.

Teollistumisen aikakausi näkyy selvimmin Kemiönsaarella Taalintehtaalla, jossa tehdas pyöritti koko kylää, kirkkoa ja terveydenhuoltoa mukaan lukien. Jokapäiväistä elämää ohjasi kello ja tehtaan pilli, ei enää aurinko ja työ kentällä. Tämän myötä jotkut juhlat myös vaipuivat lähes unohduksiin, kuten Mikkelinpäivä, kun taas uusia juhlia, kuten vappua, aletaan juhlia.



TULEVAISUUSTYÖPAJA

Tämä tulevaisuustyöpaja on draamatarinan (prosessidraama) muotoon kirjoitettu toiminnallinen teatterityöpaja, jossa ilmaisulliset tehtävät johdattelevat osallistujia yhteiseen luomistyöhön ja leikkiin.

TARVIKKEET:

Jokin äänimerkkiväline (esim. tiukukellot), erivärisiä tusseja, lyijykyniä, vahvaa pahvia/kartonkia, saksia, kiinnitysnarua (esim. joustava matonkude), maalarinteippiä (6 rullaa), pieniä paperilappuja (10 kpl/pienryhmä), suuri sininen kangas hyökyaaltoa varten, A4 paperia

VALMISTELU:

Tilaksi soveltuu esimerkiksi koululuokka kun pulpetit ja tuolit järjestetään tilan sivuun - keskelle jätetään avointa lattiapinta-alaa toiminnalle ja pöytäpintoja hyödynnetään kirjoitus- ja askartelutehtäviin.

Rakennetaan jonkinlainen aikakone - mielikuvituksen ja tilasta tarjoutuvien materiaalien mukainen, käyttöturvallinen rakennelma. Pilottipajassa käytössä oli: kaksi suurta nurinkäännettyä pöytää ja pitkät penkit (jotta koneen "kyytiin" mahtui koko luokka), vilttejä, huonekaluihin kiinnitettyjä naruja "käynnistyskaapeleina" sekä pieneen liitutauluun piirretty aikakoneen "kojelauta".

Leikataan kartongista valmiiksi ajatuskuplia (pilven muoto), joihin osallistujat saavat kirjoittaa roolihahmojen ajatuksia.

TULEVAISUUSTYÖPAJAN KULKU:

Tarina ja tehtävien kuvaukset, ks. liite.

Työskentelyyn ja teemaan virittäytyminen, pelisäännöt ja yhteinen lämmittely, 45 min

Käydään läpi tulevaisuuksien tutkimuksen keskeisiä käsitteitä (n. 20 min)

Käydään läpi draamatarinan teatterileikki – miten kaikki toimii (n. 10 min)

Luodaan työskentelyyn yhteiset pelisäännöt – turvallisempi tila (n. 5 min)

Yhteinen lämmittely: Pikapatsaat-harjoite (n. 10 min)

Teatterityöpaja osa 1: aikamatka alkaa, matka dystopiaan + reflektio, 90 min

Tarina alkaa. Erään koululuokan tavallinen alakoulupäivä keskeytyy, kun outo hahmo tulevaisuudesta tekee pakkolaskun koulun pihalle

Tehtävä 1: “Puolesta ja vastaan” (n. 10 min)

Aikamatkaajaa päätetään auttaa.

Tehtävä 2: Aikamatka-aluksen käynnistys (n. 5 min)

Koululaiset tempautuvat vahingossa mukaan aikamatka-aluksen matkaan kohti tulevaisuuksia

Tehtävä 3: Aika-ajolasien valmistus – rooliasu/kevyt roolinotto tarinassa (n. 20 min)
(Huom! Jos aika-ajolasien valmistukseen haluaa käyttää reippaasti aikaa ja paneutua lasien valmistamiseen, ne voi tehdä vaikkapa erillisellä kuvistunnilla ja käyttää askarteluun 45 min)

Alus eksyy jälleen ja matkalaiset päätyvät 120 vuoden päähän dystopia-tulevaisuuteen

Tehtävä 4: Dystopia-maailman rakentaminen – miten ihmiset elävät, työskentelevät ja juhlivat (n. 30 min)

Reflektiotehtävä

Tauko

Teatterityöpaja osa 2: tarina jatkuu + loppureflektiot, 90 min

Lyhyt kertaus tarinan aiemmista vaiheista (tarve riippuu siitä, kauanko aikaa on kulunut työpajan osien 1 ja 2 välissä).

Tarina jatkuu. Aikamatkalaiset matkustavat aika-avaruudessa ja löytävät tien aikamatkaajan kotipaikkaan ja -aikaan.

Tehtävä 5: Utopia-maailman rakentaminen: ideointi ja näytelmä-tehtävä (n. 50 min)

Tehtävä 6: Viestejä menneisyyteen (n. 10 min)

Tarina päättyy onnellisesti ja koululaiset pääsevät takaisin omaan aikaansa.

Loppurefleksio.

Palaute työpajasta.

TEKIJÄN POHDINTOJA –HENNI KIRI

Tulevaisuuksien tutkimuksen kontekstiin suunniteltu teatterityöpaja on draamatarinan muotoon kirjoitettu. Se antaa mahdollisuuden pajan vetäjälle ja osallistujille eläytyä aikamatkan fiktion turvallisissa tarinan raameissa, valmiiksi kehitetyn leikin sääntöjen puitteissa. Fiktio-raami voi tehdä tilaa ja kannustaa mielikuvituksen käyttämiselle, vaikka tulevaisuuksien kuvitteleväminen voikin olla yllättävän vaikea tehtävä arkirealismiin helposti jumiutuvalle ajattelulle. Luovuutta kannustetaan pajaan sisältyvillä ilmaisullisilla tehtävillä sekä eläytymällä fiktiivisiin tarinan hahmoihin. Tämä esteettinen kahdentuminen voi mahdollistaa omien tunteiden ja ajatusten projisoimisen fiktiiviseen hahmoon ja niiden ilmaisun hahmon kautta. Varhaismurrosikäiselle tämä voi tuntua jopa helpommalta kuin se, että pitää kertoa ryhmälle, miltä itsestä tuntuu, tai mitä itse juuri nyt ajattelee jostakin asiasta. Fiktio tarinassa ja hahmoissa, sekä niihin kirjoitettu huumori myös pyrkii aikaansaamaan työpajaan leikin vapautuneen tunnelman.

Pilottityöpajan perusteella tulevaisuustyöpaja menneisyyskurkkaus vaatii aikaa enemmän kuin yhden aamupäivän. Teemallista työskentelyä kannattaa mahdollisesti jopa jakaa eri päiville, sillä ajateltavaa asiaa tulee kokonaisuudessa varsin paljon. Ainakin menneisyys- ja tulevaisuus -osiot toimivat hyvin eri päiville jaettuina, jolloin molempien ympärille jää myös rauhaa antaa koettujen asioiden asettua mieleen ja kehoon. Myös teatterityöpajan voi jakaa eri päiville. Tällöin jälkimmäiseen pajaan tullessa kannattaa alkuun ottaa ilmaisullista lämmittelyä. Esimerkiksi pikapatsaat-harjoituksella voi aloittaa käyttäen lämmittelyyn draamatarinan fiktiivisestä maailmasta ja työpajan teemoista edellisessä pajassa nousseita aiheita.

Teatterityöpajassa kannattaa käyttää eri kokoisia ryhmiä (pari, pienryhmä ja koko ryhmä), jolloin kaikki voivat päästä jossain kohtaa mukaan ”työn imuun”. Suuremmassa ryhmässä keskustelu voi olla jähmeää, kun taas parin kanssa juttu luistaa. Kun lämmittelytehtävässä oppilaat eivät valitse pienryhmiä, vaan tehdään väliaikaiset ryhmät laskemalla ”jako neljään”, oppilaille tarjoutuu mahdollisuus hetken aikaa työskennellä mahdollisesti sellaisten luokkatoverien kanssa, joiden kanssa tavallisesti ei valitsisi itse samaa ryhmää; koko joukon ryhmäytyminen työpajaa varten saa hyvän pohjan. Muissa pienryhmätehtävissä ryhmän tai parin valitseminen itse auttaa siihen, että hyvin toimeen toistensa kanssa tulevat ryhmäläiset eivät ehkä jännitä toisiaan, vaan pääsevät tehtävien kanssa hyvin eteenpäin.

Työpajaan on valittu vaihtelevia ilmaisun muotoja, myös kirjoittamista ja tila-askartelua näyttämöilmaisun rinnalle. Usein oppilasryhmistä löytyy niitä lapsia, jotka eivät niinkään nauti esiintymisestä ja kehollisesta ilmaisusta. Kirjallisilla, askartelu- ja keskustelutehtävillä voidaan tarjota työpajaan enemmän onnistumisen ja mielekkyyden kokemusten mahdollisuuksia. Toisaalta taas fyysinen



tekeminen ja tarinan “tunteminen omista nahoissaan” avaa mahdollisuuden empatian ja emotionaalisen samaistumisen herättelylle. Tyypillisesti mitä nuorempia osallistujat ovat, sitä herkemmin he heittäytyvät fyysiseen tekemiseen ja leikkiin. Mitä lähemmäs murrosikää tullaan, sitä haastavampaa oppilaiden on osallistua keholliseen työskentelyyn. Myös tästä syystä ilmaisun painetta voi pienentää esiintymisen osuudesta. Oivallisena vaihtoehtona on työpajan toisessa vaiheessa ehdotetun näytelty kohtaus -tehtävän korvaaminen piirrustustehtävällä ja piirrosten esittelyllä; pienryhmät voivat piirtää kuvia/sarjakuvan valitsemastaan ihannetulevaisuuden tilanteesta ja esitellä sen yhteisenä ideana muulle ryhmälle.

Pajan ohjaajalle on ehdotettu roolihahmon merkiksi/rooliasuksi aikamatkaajan ajolaseja, jotka voivat olla hyvinkin mielikuvitukselliset; pajan vetäjä voi halutessaan kehittää omalle roolihahmolleen myös muunlaista rooliasua (kypärä, asu, jalkineet...) vahvistamaan tarinan “imua”. Kuitenkin roolihahmon merkkien on hyvä olla kädenkäänteessä riisuttavissa ja puettavissa, jotta tarina etenee jouhevasti. Pajan vetäjä voi myös itse päättää, kuinka voimallisesti haluaa näyttellä roolia työpajaa vetäessään – valitseeko mieluummin “luen ääneen satua ja muuntelen ääntäni roolihahmon mukaan” - tyylin, vai asettuuko enemmän “roolihahmon nahkoihin”. Pajan vetäjän heittäytymisellä on kuitenkin epäilemättä vaikutusta osallistujien heittäytymiseen tehtävissä ja siihen, millaista vuorovaikutusta ryhmän jäsenten välille syntyy työpajassa. Pajan vetäjä toimii eräänlaisena esitanssijana, joka asettaa työpajaan esimerkin roolin ottamisesta. Se, että pajan vetäjä “repäisee” ja heittäytyy rohkeasti leikkimään ja ottamaan sitä kautta vähän riskiä sosiaalisessa tilanteessa, voi olla osallistujille vapauttava ja viihdyttävä kokemus. Se voi kannustaa osallistujia mukaan leikkiin ja oman luovuuden käyttöön työpajassa.

TOIVOA JA TEKOJA



iedämme, että menneisyys ei määritä tulevaisuutta. Mutta historian avulla voi pyrkiä hahmottamaan mahdollisia tulevia muutoksia ja niiden nopeutta tai hitautta. Menneisyyteen kurkistaminen konkretisoi ajallista mittakaavaa ja muistuttaa miten nopeasti tiettyjä muutoksia yhteiskunnassa ja arkisessa elämässä on tapahtunut. Se antaa myös empatiaa ja ymmärrystä ihmisiä kohtaan, jotka omista lähtökohdistaan käsin aikanaan tekivät tulevaisuutta muokkaavia valintoja ja tekoja. Samalla se asettaa meidät tämän jatkumon vastuullisesti osaseksi. Toivottavasti se myös antaa toivoa ja uskoa siihen, että meillä on mahdollisuus tehdä mullistavia muutoksia kestävämmän tulevaisuuden rakentamiseksi.

Tulevaisuus ei vain tapahdu, vaan meidän tekemämme päätökset ja teot vaikuttavat siihen millaiseksi oma ja myös tulevien sukupolvien tulevaisuus muotoutuu. Tämä on tärkeä viimeinen askel myös museoiden lasten tulevaisuustyöpajatyöskentelyssä. Ihanteellisesti jokainen lapsi lähtisi työpajasta ajatellen, että minulla on mahdollisuus olla mukana rakentamassa parempaa tulevaisuutta.

Pienimmillään tämä voi olla loppukeskustelu, jossa keskustellaan esimerkiksi:

- Mitä sellaista hyvää on nykyhetkessä mitä haluan vahvistaa, jotta tulevaisuus olisi parempi?
- Mitä tekoja voin itse tehdä tänään, tällä viikolla tai tänä vuonna, jotka rakentavat toivomaani tulevaisuutta pala kerrallaan?
- Toisaalta, minkä elämässä tärkeiden asioiden en halua muuttuvan tulevaisuudes- sakaan?

Hienoimmillaan tämä työpajaprosessi kasvaa kokonaiseksi projektiksi, jossa lopulta tehdään oma tai ryhmän yhteinen teko, joka ottaa konkreettisen askeleen kohti lasten toiveiden tulevaisuutta. Teko voi liittyä vaikuttamiseen kotona, koulussa, omassa kunnassa tai isomminkin. Esimerkiksi Biologian ja maantieteen opettajien liiton Toivoa ja toimintaa –materiaaleista löytyy runsaasti ideoita lasten ja nuorten aktiiviseen kansalaisuuten ja vaikuttamisen muotoihin.

LUKEMISTOA

Dufva, M. & Rekola, S. (2023). *Megatrendit 2023 - ymmärrystä yllätysten aikaan*. Sitra. <https://www.sitra.fi/julkaisut/megatrendit-2023/>

Halme, R. (toim.). (2021). *Palikkateatteria - menetelmäopas puisten palikoiden maailmaan*. KO-KOO-MO.

Paasikoski, L., Siivonen, K., Vähäkari, N., Latvala-Harvilahti, P., Pelli, P., Granlund, M. & Hujala, T. (2022). *Dynaaminen museo ja tulevaisuusperintöverstaas. Käsikirja museoiden ekososiaaliseen sivistystyöhön*. Savonlinna: Suomen Metsämuseo Lusto. <https://www.utupub.fi/handle/10024/153501>

Toivoa ja toimintaa –materiaalit. Biologian ja maantieteen opettajien liitto BMOL ry. <https://toivoajatoimintaa.fi/>

Topi – Tulevaisuudentutkimuksen oppimateriaalit. Tulevaisuuden tutkimuskeskus, Turun kauppakorkeakoulu, Turun yliopisto. <https://tulevaisuus.fi/>

Tulevaisuustaaajuus - työpajamenetelmä toisenlaisten tulevaisuuksien rakentamiseen. Sitra. <https://www.sitra.fi/hankkeet/tulevaisuustaaajuus/#>

Tähkäpää, O. & Rybatzki, I. (2021). *Telin tutkimusmatka tulevaisuuksiin*. Tammi.



Lüitteet

1 'KARTTA TULEVAISUUTEEN' SUUNNITTELULOMAKE JA TULEVAISUUDEN VIESTIT

Sara Ilveskorpi

Kuvataiteilija, taidekasvattaja, tutkija



- Vuonna 20?? olette noin ??-vuotiaita.
- Seuraavaksi kuvittelemme, millaista elämä on tuolloin.
- Ryhmänne saa viisi viestiä tulevaisuudesta. Kuvittelu muotoutuu niiden ympärille.
- Liimaa ryhmäsi saamat viestit omalle paikkaleen tähän lomakkeeseen.
- Aikakaa viestien opastamana kuvittelemaan mahdollista tulevaisuutta!

KARTTA TULEVAISUUTEEN



Millaista energiaa paikkakuntasi käyttää? Missä energia tuotetaan? Miten energia saadaan käyttöön? Mikä vaikutus energian käytöllä on ympäristöön? Miten se vaikuttaa paikkakunnan elintapoihin? Kirjoita tähän:



Miten ilmastonmuutos vaikuttaa paikkakunnan arkeen? Miten ja millä ihmiset liikkuvat paikasta toiseen? Millaisissa taloissa he asuvat? Mitä he syövät? Millaista vaatteita he käyttävät? Kirjoita tähän:



Miten paikkakunnan väkiluku näkyy? Miten väkiluku vaikuttaa palveluihin? Miten se vaikuttaa ihmisten liikkumiseen? Entä miten se vaikuttaa rakennusten kokoon? Kirjoita tähän:



Viestin sisällöllä on tärkeä vaikutus paikkakuntalaisten elämään. Miten se näkyy heidän arjessaan? Miten asia vaikuttaa yksilöiden perusoikeuksiin? Kirjoita tähän:



Tämä viesti on musta joutsen. Miten viestin tieto vaikuttaa paikkakunnan kulttuuriin (esim. ruokaan, jota syödään, vaatteisiin, ihmisten väliseen vuorovaikutukseen, musiikkiin, taiteeseen jne.) Kirjoita tähän:

ENERGIATILANNE Fossiliiset polttoaineet ovat loppuneet 	ENERGIATILANNE Paikkakunta on energiaomavarainen 	ENERGIATILANNE Fuusioenergia on käytössä 	ENERGIATILANNE Energia tuotetaan sinilevän avulla 	ENERGIATILANNE Jokainen talous tuottaa itse käyttämänsä energian 	ENERGIATILANNE Käytössä on vain ydinvoima 
ILMASTONMUUTOS Tilanne on samanlainen kuin nyt 	ILMASTONMUUTOS Tilanne on paha jäätiköt ovat sulaneet 	ILMASTONMUUTOS Tilanne on hyvä ratkaisu ongelmiin kehitettiin ajoissa 	ILMASTONMUUTOS Tilanne on huono osa maapallosta on aavikoitunut 	ILMASTONMUUTOS Tilanne on hyvä kaikki elämä kukoistaa 	ILMASTONMUUTOS Tilanne on huono mutta ratkaisu on tulossa 
VÄKILUKU Paikkakunnalla on saman verran asukkaita kuin ennenkin 	VÄKILUKU Paikkakunnalla on vain 500 asukasta 	VÄKILUKU Paikkakunnalla on 630 000 asukasta 	VÄKILUKU Pysyvästi paikkakunnalla asuu vain 200 henkilöä 	VÄKILUKU Paikkakunta on vain kesäviikkoasuinpaikka 	VÄKILUKU Väkiluku on tuplaantunut 
TÄRKEÄ OSA KULTTUURIA Uskonto ja henkiset asiat 	TÄRKEÄ OSA KULTTUURIA Kuluttaminen 	TÄRKEÄ OSA KULTTUURIA Luonto 	TÄRKEÄ OSA KULTTUURIA Tekniikka 	TÄRKEÄ OSA KULTTUURIA Oma kieli 	TÄRKEÄ OSA KULTTUURIA Paikkakunnan siirtokunta Mars planeetalla 
MUSTA JOUTSEN Paikkakunnan pääkieli on jokin muu kuin aiempi 	MUSTA JOUTSEN Paikkakunnalla on jättimäinen lomakeskus ja huvipuisto 	MUSTA JOUTSEN Paikkakuntalaisten rakas harrastus on mopoilu 	MUSTA JOUTSEN Kaikilla on oma avatar 	MUSTA JOUTSEN Kansainvälinen "Selviytyjät" ohjelma kuvataan nykyään paikkakunnalla 	MUSTA JOUTSEN Koulua ei enää käydä sillä tarvittava tieto saadaan muuten 

2 'VIERAILIJAT TULEVAISUUSSA' TARINA JA TEHTÄVIEN KUVAUKSET

Henni Kiri

Teatteriopettaja

Teatterityöpaja on mielikuvitusta ja emootioita liikevoimana käyttävä leikki, jossa ei ole oikeita tai vääriä vastauksia. Kaikki osallistuvat työpajaan omista lähtökohdistaan. Kennelläkään ei tarvitse entuudestaan olla kokemusta teatterista tai muista esittäivistä tai teista - ei edes pajan ohjaajalla. Työpajan vetäjä ja osallistujat yhdessä luovat tapahtumia ja henkilöhahmoja kuvitteellisessa maailmassa, juonellisen tarinan kehysten sisällä. Tarinassa tehdään matka kahteen vaihtoehtoiseen tulevaisuuteen n. 120 vuoden päässä.

SYNOPSIS:

Erään alakoulun aivan tavallinen arkipäivä muuttuu aikamatka-seikkailuksi, kun noin 120 vuoden päästä tulevaisuudesta eksynyt aikamatkaaja päätyy tekemään pakkolaskun koulun pihaan vuonna 2023. Muukalainen pyytää koulun oppilaita ja opettajaa auttamaan aikamatka-aluksen uudelleen käynnistämisessä, mutta jokin menee vikaan ja koko koululuokka opettajineen päätyy mukaan aikamatkalle vaihtoehtoihin tulevaisuuksiin, kammottavaan dystopiaan sekä lopulta aikamatkaajan omaan kotipaikkaan ajassa. Matkalla oppilaat havainnoivat, miten maailma on muuttunut, millaista työtä erilaisissa tulevaisuuksissa tehdään, ja miten ihmiset juhliivat. Samalla oppilaat pääsevät vaikuttamaan aikamatkaajan tulevaisuuteen viemällä tulevaisuuden ihmisille joitakin juhlanvietto-tapoja kaukaa menneisyydestä.

VALMISTELUISTA PAJAN OHJAAJALLE:

Draamatarinan käsikirjoitus sisältää valmiin ehdotuksen työpajaan ja tulevaisuuksien tutkimuksen teemaan virittäytymiseen sekä tarinan, joka etenee pajan aikana. Työpajan vetäjä voi halutessaan vapaasti hyödyntää tekstiä sellaisenaan tai muokata sisältöä omaan ohjaukseen sopivaksi. Esimerkiksi dystopia-osion hurjuutta voi säädellä ryhmän mukaan. Myös pajan kestoa voi itse muokata tehtävien valinnan kautta.

Työpajaan valmistautuminen ja virittäytyminen ryhmän kanssa on myös kirjoitettu tähän käsikirjoitukseen ehdotustekstinä, mutta pajan vetäjä voi sisältöön tutustua ohjata keskustelua omin sanoin ja valitsemallaan, ryhmälle sopivalla tavalla.

Teatteripajan kriittisinä reunaehtoina ovat keskinäinen kunnioitus, syrjimätömyys ja väkivallattomuus, sekä erilaisten mielipiteiden ja näkökulmien aito arvostus, kuunteleminen ja kannustaminen. Niillä teatterileikkiin on mahdollista luoda turvallinen ja kannatteleva ympäristö. Yhteisen leikin luomisessa astutaan yhdessä johonkin tuntemattomaan, jossa liikkuessi ei vielä tiedetä, mitä eteen tulee; on tärkeää kokea, että kaikki osallistujat ominaisuuksineen tulevat ehdottomasti hyväksytyiksi, ja että jokainen matkalla syntyvä idea kuuluaan ilman ennakkosensuuria. Kaikki edellä mainittu lisää ryhmän sitoutumista ja mielekkyyden kokemuksia prosessissa. Luonnollisesti loukkaavaa käytöstä ei saa hyväksyä, ja työpajan ohjaajan olisi hyvä ohjata ryhmää siten, ettei kukaan jää työskentelystä syrjään tai ryhmän ulkopuolelle, ja että jokaiselle avautuu mahdollisuus saada mielekkäitä osallistumisen hetkiä työskentelyssä.

Työpajan vetäjä on draamatarinan ohjaaja, joka kuljettaa tarinaa osittain kerrotulla tekstillä ja osittain tarinan roolihahmon puheenvuorojen kautta ottaen roolia. Pajan ohjaaja voi toteuttaa käsikirjoituksessa ehdotettua tehtävää itselleen sopivalla tavalla. Kertojan tarkoitus on johdattaa osallistujia tarinassa eteenpäin ja auttaa sitoutumaan yhteiseen luomistyöhön kannustaen ja tukien tehtävissä. Tarinaan kirjoitettu aikamatkaaja-roolihahmo on puolestaan eräänlaisena leikin ehdottajana ja kanssaleikkijänä, osallistujien kanssa samalla tasolla tarinassa; toteutus toimii sadun lukemisen tasoisella roolihahmoon ja tarinaan eläytymisellä, mutta halutessaan pajan vetäjä voi heittäytyä vahvemmin rooliin. Vuorosanoja voi muunnella omaan suuhun ja käyttää lukematta paperista, kun tarinan sisältö kuitenkin säilyy mukana.

Pajan ohjaajalle on ehdotettu roolihahmon ottamisen merkiksi/rooliasuksi aikamatkaajan ajolaseja, jotka voivat olla hyvinkin mielikuvitukselliset; pajan vetäjä voi halutessaan kehittää omalle roolihahmolleen myös muunlaista rooliasua (kypärä, asu, jalkineet...) vahvistamaan tarinan "imua". Kuitenkin roolihahmon merkkien on hyvä olla kädenkäänteessä riisuttavissa ja puettavissa, jotta tarina etenee jouhevasti. Rooliasun merkitys on merkata se kohta, missä aina eläydytään syvemmin tarinan maailmaan ja leikitään roolileikkiä tarinan sisällä.

Oppilaiden omat roolin merkit, aika-ajolasit on mahdollista valmistaa tarinaa varten kuvaamataidon tunnilla ja varata askarteluun ihan oma aikansa. Samaten tarinassa esiintyvä aikamatka-alus on mahdollista rakentaa luokkaan ja koristella mielikuvituksellisesti myös vaikkapa oppilaiden kanssa. Yhtä hyvin teatterileikkiin kelpaa kuitenkin vaikka ympäri käännetty koululuokan pöytä- tai pulpettikalusto – sen verran pinta-alaa aluksen rakentamiseen tarvitaan, että kaikki oppilaat mahtuvat rakennelman "sisään", eli sisälle "alukseen".

RYHMÄN VIRITTÄYTYMINEN JA VALMISTAUTUMINEN TYÖPAJAAN (45 MIN)

a. Tulevaisuuden tutkimuksen teemaan sukellus, käsitteiden kertaus (n. 20 min)

Käydään istumaan ympyrään, jokainen kertoo oman nimensä.

Tervetuloa työpajaan, jonka kehyksenä on tulevaisuuksien tutkimus taidelähtöisesti. Tähän työpajaan liittyy museovierailu, joka on kurkistus menneisyyteen ja sitten tässä teatterityöpajassa, lähdetäänkin katsomaan kohti tulevaisuutta tai oikeastaan tulevaisuuksia.

Osaako joku teistä sanoa, miksi niitä tulevaisuuksia ei ole vain yhtä?

Tulevaisuuksien tutkimuksessa esitetään, että tulevaisuuksia on kolmessa tasossa, miten me voidaan ne ymmärtää. On todennäköinen, mahdollinen ja kuviteltavissa oleva tulevaisuus.

Se, mikä nyt on mahdollista, ei välttämättä rajaa meidän toimintaa ja mahdollisuuksia tulevaisuudessa. Keskiajalla ei olisi varmasti osattu kuvitella, että kaksi ihmistä eri kylissä voisi keskustella keskenään pienen laitteen avulla, tai että 2000-luvulla he voivat olla eri puolilla maailmaa ja nähdä toisensa live-videon välityksellä! Mitä kauemmas tulevaisuuteen mennään, sitä enemmän ehkä uskalletaan irrottautua tämän meidän nykyisyyden “kahleista” ja kuvitella, mitä kaikkea sellaista siellä tulevaisuudessa voi olla, mitä emme vielä pysty tämän hetken teknologialla ja keksinnöillä saamaan aikaan. Villi mielikuvitus siis vaan käyttöön – sitä tarvitaan, kun maapallolle täytyy visioida tulevaisuutta, jossa mahdollisimman monilla eliö- ja eläinlajeilla, ihminen mukaan lukien, on edelleen elinmahdollisuuksia.

Nyt kysytäänkin teiltä, millaiseen tulevaisuuteen haluaisitte olla menossa? Se on iso arvokysymys, kun tässä ajassa valitaan tekoja, joilla pyritään vaikuttamaan tulevaisuuden tapahtumiin. Millaisilla asioilla te näette arvoa – millaisia asioita haluatte vaalia, jotta ne voivat säilyä tulevaisuuteen – mitä pitää teidän mielestänne kehittää tai tehdä toisin tulevaisuudessa.

Kaikissa kolmessa tulevaisuuksien eri tasoissa, todennäköisessä, mahdollisessa ja kuviteltavissa olevassa voi olla erilaisia tapahtumia: sellaisia, mitä me toivomme, että siellä tulevaisuudessa tapahtuu, sellaisia neutraaleja (“ihan sama, ihan ok”) ja sitten sellaisia, mitä haluaisimme välttää – jotain sellaista, mitä emme halua tapahtuvan tulevaisuudessa.

Ilmastomuutoksen torjumisessa esimerkiksi on kyse just tästä: tieteellisten ennustemallien avulla on päätelty, että jo kahden asteen keskilämpötilan nousu maapallolla voi aiheuttaa arvaamattomia seurauksia: luonnon ääriolosuhteet yleistyvät, esimerkiksi pitkät kuivat ja kuumat jaksot jossain päin maailmaa, jossa juoma- ja

kasteluvedestä tulee puute, eikä siksi oikein voi viljellä ja tuottaa ruokaa, ja jopa eläminen muuttuu hyvin tukalaksi, ja rajut myrskyt, rankkasateet, tulvat ja merenpinnan nousu toisaalla... tämä on sellainen vältettävä tulevaisuuskuva, jonka vuoksi on tehty valtioiden yhteisiä ilmastotavoitteita ja sovittu toimenpiteitä, joita tekemällä voitaisiin hidastaa maapallon lämpenemistä ja välttää näitä ikäviä asioita - kunhan niihin tekoihin vaan sitoudutaan.

Mikä olisi teille sellainen asia tulevaisuudessa, mitä te toivoisitte tänne teidän kotiseudulle tai maailmaan yleisesti?

Millaisia asioita tekemällä nämä asiat voisivat olla teidän mielestänne mahdollisia? Kenen pitää tehdä ja mitä, että se olisi mahdollista, eli kenellä teidän mielestänne on tässä "ratkaisun avaimia"?

No entä, mitä te ette toivoisi yhtään tapahtuvaksi tulevaisuudessa? Mikä olisi se sellainen dystopia, eli kauhutodellisuus, jota pitäisi teidän mielestänne välttää? Mitkä asiat teidän mielestänne vievät ehkä juuri sellaista kauhutodellisuutta kohti?

Kenellä on teidän mielestänne ratkaisun avaimia ja valtaa toimia, jotta tällainen ei-toivottu kehitys estetään?

Tärkeintä tässä, miksi me nyt juttelemme tästä, on huomata, että mikään tulevaisuus ei synny itsestään, vaan siihen aina on paljon vaikuttajia – myös teillä, nyt vielä nuorilla, mutta omaa tulevaisuuttanne rakentavilla fiksulla ja koulua käyvillä ihmisillä voi olla tosi paljon annettavaa tulevaisuuden tekemisessä. Te ootte niitä tulevaisuuden tekijöitä.

Tämän meidän teatterityöpajan aiheeksi on valittu aktiivinen tekeminen ja ihmisen toiminta – me tarkastelemme työtä, erilaisia ammatteja ja toisaalta juhlia, jotka ovat historian halki jaksottaneet työn tekemisen arkea. Menneisyyden ammatteihin ja työkuultuuriin te olettekin jo tehneet kurkistuksen museolla.

Millaisia ammatteja nykyään on? Mitä teidän vanhemmat tai jotkut teille tutut aikuiset tekevät työkseen?

Tuleeko teille mieleen, mitkä voisivat ehkä olla sellaisia todennäköisiä ammatteja, joita tulevaisuudessakin on vielä olemassa - millaista työtä yhteiskunnassa tarvitaan?

- 20 vuoden päästä, vuonna 2040 kun te olette aikuisia?
- 120 vuoden päästä, vuonna 2140? Mitähän ihmiset silloin tekevät?

Jotkut juhlat ovat säilyneet jopa vuosisatoja. Muistatteko museolla, menneisyyskurkkaukselta sellaisia juhlia, joita entisajan ihmiset viettivät, ja joita vielä nykyään vietetään?

Millaisia juhlia teidän mielestänne pitäisi olla myös tulevaisuudessa, kun te olette aikuisia?

Entä 100 vuoden päästä?

b. Draamatarina -työtapaa / yhteisen teatterileikin idean alustaminen (n. 10 min.)

Tässä me menemme jo tänne kuviteltavissa olevan alueelle. Täällä me liikumme tänään tässä työpajassa. Kuvittelun alue on se, missä myös taide ja tieteen keksinnöt tapahtuvat. Teatterin tekemisessä tai vaikka elokuvissa kuvittelu ja kuviteltujen tilanteiden leikkiminen on se keskeisin juttu - joku näyttelee vaikka toimintaelokuvassa jotain salaista agenttia tai vakoojaa, tai vaikka näytelmässä lohikäärmettä tai vauva-alligaattoria, mitä näitä roolihahmoja tarinassa sitten onkaan.

Onko teatteri kenellekään ennestään tuttua? Ootteko käyneet katsomassa esityksiä? Entä ootteko itse tehneet esityksiä?

Tämä on mielenkiintoista kuulla, mutta tässä työpajassa ei oikeasti haittaa yhtään, vaikka olisi teatterista kuullutkaan – kaikki me olemme lapsena leikkineet jotain roolileikkejä, ja siitä teatterissakin on kysymys. Tässä työpajassa me leikimme yhdessä ja pajan edetessä valmistuu meidän kaikkien yhteinen esitys. Mä olen etukäteen suunnitellut tarinan, jossa lähdetään aikamatkalle tulevaisuuteen aikamatka-aluksella. Teidän tehtävä on pelata mukana tätä tarinaa, vähän kuin jotain videopeliä. Mä näyttelen tässä tarinassa välillä aikamatkaaja-roolihahmoa ja välillä toimin tarinankertojana; teillä on tarinassa omat roolit: te näyttellette koululaisia (ja opettajia).

Tässä tarinan sisällä on erilaisia tehtäviä, missä te saatte käyttää omaa mielikuvitusta, ja sellaisia osia, jossa mä kerron sitä tarinaa eteenpäin. Mulla on äänimerkki, jota mä soitan aina silloin, kun siirrymme tarinankerronnan ja näyttelemisen osasta johonkin tehtävään, rooleista pois, ja milloin taas siirrytään tehtävistä takaisin tarinaan ja tarinan rooleihin. Onks jollakin vielä jotain kysyttävää?

c. Teatterityöpajan yhteisten pelisääntöjen valmistaminen (n. 5 min)

Vielä ennen tarinan aloitusta teemme vielä yhdessä meidän teatterityöpajan yhteiset pelisäännöt. Kun meillä on yhteiset säännöt, miten ollaan täällä, niin aika varmasti kaikilla voi olla kiva täällä. Mitkä olisivat teidän mielestänne hyviä sääntöjä, kun toimitaan ryhmässä, esim. kun ollaan koululuokassa, tai jossain harrastusryhmässä – millaisia sääntöjä vois olla, että kaikilla vois olla kivaa ja turvallista olla siinä ryhmässä?

Osallistujat saavat ehdottaa ja pajan vetäjä kirjaa ehdotetut säännöt näkyville valko- tai liitutaululle, tai seinälle kiinnitetyille paperille. Mikä muu on teistä on tärkeää muistaa ryhmässä? Onko tässä teidän mielestä kaikki nyt kirjoitettuna?

d. Lämmittelyharjoite (n. 10 min)

Nyt me aloitamme työskentelyn yhteisellä lämmittelyllä. Koska teatterin tekemisessä tarvitaan tätä meidän jokaisen omaa ilmaisun välinettä, omaa kehoa, ääntä ja mielikuvitusta, me lämmittelemme niitä kaikkia pikapatsaat-harjoitteella.

Pikapatsaat-harjoite

- Oppilaat jaetaan “jako neljään”, neljään 3-5 oppilasta sisältävään pienryhmään (voi olla isommassa luokassa jako viiteen ja pienemmässä vastaavasti jako kolmeen).
- Patsastehtävä on reipastempoinen ja innostava leikki

Ohjeet:

- Pajan vetäjä antaa patsas-aiheen, joka on jokin tilanne työnteosta tai juhlista menneisyydestä tähän päivään ja tulevaisuuteen
- Pajan vetäjä laskee 5-4-3-2-1-0 ja tässä ajassa pikapatsaat valmistuvat
- Jokainen pienryhmä tekee oman yhteisen patsaan annetusta aiheesta – ryhmäläisten on toimittava nopeasti ja tehtävä yhteistyötä – aikaa keskustelulle ja suunnittelulle ei ole, vaan patsaisiin heittäydytään hyvin nopeasti, pajan vetäjä kehuu ja kommentoi hienoja patsaita ja ne puretaan nopeasti ja siirrytään seuraavaan aiheeseen
- Patsasaiheissa hyödynnetään menneisyyskurkkauksessa kuvattuja historian vaiheita työnteosta ja juhlimisesta, esim. ‘Kemiönsaaren ensimmäiset asukkaat vastavalmistuneessa maakuopassa’, ‘Rengit ja piijat laskiaismäessä’, ‘Emäntä huutaa susiluukusta väkeä vihannesmaalta syömään’, ‘Joulupöytä talonpoikaiseen malliin’, ‘Taalintehtaalla tehdään töitä yömyöhälläkin’ jne.
- Patsaissa käydään läpi tämän päivän ammatteja ja työpaikkoja, esim. ‘Kampaaja Markus valmistaa morsiamelle lettikampausta’, ‘Sinikka-mummo myy silakoita torilla’, ‘Autonasentaja-Antti korjaa auton ajotietokonetta’, ‘Työntekijät tarkistavat ruokatehtaan linjastolla tavarantoimittajan laatua’ jne.
- Tulevaisuus-patsaita kannattaa ottaa mukaan muutamia, esim. ‘Pikku-Matti koulussa 2020-luvulla’, ‘Pikku-Matti koulussa 2120-luvulla 100 vuotta myöhemmin’, ‘Uuden vuoden juhlat vuonna 2100’.

DRAAMATARINA, OSA 1 (KESTO 90 MIN)

Kertoja:

Varmasti me kaikki olemme joskus kuvitelleet, millaista olisi, jos olisi aikakone, jolla voisi matkata aika-avaruuden eri suuntiin haarautuvia laajakais-toja edes takas - menneisyyteen vaikkapa estämään jonkin ikävän tapahtuman tai tulevaisuuteen... no ihan vaikka vaan uteliaisuuden vuoksi. Mutta aikakoneita ja keinoja ajassa matkustamiseen ei kuitenkin ole keksitty - vielä. Eräänä ihan tavallisena keuhkokuumeen koulupäivänä eräessä [tähän kohtaan voi lisätä oman koulun nimen] alakoulussa tapahtui jotain hyvin epätavallista. Kesken matematiikan tunnin luokan ovi tempautui rajusti auki. Opettaja säikähti niin, että hänen tablettinsa räjähti pöydälle ja joku oppilas luokan etuosassa kirkaisi. Kaikki tuijottivat oviaukossa seisovaa hahmoa. Se oli ihmishahmo, jonka ympärillä väräili jonkinlainen sähköiseltä näyttävä valon kajo.

Ennen kuin kukaan ehti liikahtaa, kumma hahmo astui sisään luokkaan ja alkoi puhua - ihan selvällä ja ymmärrettävällä suomen kielellä.

Kertoja roolissa - aikamatkaaja:

(laittaa ajolasit kasvoille = ottaa roolin)

Ootteks te ... oikeita... (kokeilee tarttua opettajaan ja muihin)... Ootte, huh! Mä luulin ensin, et tekin ootte hologrammeja ... siis mä oon viuhtonu nyt niiiiin kauan tuolla aikakaistoja ympäriinsä... se koneen rakkine ei tottele mitään mun suuntimia... Hetkinen. Mikä vuosi nyt on? (odottaa lasten vastausta) SIIS MITÄ??!! Eli mä oon edelleen jotain 120 vuotta menneisyydessä. No hei hyvä. Kuulemma tässä ajassa 2000-luvun alkupuolella lapset on erityisen fiksuja ja osaa asiansa. Mä tartten teidän apua. Nii joo sori sori, unohin esittäytyä. Mun nimi on Hende. Mä tulen vuodesta 2145. Oon aikamatka-instituutissa töissä... Meillä on siis tulossa ihan mahtavat jubileet. Siis vuoden parhaat bileet! Juhlat! Joo, te tiätte mitä semmonen tarkoittaa. Siks mä tartten teidän apua. Mun pitää päästä kotiin takasin, enkä mä pääse liikkeelle yksin.

(riisuu ajolasit)

Kertoja:

Kumma tyyppi viittoili koko luokan ja opettajat tulemaan perässään koulun pihalle. Siinä, missä koulun pihakeinut olivat ennen seisseet oli nyt massiivinen möhkäle, jonka päälle oli heitelty pöytäliinoja. Hende veti peitteet pois möhkäleen päältä ja paljasti etäisesti kesämökkiä ja osittain mehiläispesää muistuttavan härvelin. Hän poimi maasta koneen viereltä jotain ja antoi yhdelle luokan oppilaista. Oppilas katsoi esinettä kädessään, eikä ihan heti tajunnut, mitä katseli kädessään. Hitaasti oppilas

ymmärsi esineen muodot. Se oli nukkekoti-kokoon kutistunut koulun keinut.

Kertoja roolissa - aikamatkaaja:

(laittaa ajolasit kasvoille)

Joo siis sori, se mun alus tekee tätä joskus, kun mä laskeudun johonkin aikaan. En tajua... aikamatka-aluksessa pitää olla joku vika. Ei sen pitäis kutistaa asioita. Ei se onneks ihmisille tai eläimille mitään ole tehnyt... ei ainakaan vielä... (nauraa nolona ja raapii päätään)

No siis tässä tää mun "aikakone" on. Mä oon siis aikahyppy-asennuksen osastolla töissä... läksin vähän testiajelulle aikamatkaaluksen kanssa... no, johonkin. Mä koitin naamioida sen tähän teidän pihalle nyt silleen, ettei se herätä liikaa huomiota... Eväsretki! Ta-daa! Hehehe... musta se oli aika hyvä oivallus... Siis kai te käytte eväsretkillä? Niinku, viltti tai pöytäliina maahan ja eväät korissa ja ...no meilläpäin se on ihan perusjuttuja. Ihmisillä on tosi paljon aikaa hommailla kaikkea mahtavaa, kun ei tarte tehdä liian pitkiä päiviä töitä. Tekoäly ja koneet hoitelee... Okei oli miten oli, mut just nyt tää kone pitäis saada uudestaan käyntiin, koska mun pitäis olla just nyt ihan toisessa just nyt -paikassa, eli kotona, mun ajassa, koska jubileet alkaa ihan just. Ja mun äiti odottaa mua sitä paitsi – hän on aika vanha jo... tarttee mun apua, että pääsee kans mukaan sinne juhlaan. Voitteko te auttaa mua? Kone kulkee mielikuvitusgeneroinnin energialla, eli siis periaatteessa käynnistyksessä pitää generoida, eli luoda mahdollisimman paljon mielikuvia siitä paikasta, siis ajasta, johon on menossa - tai ees sinne päin. Ja sit on nää kaapelit. Nää käynnistyskaapelit liittyy siihen, mut ilmeisesti mä löin pääni laskeutumisessa suht lujaa, koska mä en niinku muista yhtään, miten näitä käynnistyskaapeleita käytetään. Eli voitteks auttaa tässä, että mä pääsen lähtemään?

(riisuu ajolasit)

ÄÄNIMERKKI- OHJAAJA ANTAA TEHTÄVÄN

TEHTÄVÄ 1: "PUOLESTA JA VASTAAN" (TEHTÄVÄ N. 10 MIN)

- MP – mielipiteitä tilanteesta: Mitä oppilaat mahtavat ajatella kummallisen vieraan kertomista jutuista? Jos oppilaiden päiden ylle tulisi ajatuskuplia, kuin sarjakuvassa, mitä niissä lukisi?
- Paritehtävä: Kirjoitetaan kartongista leikatuille ajatuskuplille tarinan oppilaiden ajatuksia kummallisesta vieraasta. Luetaan ääneen läpi kaikki ajatukset.
- Puolesta ja vastaan: Pitäisikö aikamatkaajaa auttaa pääsemään takaisin omaan aikaansa? Miksi? Mitä, jos matkaajaa ei auteta? Olisiko hänellä mitään muuta mahdollisuutta päästä takaisin tulevaisuuteen?
- Äänestys viittaamalla: Autetaanko muukalaista pääsemään takaisin tulevaisuuteen?

(Jos osallistujat pelleilevät ja/tai muusta syystä ehdottavat, ettei muukalaista auteta, tarinankertoja voi ottaa ehdotuksen huomioon tarinassa, mutta vetää esiin “opettaja-kortin”. Koska opettaja haluaa jatkaa matematiikan tuntia, hän päättää, että yhdessä autetaan vieras matkoihinsa.)

ÄÄNIMERKKI - OHJAAJA JATKAA TARINAA

Kertoja:

Oppilaat katsoivat toisiaan ja opettajaa ja kaikki yhdessä totesivat, että tämä merkillinen tilanne oli tärkeämpi kuin matematiikan tunti. (Tähän voi lisätä edellisestä tehtävästä joitakin osallistujien esittämiä ajatuksia, miksi tuntuu tärkeältä auttaa muukalaista.) Opettajan mielestä kummallinen tyyppi piti saada saatettua matkaan, että normaali koulun arki voisi jatkua keskeytyksen jälkeen. Yhdessä he ryhtyivät käynnistämään Henden aikakonetta. Hän ei millään meinannut muistaa, miten kaapelit toimivat, mutta hän opasti parhaalla taidollaan oppilaita tarttumaan koneen käynnistyskaapeleihin ja generoimaan mahdollisimman voimallisesti mielikuvia siitä, miltä ihanteellisessa tulevaisuudessa voisi näyttää.

ÄÄNIMERKKI - OHJAAJA ANTAA TEHTÄVÄN

TEHTÄVÄ 2: AIKAMATKA-ALUKSEN KÄYNNISTYS (TEHTÄVÄ N. 5 MIN)

- Osallistujat tarttuvat yhdessä “aluksen käynnistyskaapeleihin”
- Miten kone niistä käynnistyy? Koska koneen käyttövoimana on mielikuvitus, tässä on mielikuvittelun paikka; miten köysiä voisi koettaa käyttää; Kokeillaan osallistujien ehdotuksia
- Pari ekaa kokeilua ei ihan vielä riitä käynnistämiseen; pitää kuvitella enemmän; osallistujat laittavat silmät kiinni ja kuvittelevat omassa mielessä kuvaa ihan-teellisesta, parhaasta mahdollisesta tulevaisuudesta 120 vuoden päässä, missä valmistellaan vuoden suurinta juhlaa – mitä siellä näkyy – osallistujat yrittävät käyttää kaapeleita uudestaan.
- Mielikuvittelun ja kaapeleiden liikuttelun avulla aluksen moottori käynnistyy.

ÄÄNIMERKKI - OHJAAJA JATKAA TARINAA

Kertoja:

Kone alkoi kihistä ja sähistä ja sen ympärillä leimusi vihreää sähköistä valoa. Hende hihkui riemusta. Yhtäkkiä tapahtui jotain arvaamatonta. Laite kiepsahti ensin kerran, sitten toisen ja äkkiä vihreä valonkajo sen ympärillä ikään kuin ahmaisi koko luokan,

kaikki oppilaat ja opettajan sisäänsä. Koulun pihalla leimahti vielä kerran ja sitten oli hiljaista. Kone oli tiessään. Ja niin olivat oppilaan ja opettajakin. Vain naakkaparvi rikkoi täydellisen hiljaisuuden laskeutuessaan koulun pihakoivuun.

Kertoja roolissa - aikamatkaaja:

(laittaa ajolasit kasvoille)

Ootteks te ... MITÄ?! Ootteks te vielä täällä!??? Ei hitsi. No tulkaa nyt kaikki sisään tänne ajokammioon (osallistujat nousevat kyytiin alukseen). No voihan... Miten te nyt tänne mukaan päädyitte? Voihan verkkokalvonvahvistus-neste! Miten ihmeessä mä nyt saan teidät takas teidän aikaan... toivottavasti teil ei ole hirvee kiire.. heh! Mun navigointi-systeemi ja gépsi on ihan sekasin ton pakkolas-kun jäljiltä, eikä paikannintiedot toimi, kun mä tavallaan otin tän aluksen kuukausihuollon jälkeen koeajoon vähän niinku omine lupineni...yritetään nyt löytää reitti. Mut hei, teillä menee kyl aikahypyissä verkkokalvot ihan kurttuun, jos teil ei ole aika-ajolaseja.

(riisuu ajolasit)

Kertoja:

Hende osoitti opilaille ja opettajille ajokammion takaosasta suuren laatikon, josta matkalaiset kaivelivat jokaiselle sopivat aika-ajolasit, joiden kanssa matka aika-avuudessa saattoi jatkua turvallisesti.

ÄÄNIMERKKI - OHJAAJA ANTAA TEHTÄVÄN

TEHTÄVÄ 3: AIKA-AJOLASIEN VALMISTUS

(rooliasuksi, kevyeen roolinottoon draamatarinassa) (n. 15 min)

Huom! Jos ryhmälle halutaan antaa ajolasien askarteluun enemmän aikaa, ne kannattaa tehdä valmiiksi vaikka kuvaamataidon tuntien aikana jo ennen draamatarinan aloittamista.

- Pahvista leikataan saksilla omien kasvojen mittoihin sopivat lasien linssiosat/ puolinaamio (muodon saa itse valita) ja leikataan lasihin läpikatsomista varten reiät sopiviin kohtiin
- Naamion silmäreikien sivuille painetaan reiät ja pujotetaan niihin kiinnitysnarut kummallekin sivulle - narujen päät sidotaan pään takaa kiinni
- Linssiosia voi värittää ja kuvioda valitsemallaan tavalla värikynillä

ÄÄNIMERKKI - RYHMÄ KIIPEÄÄ TAKAISIN AIKAMATKA-ALUKSEN KYYTEIN AJOLASIT PÄÄSSÄ JA OHJAAJA JATKAA TARINAA ROOLISSA

Kertoja roolissa - aikamatkaaja:

(laittaa ajolasit kasvoille)

Okei hyvä, nyt kaikilla on aika-avaruus-ajolasit. Hyvä. Sit lähdetään jatkamaan. Jo hyvin käy, mä saan teidät tarkalleen siihen kohtaan, mistä lähdettiin. Tai vaikka vähän aiempaan aikaan! Onks jollain on tarve käydä korottamassa koenumeroita?! Hehe! Nyt hypätään aikakaistaan ja heti ekasta liittymästä takaisin.

(riisuu ajolasit)

Kertoja:

Lapset ja opettaja matkasivat aika-avaruuden halki Henden ihmeellisen aluksen kyydissä. Kone ohitti monta eri suuntiin haarautuvaa risteyskohtaa ja Hende selitti, että risteykset ovat eri suuntiin haarautuvia reittejä, jokainen siinä kohtaa avautuviin vaihtoehtoihin tulevaisuuksiin. Moneen suuntaan haarautuvat risteykset näyttivät oppilaista kuin erikoisen monimutkaisilta eritasoliittymiltä. Opettajan mielestä ne muistuttivat aivojen hermoverkkokytkeä. Hende koetti saada koneen suuntimet pysähtymään oikeaan vuoteen 2145. Tunnelma koneessa oli peräti hilpeä kaikkien ihastellessa hassuja ajolaseja. Äkkiä GPS lukemat taas heittelehtivät, kone tärisi ja sen vauhti lähti kiihtymään. Kone pyöri ja kieppui eteenpäin aikakaista. Hende huusi: Me ajaudutaan! En saa konetta hallintaan! Pakkolasku! Kaikki syöksyasentoon!

Kone kieppui enää hetken ja sitten sen vauhti äkisti pysähtyi. Oli aivan hiljaista. Hende katsoi ajokammion ikkunasta ulos ja sitten kyytiläisiin ja huokaisi.

Kertoja roolissa - aikamatkaaja:

(laittaa ajolasit kasvoille)

Voi ei, dystopia! Kun kerran me nyt ollaan täällä, voidaan yhtä hyvin käydä katsomassa, missä ollaan. Vaikka mä yritin viedä teitä takaisin, kone on ilmeisesti lukenut ne edelliset koordinaatit, millä olin menossa kotiin. Me ollaan siis aikakartan lukemien mukaan tultu vuoteen 2145, mutta viimeisessä aikakaistan haarassa me ajatuduttiin väärään suuntaan, vaihtoehtoiseen tulevaisuteen. Tää ei ole se mun toivoma tulevaisuus. Ei varmaan kenenkään toivoma tulevaisuus. Täällä elämä on aika hurjaa. Tää todellisuus on niinkuin mun kotikaupunki, Meripolis, mutta dystooppi eli kauhukuvaversio mun kotikaupungista, hui!

(riisuu ajolasit)

Kertoja:

Hende kertoi, että koulussa oli opetettu näistä mahdollisista dystopia eli kauhukuva-tulevaisuuksista, muttei hän ollut koskaan päätnyt käymään sellaisessa. Hän arveli tunnistavansa tämän kohdan aikakartassa; tässä dystooppisessa tulevaisuudessa, aikavälillä oppilaiden omasta ajasta tähän aikaan, n. 120 vuoden aikana ihmiskunta ei ollut ilmeisesti yrittänyt ihan tarpeeksi hillitä 2000-luvun alkupuolella kiihtynyttä ilmaston lämpenemistä - jonkinlaista teknologiaa oli kehitetty, mutta lopulta ihmiset eivät ilmeisesti kuitenkaan olleet tehneet ihan kaikkea voitavaa hiilidioksidin ja metaanipäästöjen hillitsemiseksi. Maapallo pääsi lämpenemään liikaa. Siitä seurasi arvaamattomia mullistuksia – joillekin alueille syntyi aivan liikaa kuivuutta ja kuumuutta ja toisaalle taas tulvia, maanvyöryjä, rankkasateita...jäätiköt sulivat ihan kokonaan. Hende kertoi, että merenpinta oli noussut paikoin niin paljon, että kokonaisia kaupunkeja oli jäänyt veden alle ja ihmiset olivat joutuneet muuttamaan pois. Hän arveli, että ihmisten joukossa oli ollut liikaa sellaisia, jotka eivät halunneet auttaa muita ja luopua omastaan, vaan kerryttivät vaan lisää omaisuutta. Sotia syttyi pienenevän elintilan myötä ja hupenevien juomavesivarojen kiistoista, viljelypinta-alasta ja erilaisista teollisuuden raaka-aineista. Ihmisiä oli pakosalla miljoonittain ja kaupungeissa saastuttaminen kiihtyi. Varakkaammat ihmiset eivät lopettaneet liiallista tavaroiden kuluttamista, vaikka toisaalla taas ihmiset kärsivät äärimmäisestä köyhyydestä ja kurjuudesta. Meret täytyivät roskasta, merieläimet kärsivät ja iso osa kuoli kokonaan sukupuuttoon... Maapalloa ympäröivä ilmakehä alkoi samentua ilmansaasteista, kunnes kirkkaita päiviä ei vain enää ollut pohjoisella pallonpuoliskolla kuin korkeintaan muutamia vuodessa. Ilmaa oli välillä tukalaa hengittää ilman hengitysilman suodattimia. Kasvillisuus ja eläimet kärsivät ilmaston muutoksista ja kokonaisia lajeja katosi tuhansittain.

Kertoja roolissa - aikamatkaaja:

*Meripoliksessa eletään ihan läntisen meren ääressä. Me ollaan näköjään satamassa. Täällä saastuneiden rantavesien yli pääsee kulkemaan siltoja pitkin kaupungin keskustaan, josta me löydämme paikallisia ihmisiä, kauppia ja muita palveluita. Me tultiin tänne just vuoden kirkkaimpaan aikaan – tähän aikaan vuodesta aurin-
gonvalo näkyy jonkin aikaan kunnolla ja täällä vietetään vuoden suurinta juhlaa. Lähdetään kaupunkiin katsomaan, miten siellä valmistaudutaan Valon juhlaan.*

**ÄÄNIMERKKI - OHJAAJA ANTAA TEHTÄVÄN, KAIKKI SIIRTYVÄT POIS
ALUKSESTA JA RIISUVAT AJOLASIT**

TEHTÄVÄ 4: DYSTOPIA-MAAILMAN RAKENTAMINEN (TEHTÄVÄ N. 35 MIN)

- Oppilaat kulkevat ensin luokan ympäri, reunoille siirrettyjen pulpettien ja tuolien päällä – lattian koskettamista pitää yrittää välttää
- Tultuaan kaupunkiin, oppilaat ideoivat äsken kuulemansa tarinan perusteella pienryhmissä (n. 3 oppilasta/ryhmä) yhden yrityksen/palvelun kaupungissa ja keksivät, keitä yrityksessä työskentelevät ihmiset ovat.
- Apukysymyksiä:
 - Millaista työtä tässä kaupungissa asuvat ihmiset tekevät? Millaisia ammatteja on olemassa tai tarvitaan tässä kaupungissa
 - Millaisia asioita ja esineitä työpaikassa on, ja mitä niillä tehdään?
 - Millaista palvelua yritys/työpaikka tuottaa Meripoliksen asukkaille tässä ajassa 120 vuotta tulevaisuudessa?
 - Ketkä/millaiset ihmiset ovat tämän yrityksen/palvelujen asiakkaita?
 - Miten tämä yrittäjä tai työntekijä omassa työssään valmistautuu Meripoliksessa vietettävään vuoden suurimpaan juhlaan, Valon juhlaan? Mitä juhla merkitsee näille tämän työpaikan ihmisille? Liittykö heidän tekemänsä työ juhlan valmisteluun jotenkin (vrt. nykypäivänä erilaiset tapahtumayritykset), vai tarkoittaako Valon juhla näille yrittäjille vapaata aikaa työstä?
- Ryhmät saavat kukin 10 paperilappua ja kynän - siihen pienryhmät kirjoittavat 10 tärkeintä asiaa tai esinettä, joita ilman tämä työpaikka ei voisi toimia (ideointivaihe n. 10 min).
- Pienryhmät rakentavat teipistä rajat jokaisen ryhmän omalle yritykselle/työpaikalle kaupungissa (rakennusvaihe 5 min)
- Ohjaajan johdolla tutustutaan jokaiseen yritykseen; jokainen ryhmä esittelee, millaisia asioita siellä on, mitä työtä siellä tehdään, millaista palvelua yritys tuottaa ja ketkä ovat yrityksen asiakkaita, ja mitkä ovat ne 10 kaikkein tärkeintä asiaa/esinettä tässä työpaikassa (tutustumisvaihe 10 min)
- Seuraavaksi jokaisen ryhmän pitää valita näistä 10 kirjoitetusta tärkeästä asiasta 3 kaikkein tärkeintä. Valitkaa 3 asiaa 10:stä ja ottakaa ne mukaan.
- Ohjaaja kerää ne kaikki tärkeimmät asiat ryhmiltä ja peittää sitten koko teipistä rakennetun kaupungin isolla kankaalla tms. "tuhoavalla eleellä" (saa tehdä draamaattisesti). Kaupunki katoaa.

ÄÄNIMERKKI - OHJAAJA JATKAA TARINAA

Kertoja:

Oppilaat ja opettaja kulkivat Meripoliksen kaupungissa ja kävivät yhdessä tutustumassa sen palveluihin (Kertoja poimii tarinaan joitakin lasten äsken ideoimia palveluita, tuotteita tai henkilöitä, joita tavattiin kaupungissa sekä mitkä asiat tuntuivat olevan Meripoliksen asukkaille tärkeitä). Äkkiä kaupungin rauhan rikkoi valtavan kova ääni, sireenin ujellus, joka oli niin kova, että oppilaat ja opettaja joutuivat painamaan kädet korvilleen. Hende pysäytti hätäantyneen näköisen ohi juoksevan kaupunkilaisen ja kysyi, mitä tapahtuu. Kaupunkilainen puuskutti hengästyneenä vastaukseksi: hyökylälytys! Hende viittoili lapset ja opettajan mukaan ja yhdessä he juoksivat niin kovaa kuin jaksoivat kaupunkilaisten mukana ylemmäs ja ylemmäs katuja, kaupungin laidalla kohoavien kukkuloiden suuntaan.

Kukkulan laelle päästyään joukko katsoi alas kaupunkiin ja läntisen meren rantaa kohti. He tuijottivat henkeään pidätellen käsittämätöntä, majesteettista näkyä. Valtava hyökyaalto, liikkui hitaasti, mutta vääjäämättä kohti kaupunkia, josta kaikki Valon juhlaa valmistelleet ihmiset olivat hädin tuskin ehtineet pakenemaan. Roskaa ja törkyä sisältävä vesimassa peitti kohta kaupungin, repi rakennuksiakin juuriltaan. Monet ihmiset kukkulan rinteillä parkuivat, jotkut vain tuijottivat näkyä hölmistyneen näköisinä. Joku Henden takana jupisi toiselle, että näitä aaltoja oli nähty ennenkin, ja että varmaan alkavat olla yleistymään päin. Hende alkoi jutella joidenkin ihmisten kanssa kertoen näille aikamatkaaja-seurueesta ja esitellen oppilaita. Ihmiset kertoivat lapsille, mitä heille tärkeitä asioita he olivat ehtineet pelastaa hyökyaallon keskeltä (lukee lapuista tärkeitä asioita). Oppilaat kuuntelivat ihmisten kertomuksia surullisina heidän menetyksensä puolesta. Heille tuli mieleen 2000-luvulla uutisoidut maanvyöryt, tuhotulvat ja hirmumyrskyt, joista maantiedon oppitunneillakin oli puhuttu. Hetken päästä Hende viittoili oppilaille ja opettajalle pienen matkan päästä. Hän oli löytänyt vesimassan mukana kukkulan rinteeseen huuhtoutuneen aikakoneen, joka vaikutti onneksi vahingoittumattomalta. Joukko hyvästeli Meripoliksen asukkaita ja suuntasi aikakoneelle ja jatkamaan matkaa Henden kotipaikkaa ja -aikaa kohti.

ÄÄNIMERKKI - LYHYT REFLEKTIOKESKUSTELU ENNEN TAUKOA

Lyhyt reflektiotehtävä (voi tehdä molemmat tai vain jomman kumman)

a) Kehollinen/toiminnallinen harjoite, seisotaan piirissä:

- Jokainen saa sanoa vuorollaan yhden asian ja näyttää siihen sopivan toiminnan/liikkeen
 - Millaisia tilanteita koululaiset tarinassa kokivat?
 - Valitse joku tilanne, jonka muistat, sano se ja näytä yhdellä liikkeellä, mitä siinä tapahtui tai tehtiin; saa olla myös tunnetila mukana tai jokin ääntäkin - kaikki toistavat ryhmänä kunkin näyttämän liikkeen

b) Lyhyt keskustelu ryhmän kanssa istuen piirissä:

- Mikä kohta tarinassa oli erityisen jännittävä, pelottava tai hauska (herätti tunteita)? Miksi?
- Tarinassa vierailtiin dystopiassa, ei-toivotussa tulevaisuuden skenaariossa; miksi tulevaisuudesta oli ehkä tullut sellainen?

Loppusanat:

Tämä tarina on keksitty, mutta myös keksityistä tarinoista voi tulla totta, jos asioita tehdään sillä tavalla, että niistä asioista tulee mahdollisia. Kiitos kaikille osallistumisesta - olette tuoneet tosi hienoja ajatuksia ja mielikuvia tähän tilaan terveisinä tulevaisuudesta. Ne voivat olla aika hurjiakin juttuja, jotka voivat tulla todeksi tulevaisuudessa, mutta tietysti myös voi olla tosi hienoja ja hyviä asioita. Ja siihen sukellaan työpajan seuraavassa osassa, kun tarinassa lähdetään seikkailemaan ihanne-tulevaisuuteen - siellä vain teidän mielikuvitus on ainoana rajoitteena.

Tauko

DRAAMATARINA, OSA 2 (KESTO 90 MIN)

Alkuun:

Lyhyt kertaus ryhmän kanssa, mitä edellisessä pajassa tehtiin, ja mitä tarinassa tapahtui. (Tarve siitä riippuen, kauanko aikaa on työpajan osien välissä.)

ÄÄNIMERKKI - OHJAAJA JATKAA TARINAA JA KAIKKI PUKEVAT AIKA-AJOLASIT PÄÄLLEEN

Kertoja:

Kun oppilaat olivat päässeet takaisin Henden aikamatka-alukseen, he kaikki huokaisivat helpotuksesta. Kyllä Meripoliksen ilma olikin ollut haiseva ja tunkkainen. Nyt sen huomasi, kun pääsi takaisin alukseen, jonka sisäilma oli suodatettua ulkoilman epäpuhtauksista..

- Nyt matkaan kohti sitä toivottavaa tulevaisuutta! Kuulutti Hende ja käynnisti moottorit. Alus kieppui ja kitisi, mutta lähti kuin lähtikin taas vinhaan kiihdytykseen kohti aika-avaruuden mega-aikaraitoja ja kaistojen haarakkeita. Maisema vilisi viivana aluksen sivuikkunoissa, kun kone teki matkaa ensin suurta monitasoristeystä kohti ja siitä loivasti vasempaan, huimaan kaarteeseen. Jonkin aikaa matkanteko tuntui vain kiihtyvän ja kiihtyvän tasaisesti, kun taas yhtä äkisti kuin aikaisemmin, kone tärähteli ja vavahteli ja pysähtyi korallinpunaiseen leimahdukseen. Oppilaat katsoivat ulos ikkunasta. Aikakone oli laskeutunut jonkinlaisen torialueen keskelle. He olivat päässeet perille ja tulleet Henden koti-Meripolikseen vuonna 2145. Maaailma vaikutti todella hienolta, juuri sellaiselta, jossa kaikilla ihmisillä ja eläimillä on tosi hyvät oltavat. Kaupunki näytti kukoistavalta, erikoiselta, mutta puhtaalta ja hienolta, ja ympäristö näyttää voivan todella hyvin.

- Kotona ollaan! hihkaisi Hende voitonriemuisena ja avasi aikamatka-aluksen luukut. Lapset ja opettaja kulkivat yhdessä Henden kanssa kauniiseen Meripoliksen kaupunkiin, jossa he tutustuivat ihmisiin sekä heidän tekemäänsä työhön ja juhlintaan. Lapset veivät mukana kaupunkilaisille tietoa heidän oman aikansa juhlista, ja Henden ystävät puolestaan antoivat lapsille mukaan kotiin viemiseksi terveisiä, mitä he toivovat 2020-luvun ihmisten tekävän yhteisen tulevaisuuden hyväksi.

ÄÄNIMERKKI - OHJAAJA ANTAA TEHTÄVÄN JA KAIKKI SIIRTYVÄT POIS AIKAKONEESTA

TEHTÄVÄ 5: UTOPIA-MAAILMAN RAKENTAMINEN (TEHTÄVÄ N. 50 MIN)

Meripoliksen kaupunki vuonna 2145 näyttää kukoistavan ja ympäristö voi hyvin. Kaupungista löytyy menneisyydestä saapuvan näkökulmasta erikoisia juttuja.

- Pienryhmätehtävä: jakautuminen 3-4 hlö pienryhmiin
- Ryhmän kanssa pohdittavaksi: Millainen on ihanne-tulevaisuus teidän mielestänne? Mitä erikoista Meripoliksen kaupungista mahtaa löytyä?

a) Keskustelu apukysymyksillä, kirjoittaen muistiinpanoja seuraavaa tehtävän vaihetta varten (n. 10-15 min):

- Millaista työtä tässä kaupungissa asuvat ihmiset tekevät vai tekevätkö; kuka/mikä tekee työtä?
- Mistä ihmiset saavat kaiken tarvitsemansa jokapäiväiseen elämään ja mikä oikeastaan on tarpeellista jokapäivä vuonna 2145?
- Millaista työn tekeminen on - helppoa vai vaikeaa, aikaa vievää vai nopeasti hoidettu jne.?
- Millaisia konkreettisia asioita ja esineitä työssä tarvitaan, ja mitä niillä tehdään?
- Millaista palvelua tässä ajassa tarjotaan ihmisille 120 vuotta ihanne-tulevaisuudessa?
- Millainen täällä on vuoden suurin juhla, eli JUBILEE? Mikä on tämän juhlan aihe - miksi juhlitaan?
- Miten ihmiset valmistautuvat siihen? Liittyykö jokin työ/ammatti juuri tämän juhlan valmistamiseen?
- Minkä 2020-luvun juhliin liittyvän asian te haluaisitte tuoda tulevaisuuteen - mikä juhliin liittyvä perinne pitää teidän mielestä säilyttää niin, että se on olemassa juhlissa vielä 120 vuotta tästä eteenpäin?

b) Ryhmä valmistaa lyhyen näytellyn kohtauksen jommasta kummasta aiheesta ja antaa kohtaukselle nimen (n. 20 min):

- 'Työ ja arki utopia-tulevaisuudessa' (ihanne)
Valitkaa jokaiselle ryhmäläiselle rooli kohtauksessa, jossa kuvataan jotakin arkista, työn tekemiseen liittyvää tilannetta.
Minkä ikäisiä ihmisiä, millaisia ihmissuhteita kohtauksessa voisi näkyä (asiakas-suhde, työntekijä-työnantaja, perheenjäseniä tai sukulaisia jne.)?
Hyödyntäkää edellisessä keskustelussa keksittyjä esineitä ja asioita, ammatteja, työtehtäviä tai muuta tehtävää kaupungissa.
TAI
- 'Vuoden suurin juhla utopia-tulevaisuudessa'
Valitkaa jokaiselle ryhmäläiselle rooli kohtauksessa, jossa kuvataan suuren juh-

lan valmistelua tai viettoa.

Millaisia tulevaisuuden juhlatapoja kohtauksessa näkyy?

Miten lasten ehdottama, nykyhetkestä tuotu juhlaperinne näkyy kohtauksessa?

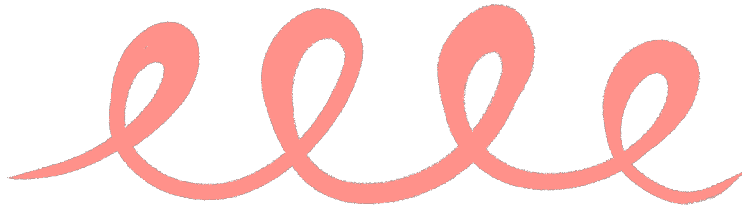
Hyödyntäkää edellisessä keskustelussa keksittyjä esineitä ja asioita, ammatteja, työtehtäviä tai muuta tehtävää kaupungissa, mikä liittyy juhlimiseen.

- Valmiit kohtaukset katsotaan perätysten, ikäänkuin elokuvakamera tulisi todistamaan eri puolilla kaupunkia käynnissä olevia tilanteita joko arjen keskeltä tai suuresta juhlasta, sen viettämisestä tai valmistelusta. (n. 15 min)

TEHTÄVÄ 6: VIESTEJÄ MENNEISYYTEEN (TEHTÄVÄ N. 10 MIN)

- Paritehtävä: keskustelkaa
 - Mikä tässä tulevaisuus-versiossa, ihanne-tulevaisuudessa oli hyvää?
 - Mitä asioita pitäisi mielestänne tehdä tässä ajassa enemmän, jotta ihanne-tulevaisuus olisi mahdollinen? Kenellä voisi olla ratkaisun avaimia ihanne-tulevaisuuksien rakentamisessa?
- Kirjoittakaa paperille “viesti tulevaisuudesta”:
 - Jos tulevaisuuden ihminen olisi lähettänyt kirjoitetun viestin tässä meidän ajassa eläville ihmisille, mitä hän toivoisi meidän tässä ajassa tekävän?

ÄÄNIMERKKI - OHJAAJA JATKAA TARINAA JA KAIKKI SIIRTYVÄT AIKAMATKA-ALUKSEEN



Kertoja:

Suuri päivä Henden Meripoliksessa oli kulunut kuin siivillä. Oppilaat olivat nähneet (tähän poimintoja lasten kehittämistä, näytellyistä kohtauksista)

Olisi ollut aika mahtavaa jäädä näin hienoon tulevaisuuteen, mutta lapset tiesivät, että heidän vanhempansa antaisivat "raget", jos he eivät tulisi kotiin ajoissa. Myös opettaja vetosi vastuuseensa ja niin Hende lupasi antaa aikamatkatovereilleen kyydin takaisin 2020-luvulle. lasten omalle vuosikymmenelle. Hende liitti aikamatka-aluksen navi-järjestelmään jonkin suppilomaisen lisäosan ja lasten ihmetellessä sitä Hende selitti, että sillä saatiin ohjattua koneen ja aika-baanan välinen virtaus hallitusti matkalla ja varmistettua tarkka laskeutuminen oikeaan menneisyyteen. - Ette te kuitenkaan halua minnekään random liitukaudelle! Hende vitsaili. Oppilaat ja opettaja vilkuttivat hyvästit kaikille tapaamilleen Meripoliksen asukkaille ja nousivat aikamatka-alukseen viimeistä kertaa. Hende käynnisti koneen, mutta mitään ei tapahtunut. Oppilaat katsoivat toisiaan - Voi ei! Samassa kone kuitenkin onneksi hyrähti käyntiin, sittenkin. Opettaja huokaisi helpotuksesta. Matka kohti kotia alkoi ja sujuikin oikein moitteetta.

Kun aikakone lähestyi oikeaa aikakohdetta, Hende vielä ehdotti laskeutumista ihan pikkuisen aiemmin ja melkolailla paljon kauemmas koulun pihasta. Se olikin hyvä idea. Oppilaat tuumasivat, ettei olisi välttämättä hauskaa jäädä koulukavereille kiinni aikamatkustamisesta. Hende ei pääsisi ikimaaailmassa lähtemään kotimatkalle, ennenkuin koko koulu olisi saanut kyydit. Sitä paitsi, koko luokka oli sitä mieltä, että koulun keinut olisi ihan kiva saada pysymään koulun pihassa - oikean kokoisina.

Ennen lähtöä paluumatkalle ja ennen luukkujen sulkeutumista Hende vielä pyysi oppilaita huolehtimaan siitä, että tulevaisuuden viestit menisivät perille oikeaan osoitteeseen, jotta toivottavien tulevaisuuksien mahdollisuus olisi tulevaisuudessa yhä enemmän todennäköinen kuin vain mahdollinen skenaario. Sitten Hende vielä huikkasi uusille ystävilleen heipat ja samassa aikamatka-alus jo kiisi kiihtyvää vauhtia eteenpäin aikabaanan tiukassa kurvissa, matkalla takaisin tulevaisuuteen.

Loppu.

ÄÄNIMERKKI - OHJAAJA LOPETTAA TARINAN JA KAIKKI POISTUVAT AIKAMATKA-ALUKSESTA

Lyhyt refleктоiva tehtävä:

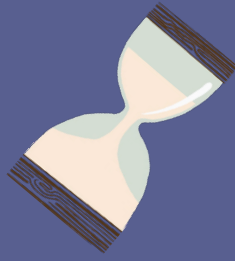
- Viestit tulevaisuudesta:
 - jokainen pari lukee kirjoittamansa viestin tulevaisuuden ihmisiltä nykyhetken ihmisille ja kertoo, kenelle viesti olisi erityisesti kohdennettu
 - kaikki pyynnöt, ohjeet, toiveet ja terveiset yms. kiinnitetään seinälle näkyvälle paikalle.

Palautekysymykset oppilaille:

1. Oliko tulevaisuuksien kuvittelu ja leikkiminen teistä jossain kohtaa vaikeaa?
2. Jos oli, mikä siitä tekee vaikeaa?
3. Mikä tuntui helpolta?
4. Mikä työpajassa tuntui erityisesti kivalta?
5. Oliko joku tekeminen tai osa työpajaa ikävää tai tylsää?

Loppusanat:

Kiitos kaikille oppilaille osallistumisesta työpajaan. Taas tuli aivan mahtavia juttuja, ideoita, ehdotuksia ja ajattelua yhteiseksi meille kaikille tulevaisuuden rakentajille. Kiitos, että jaoitte niin paljon ajatuksia.



Tulevaisuuksien kuvittelemiseen tarvitaan luovan ja avoimen ajattelun lisäksi myös tietoa menneestä. Siksi museot ovat erityisen hyviä paikkoja tulevaisuuksien pohtimiseen. Sagalundin museon ja lastenkulttuurikeskuksen hankkeessa 2022 - 2023 kehitettiin museoille tulevaisuustyöpaja-menetelmiä lasten kuulemiseen. Hankkeen aikana järjestettiin neljä pilottityöpajaa, joissa erilaiset lapsiryhmät tutkivat ensin menneisyysnäkymiä museopedagogin johdatteluna, minkä jälkeen he pääsivät kuvittelemaan ja tekemään näkyväksi omia tulevaisuusajatuksiaan taidekasvattajan seurassa. Työpajapäivien ideana oli avartaa ajattelua siitä, millaiset asiat ovat vaikuttaneet nykyhetkeen ja toisaalta minkä tunnistamme nyt vaikuttavan tulevaan. Tässä oppaassa esitellään pilottityöpajojen kokemusten pohjalta työstetyt versiot kustakin ohjelmasta sekä tekijöiden pohdintoja työskentelystä.



OPETUS- JA
KULTTUURIMINISTERIÖ

WWW.SAGALUND.FI | FACEBOOK @SAGALUNDSBARNKULTURCENTER
| INSTAGRAM @SAGALUNDS_BARNKULTURCENTER