



Museo Leikin ympäristökasvatussuunnitelma

YMKA Tuuli Uusikukka 12.11.2024

Sisällys

1. Johdanto.....	2
2. Säädökset ja määräykset.....	3
3. Kohderyhmä ja tavoitteet.....	5
4. Teoreettinen tausta ja oppimiskäsitys	7
5. Ympäristökasvatuksen keinot ja sisällöt.....	11
6. Ympäristökasvatustoiminnan vaikuttavuus.....	12
7. Lähteet.....	13
8. Liite 1 (Tiivistelmä).....	14

1. Johdanto

Museo Leikki on Espoon Tapiolassa sijaitseva lelu-,leikin, lapsuuteen ja leikillisiin ilmiöihin keskittynyt erikoismuseo. Museo perustettiin vuonna 1996, ja se toimi ensimmäiset 10 vuotta osana Linnanmäen huvipuistoa Lasten Päivän Säätiön omistuksessa. Vuonna 2006 museo muutti Näyttelykeskus WeeGeelle yhdeksi sen viidestä museosta, ja se toimi aina vuoteen 2010 asti nimellä Leikkilinna - Suomen Lelumuseo. Vuonna 2010 museo siirtyi espoolaisen Teatteri Hevosenkengän kannatusyhdistyksen omistukseen, ja samalla museon nimi muuttui Suomen Lelumuseo Hevosenkengäksi. Teatterin ja museon organisaatiot yhdistettiin ja muodostettiin ainutlaatuinen kokonaisuus palvelemaan lapsiyleisöä ja perheitä entistä monipuolisemmin. Syksyllä 2021 museo muutti uusiin tiloihin Kulttuuriloisto-kiinteistöön WeeGeen naapuriin. Keväällä 2022 museo avautui yleisölle uudella konseptilla, perusnäyttelyllä ja uudistuneella Museo Leikki nimellä.

Teatterin ja museon toimintaa ohjaa vuonna 2011 viimeistelty strategia, joka määrittelee Hevosenkengän ”Satujen kodiksi ja leikin laboratoriksi”. Toiminta-ajatuksena on tarjota kokonaisvaltaisia elämyksiä lapsille ja aikuisille, herättää oivalluksia, kannustaa luovuuteen ja kehittää lastenkulttuuria tuottamalla laadukkaita teatteriesityksiä ja museonäyttelyitä. Hevosenkengän ja Museo Leikin visiona on olla tunnettu korkeasta laadusta ja kaikille lapsille ja perheille suunnatusta kulttuuritoiminnasta. Hevosenkengän ja Museo Leikin identiteetti on espoolainen, mutta toimintaa on myös laajemmin Suomessa ja kansainvälisestikin. Hevosenkengä ja Museo leikki pyrkivät vahvaan yhteisöllisyyteen, jonka mahdollistaa sitoutunut henkilöstö. Hevosenkengän ja Museo Leikin toiminnan tärkeimmät arvot ovat lapsilähtöisyys, suvaitsevaisuus, korkea laatu, luova rohkeus, lämpö ja sydämellisyys sekä ilo ja huumori.

Vuonna 2022 avatun uuden Museo Leikin visio pohjautuu leikin puolustamiseen, ajatukseen siitä, että pyrimme puolustaa kaikenikäisten oikeutta leikkiin. Missiomme on vaalia jokaisen lapsuutta ja toimia leikin puolestapuhujana ja kannustajana. Haluamme rohkaista kaikkia löytämään itsestään meissä jokaisessa asuvan sisäinen lapsensa. Toiminnassamme haluamme panostaa etenkin empatian ja myötäelämän opettelua, kannustaa luovuuteen ja rohkeuteen sekä mahdollistaa leikin syntymistä. Määränpäämme on tallentaa lapsuutta, tarjota välineitä lapsuuden, leikin ja leikillisten ilmiöiden ymmärtämiseen, jakamiseen ja muistelemiseen. Haluamme myös mahdollistaa yhteisöllisiä kohtaamisia leikillisten ilmiöiden äärellä ja laajentaa käsitystä leikin olemassaolosta ja merkityksestä yhteiskunnassamme.

Kestävä kehitys ja siihen liittyvät teemat ovat olleet pitkään mukana museon pedagogisessa toiminnassa. Ne on rakennettu osaksi näyttelyn käsikirjoitusta, niitä on käsitelty opastuksilla ja ne on otettu huomioon museon työpajojen ja ohjelman

suunnittelussa. Museo on toiminut jo pitkään pienillä resursseilla, joten toiminnan muoto on olosuhteiden pakosta suosinut niukkuutta kuten luonnon- ja kierrätysmateriaalien käyttöä. Kestävän kehityksen toiminnasta on kuitenkin puuttunut selkeä suunnitelmallisuus ja tavoitteellisuus.

Vuonna 2023 Museo Leikki sai rahoituksen Kestävä leikki -hankkeelle ja on sen myötä alkanut voimakkaammin kehittämään museon eri osa-alueiden toimintaa kestävimiksi. Hankkeen myötä kestävä kehitys on nostettu kehittämiskohteeksi ja sen toteuttamiseen on saatu taloudellisia resursseja. Museo Leikissä on käynnistetty uudenlaista tallennustyötä, teetetty ja tehty kartoituksia, koulutauduttu ja lisätty valikoimiin ympäristökasvatuksellisia opetussisältöjä. Hankkeen avulla on voitu nostaa museon roolia kestävä leikin puolestapuhujana ja ilmastotekojen edistäjänä. Sen avulla on voitu kehittää ympäristötietoisuuden ja kestävä elämäntavan lisäämiseen tähtäviä museopalveluita ja tapahtumia sekä kouluttaa museon omaa henkilökuntaa ympäristökasvatuksen menetelmien osaajaksi.

2. Säädökset ja määräykset

Museo Leikin toimintaa ohjaavat monenlaiset sopimukset, säädökset, lait ja arvot ja niihin sisältyy niin kansainvälisiä sopimuksia kuin Museo Leikin omia arvoja. Museo nojaa kaikessa toiminnassaan ICOM:in museoeettisiin sääntöihin ja Suomen valtion asettamaan museolakiin. Lisäksi museo pyrkii vastaamaan valtion Mahdollisuuksien museo - museopoliittisen ohjelman 2030 tavoitteisiin. Kestääkö Leikki? Ekologisesti ja kulttuurisesti kestävä leikki - hankkeen myötä Museo Leikki pyrkii vastaamaan myös valtion Agenda 2030 -toimintaohjelman tavoitteisiin erityisesti seuraavilla osa-alueilla: kestävät kaupungit ja yhteisöt, vastuullinen kuluttaminen ja ilmastoteot.

Lastenkulttuurin toimijana Museo Leikki pyrkii myös edistämään Suomen sopimaa yleissopimusta, erityisesti YK:n Lapsen oikeuksien sopimuksen kohtaa Lapsella on oikeus lepoon, leikkiin ja vapaa-aikaan sekä taide- ja kulttuurielämään. Museo Leikki on kulttuurihistoriallinen museo, jonka tehtävänä on toiminnallaan säilyttää ja ottaa vastuuta kulttuuriympäristöstä. Museo Leikki on ainoa ammatillisesti hoidettu leikin, lelujen ja lapsuuden museo Suomessa. Museo on siis velvollinen noudattamaan Suomen perustuslaissa § 20 lakia, jossa määritellään kulttuuriperinnön säilyttämisestä näin: ”Vastuu luonnosta ja sen monimuotoisuudesta, ympäristöstä ja kulttuuriperinnöstä kuuluu kaikille”. Julkisen vallan on pyrittävä turvaamaan jokaiselle oikeus terveelliseen ympäristöön sekä mahdollisuus vaikuttaa elinympäristöään koskevaan päätöksentekoon.

Museo Leikki kuuluu ammatillisena museona kansainväliseen museoneuvostoon eli ICOM:iin (International Council of Museums) ja noudattaa sen asettamia tavoitteita toiminnassaan. ICOM on määritellyt museomääritelmän seuraavasti: ”Museo on

yleishyödyllinen, pysyvä ja yhteiskuntaa palveleva instituutio. Se tutkii, kerää, säilyttää, tulkitsee ja asettaa näytteille aineellista ja aineetonta perintöä. Museot ovat yleisölle avoimia, saavutettavia ja inklusiivisia. Museot edistävät monimuotoisuutta ja kestävästä kehitystä. Ne toimivat ja viestivät eettisesti ja ammattimaisesti, yhdessä yhteisöjen kanssa. Museot tarjoavat monipuolisia oppimisen, ilon, pohdinnan ja tiedon jakamisen kokemuksia.”

Museo Leikki kuuluu valtionosuuden piiriin eli sen tulee täyttää ammatilliselle museolle asetut edellytykset ja toimia niiden mukaan. Valtio on määrännyt museoiden tehtäväksi kulttuuriperinnön säilyttämisen tuleville sukupolville sekä kulttuuriperintöön liittyvän tiedon, tarinoiden ja elämysten välittämisen yleisölle. Museolaissa museoiden tehtäväksi määritellään kulttuuri- ja luonnonperintöä koskevan tiedon saatavuuden edistäminen. Tämän tehtävän puitteissa museoiden tulee tallentaa ja säilyttää aineellista ja visuaalista kulttuuriperintöä, harjoittaa siihen liittyvää tutkimusta, opetusta ja tiedonvälitystä sekä näyttely- ja julkaisutoimintaa.

Valtio on Mahdollisuuksien museo museopoliittinen 2030 ohjelmassa antanut museoille uudenlaisia tavoitteita, joita Museo Leikki pyrkii täyttämään. Ohjelmassa museot nostetaan esiin asiantuntijoina, kumppaneina ja mahdollistajina. Museot tarjoavat elämyksiä ja tietoa, ja luovat näin mahdollisuuksia luovuudelle, sivistykselle, identiteettien rakentumiselle ja muutosten ymmärtämiselle. Museoilla on tärkeä tehtävä kulttuurisesti, sosiaalisesti ja ekologisesti kestävästä yhteiskunnan rakentamisesta ja hyvinvoinnin edistämisestä. Yhtenä toimenpiteenä mainitaan, että taide-, kulttuuriperintö- ja ympäristökasvatusta vahvistetaan osana museoiden toimintaa ja että, museot olisivat laaja-alaista osaamista ja elinikäistä oppimista tukevia oppimisympäristöjä.

Kuntatasolla Museo Leikki noudattaa Espoon kaupungin tavoitteita ja säädöksiä. Vaikka Museo Leikki ei ole Espoon kaupungin omistuksessa, niin kaupunki Museo Leikin tärkein tukija ja museon kotipaikka. Espoon visiossa nostetaan esiin monipuolisesti erilaisia kestävästä kehityksen teemoja ja Espoota kehitetään taloudellisesti, ekologisesti, sosiaalisesti ja kulttuurisesti kestävästi. Espoo pyrkii vastaamaan kestävästä kehityksen haasteisiin olemalla vastuullinen ja inhimillinen edelläkävijäkaupunki, jossa kaikkien on hyvä asua, oppia, tehdä työtä ja yrittää ja jossa voi aidosti vaikuttaa.

Espoon visiossa painotetaan myös asukkaiden ja yhteistyökumppaneiden osallistamista. Visiossa myös kerrotaan, että Espoon kaupunki pitää huolta luonnon monimuotoisuudesta ja, että se saavuttaa hiilineutraaliuden vuonna 2030. Museo Leikin toiminta on linjassa Espoon vision kanssa ja tavoitteet kaupungin kanssa ovat yhtäläiset. Lisäksi kaupunki on sitoutunut Kestävä Espoo -ohjelmaan, jossa kestävästä kehityksen tavoitteita edistetään viidessä kehittämiskokonaisuudessa, jotka ovat liikenne, energia, kiertotalous ja kestävä elämäntapa, kestävä

maankäyttö ja rakentaminen sekä lähiluonto ja luonnon monimuotoisuus. Näistä varsinkin kestävä elämäntapa ja kiertotalous on tavoitteita, joita Museo Leikki pyrkii toiminnallaan edistämään. Ohjelman tavoitteita edistetään viidessä kehittämiskokonaisuudessa, jotka ovat liikenne, energia, kiertotalous ja kestävä elämäntapa, kestävä maankäyttö ja rakentaminen sekä lähiluonto ja luonnon monimuotoisuus.

Valtakunnallisella ja kansallisella tasolla Museo Leikin pedagogista ohjelmaa ohjaa varhaiskasvatuksen, esiopetuksen perusopetuksen tavoitteet. Museo Leikin pedagogisissa palveluissa ja museon näyttelyissä huomioidaan näitä ohjelmia laajasti. Ympäristökasvatus on linjassa Espoon vasun kanssa ja Espoon suomenkielisen varhaiskasvatuksen suunnitelmaan on mm. kirjattu, että varhaiskasvatuksen yhtenä tavoitteena on kehittää lapsen yhteistyö- ja vuorovaikutustaitoja, edistää lapsen toimimista vertaisryhmässä sekä ohjata eettisesti vastuulliseen ja kestäväan toimintaan, toisten ihmisten kunnioittamiseen ja yhteiskunnan jäsenyyteen. Esiopetus- ja perusopetukseen Museo Leikin sisällöt tarjoavat tukea etenkin laaja-alaisen oppimisen sisältöihin kuten ajattelu ja oppiminen, kulttuurinen osaaminen, vuorovaikutus ja ilmaisu, monilukutaito sekä osallistuminen ja vaikuttaminen ja kestäväan tulevaisuuden rakentaminen

3. Kohderyhmä ja tavoitteet

Museo Leikin kohderyhmä ovat kaikki, jotka ovat kiinnostuneita leikistä, leluista, lapsuudesta tai jostain leikillisestä ilmiöstä tai kulttuurista. Vaikka pyrimme olemaan ihan kaikenikäisten museo, niin valtaosa kävijöistä on lapsia, lapsiperheitä ja lasten isovanhempia. Kohderyhmä saattaa myös vaihdella sen mukaan mitä näyttelyitä tai tapahtumia meillä Museo Leikissä milläkin hetkellä on. Museo Leikin huhtikuussa 2024 avautunut Tokiosta Tapiolaan -japanilaisen populaarikulttuurin harrastaminen Suomessa erikoisnäyttelyn kohderyhmä on etenkin varhaisteinit ja nuoret. Päänäyttelymme taas palvelee parhaiten leikki-ikäisiä ja heidän vanhempiaan ja isovanhempiaan.

Noin kahden vuoden välein vaihtuvan erikoisnäyttelyn lisäksi museolla on noin puoli vuotta kestäviä Pop up -näyttelyitä, joiden kohderyhmät vaihtelevat myös näyttelyn teeman ja sisällön mukaan. Tapahtumien avulla pyrimme myös tavoittamaan hyvin erilaisia kohderyhmiä. Isänpäivän aikaan meillä on perinteenä ollut järjestää esim. pelaamiseen ja/tai pienoisjunaratoihin keskittyvä tapahtuma, jonka kohderyhmä on etenkin eri-ikäiset miehet. Vuonna 2023 Museo Leikki oli toista kertaa Helsinki Priden virallisena kumppani ja ohjelmanjärjestäjä ja Priden kuukauden ohjelman kohderyhmänä on ollut etenkin sateenkaariyhteisöön kuuluvat perheet, nuoret ja aikuiset.

Museo Leikin käyttäjät jakautuvat muutamaaan pääryhmään eli ryhmäkävijöihin ja vapaa-ajan kävijöihin. Museo Leikin ryhmäkävijät ovat pääosin päiväkotijäseniä ja

kouluryhmiä, jotka ovat varanneet museolta ennakkoon vierailun, joka sisältää palvelusta riippuen joko opastuksen, leikkituokion tai työpajan tai yhdistelmän näistä. Jokaiseen vierailuun kuuluu iästä riippuen myös tietyn pituinen vapaan leikin tuokio Museo Leikin toiminnallisessa näyttelyssä. Ryhmäpalvelujen määrä on varsin merkittävää ja vuonna 2023 Museo Leikki järjesti ryhmille lähes 400 palvelua ja niihin osallistui lähes 6000 kävijää. Näistä noin puolet olivat Espoon kaupungin liikunta- ja kulttuuripolun eli KULPS ryhmiä, jotka ovat espoolaisia esi- tai perusopetuksen ryhmiä. Noin viidennes ryhmäkävijöistä on päiväkotiryhmiä ja kuudennes osa espoon Kulttuurikurkkauksen osallistujia eli espoolaisia 3-5-vuotiaita päiväkotilapsia. Loput ryhmäkävijät koostuvat mm. ei-espoolaisista kouluryhmistä, aikuisryhmistä ja Museo Leikin synttäripakettien osallistujista.

Museo Leikki pyrkii edistämään saavutettavuutta ja etenkin lasten ja nuorten tasa-arvoista mahdollisuutta vieraillla Museo Leikissä ja etenkin käyttää museon pedagogisia palveluita. Tämän vuoksi olemme pitäneet osan pedagogisista palveluista maksuttomina kaikille varhaiskasvatus- ja koululaisryhmille. Valitettavasti emme pysty tarjoamaan maksuttomia palveluita kuin osalle halukkaista ja meidän pitää laittaa etusijalle kaupungin tukemia KULPS ryhmiä pitääksemme toimintamme kannattavana.

Vapaa-ajan kävijöistä meillä ei ole järjestelmää, jonka avulla pystyisimme yhtä tarkasti tilastoimaan kävijöiden ikää ja muita tietoja. Museo Leikki oli kaikilta lapsilta syksyyn 2023 pääsymaksuton, mutta sen jälkeen otimme käyttöön lasten pääsymaksun yli 3-vuotialta lapsilta. Lasten lipun myötä pystymme toteamaan, että kävijöistämme noin puolet on aikuisia ja puolet lapsia. Lapsista lähes 70% osaa on 2-17-vuotiaita ja noin 10% on alle 2-vuotiaita vapaa-ajan kävijöitä ja noin 20% on varhaiskasvatus- ja kouluikäisiä ryhmäkävijöitä. Aikuisista noin 70% osaa on museokortin haltijoita, 20% kävijöistä täyshintaisen pääsylipun ostaneita ja noin 10% on alennus/ilmaislipun saaneita.

Museon Leikin tavoite on kaikessa toiminnassa puolustaa ja edistää leikin asemaa yhteiskunnassa. Etenkin haluamme ajaa lasten ja nuorten asemaa, mutta näemme tärkeäksi vaalia ihan kaikenikäisten leikkisyyttä. Museo Leikki näkee leikillistä sisältöä yhteiskunnassamme paljon laajemmin mitä monesti leikiksi ajatellaan. Meidän näkökulmasta leikillistä kulttuuria tai ilmiötä voi olla hyvin erilaista esim. Drag Showt, live-roolipelit, Cosplay-kisat, TikTok tanssivideot tai lelujen keräilyharrastus näyttäytyvät meille leikillisen kulttuurin ilmentymänä. Museo Leikin tavoitteet jakautuvat osittain sen mukaan onko kyseessä museon pedagogiset ryhmäpalvelut vai kaikille avoin toiminta. Pedagogista tarjontaa ohjaa varhaiskasvatus- ja opetussuunnitelmat ja niiden tavoitteet.

Museo Leikki pyrkii kaikessa museopedagogisessa palveluissa, tapahtumissa ja näyttelyissä lisäämään ymmärrystä lapsuuden, lelujen ja leikin historiasta ja niiden merkityksistä, vahvistamaan empatiakykyä, tukemaan sosiaalisia taitoja,

korostamaan yhteisöllisyyden merkitystä, rohkaisemaan oman identiteetin pohdintaan, tutustuttamaan monikulttuurisuuteen ja kulttuurin moninaisuuteen, huomioimaan kulutustottumuksia ja ekologisia näkökulmia, pohtimaan erilaisia elämänarvoja ja valintoja ja tarkastelemaan positiivisia näköaloja uhkakuvien sijaan.

4. Teoreettinen tausta ja oppimiskäsitys

Museo Leikin näyttelyiden ja palveluiden pedagogiikka perustuu konstruktivistisen oppimiskäsitykseen ja pyrimme hyödyntämään kokemuksellisen ja sosiokulttuurisen oppimisen keinoja. Museo Leikissä opitaan leikkimällä, itse kokemalla ja tekemällä. Oppija on Museo Leikissä aktiivinen, muokkaa tietoa ja toimii ryhmässä. Museo Leikki on oppimisympäristönä useammille mielekäs, inspiroiva ja mieleenpainuva paikka tutustua uusiin asioihin tai laajentaa aiempaa tietoa. Museo tarjoaa oppimisympäristön, joka tarjoaa monia aisteja ruokkivan ja immerstiivisen kokemuksen. Lisäksi Museo Leikissä tarjoaa kohtaamisia erilaisten lelujen ja niihin liittyvien tarinoiden parissa. Museo Leikin opastukset ja työpajat perustuvat lasten ja nuorten luovuuden, mielikuvituksen ja leikkillisyyden ruokkimiseen. Haluamme kannustaa lapsia ja nuoria pohtimaan, osallistumaan ja toimimaan ryhmässä.

Museo Leikki soveltaa ympäristökasvatuksessa useita ympäristökasvatuksen malleja. Näistä yksi on Sakari Tolppasen, Essi Aarnio-Linnanvuoren, Hannele Cantellin ja Anna Lehtosen ilmastokasvatuksen polkupyörämalli. Mallissa kasvatus nähdään useita osista koostuvana kokonaisuutena, joka tarvitsee toimiakseen myös aktiivisen käyttäjän. Pyörämallia voi soveltaa museon kestävästä kehityksen kasvatukseen, vaikka pyörä onkin suunniteltu ilmastokasvatukseen. Pyörämalli koostuu renkaista, jotka kuvaavat ajattelun taitoja ja tietoa, joita kumpaakin pyöriä tarvitaan, jotta pyörä kulkee eteenpäin. Museo Leikki pyrkii antamaan ympäristökasvatuksen avulla keke-ilmaa (eli keke tietoja ja taitoja) lasten, nuorten ja kaikenikäisten pyöriin. Sitten on runko, joka edustaa arvoja, identiteettiä ja maailmankuvaa, joista rakentuu perusta oppijan oppimiselle ja johon takertuu myös uudet tiedot ja taidot. Museo pyrkii toiminnassa ajamaan ja toteuttamaan kestävämpää elämäntapaa ja olla etenkin lasten ja nuorten tukena. Mallin ketjut ja polkimet kuvaavat toimintaa ympäristön hyväksi.

Ketjuissa ja polkimissa tiedot ja ajattelun taidot konkretisoituvat toiminnan kautta. Museo Leikissä pyritään kannustamaan, ohjaamaan ja rohkaisemaan kestävästä kehityksen toimintaan. Mallissa on satula, joka kuvaa motivaatiota ja osallisuutta. Museo Leikki koittaa ympäristökasvatuksessa pitää yllä positiivisen ja toiveikkuuden vireen. Tärkeää on myös korostaa yhteisöllisyyttä ja osallisuutta, mutta ei vähätellä jokaisen panoksen tärkeyttä. Mallin jarrut kuvastavat toiminnan esteitä eli toimintaa joka hidastavat ja estävät syyt. Pyörän lamppu kuvastaa toivoa ja muita tunteita. Ympäristökasvatusta tehdessä on hyvä muistaa, että haastavat ongelmat herättävät monenlaisia tunteita ja kasvattajan on tärkeää

myös luoda toivoa ja myötätuntoa. Viimeinen osa pyörää on ohjaustanko, joka kuvaa suuntautumista tulevaisuuteen. Ympäristökasvatuksella on tärkeää tietty suunta ja suunnitelma ja tulevaisuuden visio. Näin pyörä ja pystytään ohjata helpommin haluttuun suuntaan.

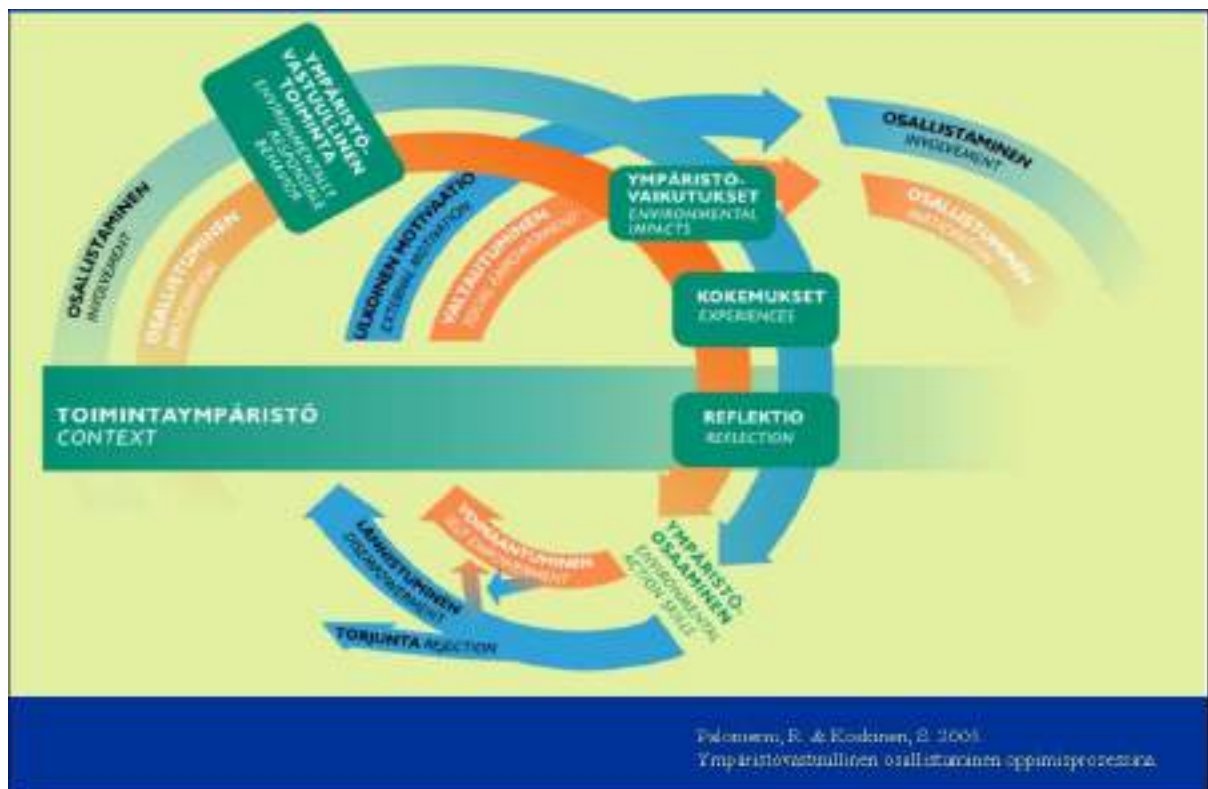


Kuva 1. Tolppanen, S., Aarnio-Linnanvuori, E., Cantell, H. & Lehtonen, A. 2017

Ilmastokasvatuksen pyörämallista ovat Janina Ahlfors ja Kristiina Tiainen kehittäneet oman Taide- ja kulttuurikasvatuksella tuunattu polkupyörän, joka soveltuu vielä osuvimmin Museo Leikin ympäristökasvatuksen työkaluksi. Pyörään on lisätty lippu, joka kuvaa suunnannäyttäjänä toimimista ja nimenomaan ei pelkkää puhetta vaan myös toimintaa. Museo Leikki pyrkii toiminnassaan näyttämään omalla toiminnalla esimerkkiä ja olemaan näkyvä ympäristötoimija. Pyörässä on siivet, jotka kuvaavat kuvittelemisen ja mahdolltomilta tuntuvien asioiden tavoittelua. Lapsilla ja nuorilla on usein aikuisia paremmat taidot visioida tulevaisuutta ja keksiä luovia ratkaisuja. Museo Leikki koittaa ruokkia tätä ja kasvattaa lasten ja nuorten innovatiivisuuden siipiä ja lentoa. Pyörästä lähtevä tähtipöly kuvaa mullistavia elämyksiä, jota taide ja kulttuuri voi tuottaa. Museoilla ja muilla kulttuuri- ja taidelaitoksilla on ainutlaatuinen ympäristö tuottaa elämyksiä, tunteita ja kokemuksia, jotka saattavat koskettaa ja innostaa etenkin lapsia ja nuoria hyvin syvästi. Pyörän räpätin kuvastaa kykyä pitää ääntä ympäristön puolesta. Museo Leikin missio on tarttua tarttua ympäristöasioihin vielä vaikuttavammin ja ajaa asiaa rohkeammin. Mallissa tähtiheijastin kuvaa kykyä ottaa huomioon nykyisyys ja menneisyys. Historian ja kulttuurien tutkiminen lisää ymmärrystä ja käsityskykyä nykypäivään ja tekee näkyväksi syy- ja seuraussuhteiden ymmärtämisen sekä tulevaisuuksien kuvittelun.

Kolmas Museo Leikin ympäristökasvatuksessa sovellettava malli on Riikka Paloniemen ja Sanna Vuori (ent. Koskinen) Ympäristövastuullinen osallistuminen oppimisprosessina -pyörremalli. Paloniemen ja Koskisen mallissa ympäristövastuullinen toiminta nähdään sekä kasvatuksen tavoitteena että oppimisen välineenä. Oppiminen tapahtuu mallin mukaan yhdessä toimimalla, omakohtaisten kokemusten kautta ja niitä analysoiden. Mallin periaatteet toimivat tavalla kuin Museo Leikin kulttuurikasvatus on suunniteltu toteutuvan. Pyörremalli kuvaa oppimista spiraalina, joka koostuu osallistumisen ja osallistamisen kehistä. Osallistumisen kehässä osallistuja osallistuu omaehtoisesti ja motivaattorina toimii halu osallistua ympäristövastuulliseen toimintaan. Tämä voisi kuvata Museo Leikin vapaa-ajan kävijöitä, jotka esimerkiksi osallistuvat keke teemaiseen tapahtumaan tai keke aiheeseen kesäleiriin tai kerhoon. Paloniemen ja Vuoren mukaan halun takana voivat ympäristövastuulliset tunteet, arvot, tiedot tai taidot.

Osallistamisen kehässä on kyse siitä, kun osallistujaa tai ryhmiä kannustetaan mukaan toimintaan. Tässä voidaan ajatella Museo Leikin varhaiskasvatus- ja koululaisryhmiä, jotka eivät tule meille ns. vapaaehtoisesti vaan osana koulun tai päiväkodin ohjelmaa. Mallissa kuvataan, että onnistuessaan osallistuminen ympäristövastuulliseen toimintaan synnyttää voimaantumista ja valtautumista. Positiivinen kokemus toiminnasta on äärimmäisen tärkeää, koska se usein johtaa siihen, että henkilö haluaa jatkaa ja hakeutua uudestaan vastaavaan toimintaan.



Kuva 3: Ympäristövastuullinen osallistuminen oppimisprosessina. Paloniemi ja Koskinen 2005.

5. Keinot ja keskeiset sisällöt

Uudessa Museo Leikissä pedagogiset tavoitteet ovat olleet perusta näyttelyn käsikirjoitukselle, sisällöille ja toiminnallisuuksille. Pedagogisia tavoitteita ei ole liitetty valmiin näytelmäkäsikirjoituksen päälle, vaan käsikirjoitus on tehty niiden pohjalta ja palvelemaan niiden tarpeita. Uudistuksen suunnitteluvaiheessa oli selvää, ettei pedagogiikkaa rajata vain lapsuuden, lelujen ja leikkien historiaan. Tärkeää oli, että sen tulee mahdollistaa entistä paremmin yhteiskunnallisesti tärkeiden ja ajankohtaisten aiheiden käsittely sekä tukea laajasti varsinkin lasten ja nuorten kasvatustyötä. Museo Leikin uudistuksen tukena toimineet asiakas- ja asiantuntijaraatien toiveet ja ideat vaikuttivat paljon siihen, mihin suuntaan Museo Leikin pedagogiikkaa lähdettiin kehittämään.

Museo Leikin pedagogisessa suunnitelmassa kestävän kehityksen teemat on otettu huomioon monella tavoin. Kulttuurinen ja sosiaalinen kestävyys huomioidaan yleisötyössä aina opastusten ja työpajojen teemoissa kuin näyttelyiden toiminnallisuuksissa, että tapahtumissa. Kestävän kehityksen teemoja käsitellään ryhmien kanssa opastuksilla ja työpajoissa. Teemat otetaan huomioon kun toteutetaan yleisölle ohjelmaa ja tapahtumia. Kestävän kehityksen teemat toteutuvat hyvin konkreettisesti museon arjessa esim. niin, että hyvin suuri osa työpajoissa käytettävistä materiaaleista on kierrätettyä tai muuten kestävän kehityksen arvojen mukaista.

Museo Leikissä pedagogiikassa on otettu huomioon kestävän kehityksen tavoitteita. Kestävän kehityksen pedagogiikan näkökulmana on erityisesti positiiviset näköalat uhkakuvien sijaan. Empatia- ja sosiaalisia taitoja vahvistetaan tarinoiden ja sitä kautta syntyvän samaistumisen kokemuksen kautta. Vanhan ajan lelukaupassa (1800-1900-luvun vaihde) nostetaan esille lelujen määrä, kulutus, materiaalit ja valmistustavat eri aikoina. Lelut siirtyivät aiemmin nykyistä useammin sukupolvelta toiselle ja kohteessa pohditaan mikä leikissä on oleellista; lelujen määrä vai leikin tärkein voimavara eli lapsen mielikuvitus ja kanssa leikkijät. Kotileikit ja juhla hetkistä kertovassa ilmiössä puolestaan pedagogiseen keskiöön nostetaan oman identiteetin muodostuminen, monikulttuurisuus ja yhteisöllisyys sekä aikaisempien sukupolvien ekologiset elämäntavat.

Lasten omaehtoisesta leikkikulttuurista ja lasten sosiaalisista suhteista kertovassa Välkkä alkaa -osiossa käsitellään sekä lasten sosiaalisia suhteita lujittavia, että rikkovia muotoja. Ilmiössä kerrotaan koulukiusaamisesta ja siellä voi jakaa omia kiusaamiskokemuksiaan ja pohtia, millä keinoin koulukiusaamisesta voisi päästä eroon. Yksi tavoite osiossa on edistää sosiaalisesti kestävästä kehitystä empatian avulla. Toisaalta ilmiössä nostetaan esiin myös lasten omaehtoisen yhteisleikki- ja loruperinteen yhteisöllisyyttä vahvistavaa voimaa. Näyttelyn Lohtu-osiossa käsitellään lapsuuden vaikeita kokemuksia ja pelkoja, ja sitä kuinka lapset voivat

saada lelusta tai leikeistä turvaa ja kanavan käsitellä tunteitaan. Lohtu on areena, jossa halutaan nostaa esille myös elämän haasteellisia tunteita ja herätellä empatiataitoja.

Tarinoiden maailmoihin sukeltavassa Taikametsä-osiossa pedagogisina teemoina ovat metsäsuhde ja ihmisen toimien vaikutus elinympäristöön sekä lukemisen, tarinoiden ja satujen merkitys mielikuvitukselle ja identiteetille. Metsään kietoutuu valtava määrä pohjoista kansanperinnettä ja identiteettiämme, mitä haluamme myös nostaa esille. Ilmiössä käsitellään myös ihmisen vaikutusta ympäröivään elinympäristöömme, joka on konkreettinen ja hyvin ymmärrettävä esimerkki siitä, millä tavalla ihminen vaikuttaa luontoon ja mitä siitä seuraa. Idolit ja fanit -ilmiössä pedagoginen kärki on varsinkin varhaisnuoruudessa ja nuoruudessa korostuvassa oman identiteetin ja vahvuuksien hakemisessa sekä omien tunteiden ja tarpeiden heittäilyssä. Ilmiössä voi kokea ja pohtia miltä erilaiset tunteet tuntuvat ja mistä ne johtuvat.

6. Ympäristökasvatustoiminnan vaikuttavuus

Ympäristövastuullisuuden ja ekososiaalisen sivistyksen tavoitteiden toteutumista on haastavaa mitata konkreettisesti. Meillä ei ole olemassa tilastoja siitä kuinka toistuvasti tavoitamme kävijöitä. Osa Museo Leikin kävijöistä on sellaisia, joita tavoitamme vain kerran tai muutamia kertoja. Näissä tapauksissa vierailun aikana koetut asiat vaikuttavat kävijöiden tunteisiin, arvoihin, asenteisiin vain kertaluontoisesti. Osa lapsista saattaa vierailulla Museo Leikissä useaan kertaan osana varhaiskasvatus ja/tai koululaisryhmää tai sitten vapaa-ajan kävijänä oman perheen kanssa. Myös Museo Leikin harrastuksen mallin kerholaiset tavoitetaan lukuvuoden aikana kerran viikossa, joten heihin museolla on pitkäkestoisempi vaikutus.

Kulttuurikasvatuksella on yleensä tavallista luokkahuonetta parempi mahdollisuus mahdollistaa arjesta poikkeava paikka, jossa koetut elämykset saattavat paremmin koskettaa kävijöitä sekä rohkaista heitä pohtimaan asenteita ja arvoja. Joskus jotkut lapset ovat vierailun lopuksi saattaneet todeta Museo Leikissä koetun vierailun olleen heidän elämän paras koulupäivä tai joku lapsi kertonut muistavansa elävästi vuosia sitten museolle tehdyn vierailun. On siis mahdollista, että yksittäinen lyhytkin kokemus voi olla merkityksellinen ja siitä voi jäädä pysyvä muistijälki. Vuosittain Museo Leikin tavoitteiden toteutumista tarkastellaan aina toimintakertomusta laadittaessa. Lapsilta tulee paljon suullista palautetta toiminnan aikana ja sen jälkeen. Lisäksi vanhemmilla ja kasvattajilla on mahdollisuus antaa palautetta palveluista web lomakkeen kautta. Kaikkien palveluiden käyttäjille lähetetään aina palautelomake palvelun käytön jälkeen. palautetta webbilomakkeen kautta. Vuoden aikana tullaan edelleen parantamaan keinoja kerätä palautetta lapsilta, opettajilta ja vanhemmilta.

7. Lähteet

Tolppanen, S., Aarnio-Linnanvuori, E., Cantell, H. & Lehtonen, A. 2017. ”Pirullisen ongelman äärellä - kokonaisvaltaisen ilmastokasvatuksen malli.” *Kasvatus* 48 (5), 456-468.

Taide- ja kulttuurikasvatuksella tuunattu polkupyörä: Janina Ahlfors ja Kristiina Tiainen, Kuvittaja: Outi Virtanen. Kestävän kehityksen opas lastenkulttuurikeskuksille:

https://lastenkulttuuri.fi/wp-content/uploads/2021/11/Lastenkulttuurin_kestavan_kehityksen_opas.pdf

Agenda 2030:

<https://sdgs.un.org/2030agenda>

Perusopetuksen opetussuunnitelman perusteet:

https://www.oph.fi/sites/default/files/documents/perusopetuksen_opetussuunnitelman_perusteet_2014.pdf

Mahdollisuuksien museo - Opetus- ja kulttuuriministeriön museopoliittinen ohjelma 2030:

https://julkaisut.valtioneuvosto.fi/bitstream/handle/10024/160600/OKM_11_2018.pdf?sequence=4&isAllowed=y Museot ja kestävä kehitys:

https://www.museoliitto.fi/doc/SML_KEKE_aukeamittain.pdf Museoliitto -

Mitä museot tekevät:

<https://museoliitto.fi/mita-museot-tekevat>

ICOM:

<https://icom.museum/>

Opetus- ja kulttuuriministeriön strategia:

<https://julkaisut.valtioneuvosto.fi/bitstream/handle/10024/161521/OKM12.pdf>

Liite 1

Museo Leikin ympäristökasvatussuunnitelman tiivistelmä

Ympäristökasvatus Museo Leikin museopedagogiassa

Museo Leikin pedagogiikka ja ympäristökasvatus yhdistävät kokemuksellisen oppimisen, kulttuuriperinnön ja kestävän kehityksen teemat siten, että ne tukevat lasten ja nuorten henkilökohtaisia, sosiaalisia ja ympäristötietoisuuteen liittyviä taitoja. Museo Leikin toiminta pyrkii olemaan yhteisöllinen, osallistava ja positiivinen ympäristökasvatuksen kenttä, jossa lasten ja nuorten mielikuvitus, luovuus ja empatia voivat kehittyä. Museo Leikki on pitkäjänteisesti sitoutunut kestävään kehitykseen, ja se on ollut mukana ympäristökasvatuksessa ja kestävän kehityksen teemoissa jo pitkään. Erityisesti kierrätysmateriaalien käyttö ja ekologinen ajattelu ovat olleet osa museon pedagogista työtä. Vuonna 2023 museo sai rahoituksen Kestävä leikki -hankkeelle, joka vei kestävän kehityksen työtä entistä enemmän eteenpäin. Hankkeen myötä museo on voinut kehittää kestävyteen liittyviä käytäntöjä ja lisätä ympäristökasvatuksen painotuksia toiminnassaan.

Säädökset ja määräykset

Museo Leikin toiminta noudattaa kansainvälisiä ja kansallisia säädöksiä ja arvoja, kuten ICOM museo eettisiä sääntöjä ja Suomen museo lakia. Museon rooli kulttuuriperinnön säilyttäjänä ja yhteiskunnan jäsenenä on vahva, ja se pyrkii tukemaan myös Suomen Agenda 2030 -toimintaohjelman tavoitteita, erityisesti kestävien kaupunkien ja yhteisöjen, vastuullisen kuluttamisen ja ilmastotavoitteiden osalta. Museo Leikin toiminta tukee myös YK:n Lapsen oikeuksien sopimuksen toteutumista, erityisesti lasten oikeutta leikkiin ja kulttuuriin. Museo on myös vastuussa kulttuuriperinnön säilyttämisestä, ja sen toiminnan tulee edistää kulttuuriperintöön liittyvän tiedon saatavuutta, tutkimusta ja tiedonvälitystä.

Kohderyhmä ja tavoitteet

Museo Leikin kohderyhmä on moninainen, ja sen toiminta palvelee kaikkia, jotka ovat kiinnostuneita leikistä, leluista, lapsuudesta ja leikillisistä ilmiöistä. Vaikka museo on suunnattu kaikenikäisille, suurin osa kävijöistä on lapsiperheitä, lapsia ja heidän isovanhempia. Erikoisnäyttelyiden ja tapahtumien myötä museo tavoittaa myös nuorempia ja aikuisempia kävijöitä, kuten nuoria, perheitä ja kulttuurin harrastajia. Museo Leikki tarjoaa pedagogisia palveluja erityisesti varhaiskasvatus- ja kouluryhmille, mutta sen tapahtumat ja näyttelyt palvelevat myös laajemmin yhteisöjä. Museo on sitoutunut edistämään saavutettavuutta ja tasa-arvoa, ja se pyrkii tarjoamaan kaikille mahdollisuuden osallistua sen toimintaan.

Toiminta ja visio

Museo Leikki puolustaa leikin asemaa yhteiskunnassa ja pyrkii lisäämään ymmärrystä leikin, lapsuuden ja lelujen historiasta sekä niiden merkityksistä kulttuurille. Museo tarjoaa paikan, jossa empatiaa, luovuutta ja rohkeutta voidaan kehittää leikillisten kokemusten kautta. Lisäksi museo haluaa olla mukana edistämässä kestävämmän elämäntavan ja yhteiskunnan rakentamista, tukemalla ympäristötietoisuutta ja ekologista ajattelua. Museo Leikin tavoitteena on tarjota elämyksiä ja tietoa, jotka tukevat lasten ja nuorten kehitystä ja hyvinvointia, edistäen samalla yhteisöllisyyttä ja kulttuurista moninaisuutta.

Oppimiskäsitys ja teoreettiset mallit

Museo Leikin näyttelyiden ja palveluiden pedagogiikka perustuu konstruktivistisen oppimiskäsitykseen ja pyrimme hyödyntämään kokemuksellisen ja sosiokulttuurisen oppimisen keinoja. Museo Leikissä opitaan leikkimällä, itse kokemalla ja tekemällä. Museo Leikin ympäristökasvatustoiminta toteutuu osallisuuden ja osallistamisen kautta. Museo Leikin ympäristökasvatussuunnitelman teoreettisena mallina on käytetty mm. Riikka Paloniemen ja Sanna Vuoren Koskinen kehittämää *ympäristövastuullinen osallistuminen -pyörremallia*, joka kuvastaa ympäristökasvatusta spiraalimaisena prosessina, jossa osallistujat siirtyvät yhdessä toimimalla kohti vastuullisempia ympäristötekoja. Museo Leikin toiminnassa tämä tarkoittaa, että kävijöitä osallistetaan ei vain näyttelyiden tai työpajojen sisällöissä, vaan myös siinä, miten he voivat itse vaikuttaa ympäristön tilaan ja toimia osana yhteisöä. Malli tukee osallistumisen kehää, jossa ensin herätetään kiinnostus ja motivaatio, ja sen jälkeen tuetaan osallistujia syvällisempiin ympäristötietoisiin valintoihin.

Toiminnan käytännön toteutus

Museo Leikissä ympäristökasvatus näkyy kaikessa toiminnassa: opastuksissa, työpajoissa, tapahtumissa ja näyttelyissä. Esimerkiksi näyttelyissä käsitellään kestäviä elämäntapoja, kuten leluiden kierrätystä ja sukupolvien välistä materiaali- ja leikkiperinnettä. Käytettävät materiaalit, kuten kierrätetyt esineet ja luonnonmateriaalit, tuovat käytännön tason kestävä kehityksen periaatteet esiin. Museo Leikin pedagoginen suunnitelma korostaa myös empaattisen ja yhteisöllisen kasvatuksen merkitystä. Tavoitteena on, että lapset ja nuoret oppivat ei vain ympäristön, vaan myös toistensa ja yhteisönsä arvostamista. Näyttelyissä ja työpajoissa pohditaan, miten leikin ja lelun avulla voidaan käsitellä vaikeita tunteita, kuten pelkoja tai kiusaamista, ja miten yhteisöllinen leikki voi edistää tasa-arvoa ja sosiaalista kestävyyttä.

Vaikuttavuus ja palautteen kerääminen

Ympäristökasvatustoiminnan vaikuttavuuden mittaaminen on haastavaa, mutta Museo Leikki pyrkii keräämään palautetta kävijöiltä jatkuvasti ja monipuolisilla tavoilla. Palaute kerätään muun muassa web-lomakkeilla, ja vierailijoilta pyydetään mielipiteitä toiminnan aikana ja sen jälkeen.

