

Digitaalisen kuvataiteen välineiden hyödyntäminen Lapin yliopiston
Kuvataidekasvatuksen koulutusohjelmassa

Katariina Alfthan 0482929

Marianne Autio 0483371

Kuvataidekasvatus

Taiteiden tiedekunta

Lapin yliopisto

Timo Jokela

Pro gradu

2020–2021

Sisällysluettelo

1. JOHDANTO	1
2. OPISKELIJALÄHTÖISYYS OPETUKSESSA JA DIGITAALISESSA KUVATAITEESSA	2
<i>Kuvataidekasvatuksen linjan jatkuva muutos</i>	2
<i>Ilmiöpohjaisuus opettajankoulutuksessa</i>	3
<i>Opiskelijalähtöinen opetus</i>	5
<i>Digitalisaatio kuvataidekasvatuksessa</i>	9
<i>Digitalisaatio kuvataideopettajien koulutuksessa</i>	10
<i>Digitaalisen taiteen määritelmä</i>	12
<i>Kestävä kehitys oppilaitoksissa</i>	13
<i>Digitaalinen kuvataide aiheessamme</i>	16
3. METODOLOGINEN VALINTA	16
<i>Taideperustainen toimintatutkimus</i>	16
<i>Tutkimuksen taideperustaisuus</i>	19
4. TUTKIMUKSEN TOTEUTUS	20
4.1 Kokemus digitaalisen kuvataiteen opetuksesta Lapin yliopistossa	21
4.1.1 Digitaalisen kuvan tekemisen yleinen osaaminen	23
4.1.2 Digitalisaatio ja digitaalisen kuvan tekeminen osana opetusta	26
4.1.3 Digitaalisen kuvan tekemisen opetuksen hyödyntäminen	28

4.1.4	Digitaalisen kuvataiteen osuus tulevaisuuden kuvataidekasvatuksessa....	30
4.2	Kehitysideat digitaalisiin kuvataidekursseihin.....	32
4.2.1	Kurssin sisällön suunnittelu.....	32
	<i>Opiskelijoiden osaaminen osana kurssia.....</i>	36
	<i>Kurssisisältö.....</i>	42
	<i>Digitaalisen kuvataidekasvatuksen pedagoginen puoli.....</i>	43
4.2.2	Asiantuntijapalautteen kerääminen.....	47
4.2.3	Asiantuntijapalautteen merkitys tutkimuksessamme.....	50
5.	PÄÄTÄNTÖ.....	56
	LÄHTEET.....	58
	LIITE 1.....	62
	LIITE 2.....	66
	LIITE 3	67

Tiivistelmä

Tutkielmamme on sekä kehitystutkimus että taideperustainen toimintatutkimus. Tutkimuksemme käsittelee digitaalisten välineiden käyttöä ja opetusta Lapin yliopistossa. Tutkimuksen tarkoituksena on tarkastella Lapin yliopiston kandidaatin tutkielmaa suorittavien opiskelijoiden näkemyksiä digitaalisten välineiden käytöstä ja opetuksesta sekä kehittää kurssi opiskelijoiden antaman palautteen perusteella.

Tutkimuksen aineistona toimii Lapin yliopistossa kandidaatin tutkielmaa suorittaville opiskelijoille tehty kysely. Opiskelijat ovat kokeneet Lapin yliopiston digitaalisen kuvataiteen opetuksen laadukkaaksi, mutta opetusta ei ole koettu riittäväksi ja digitaalisen kuvan tekemistä on tuotu opetuksessa esille kohtalaisesti. Suurin osa vastanneista opiskelijoista oli vastannut, etteivät he osanneet sanoa, olivatko he saaneet tarpeeksi tukea opettajilta digitaalisen kuvataiteen kursseilla. Kehitimme digitaalisten välineiden käytön kurssin heidän antamansa palautteen perusteella. Otimme vaikutteita kurssisuunnitelmamme sisältöön Lapin Tornion ammattikorkean kuvataidelinjasta ja Tampereen ammattikorkean nykyaikaisen koulutusohjelmasta.

Kehittämämme kurssi on digitaalisen piirtämisen ja maalaamisen kurssi, joka on tarkoitettu kuvataidekasvatukseen opiskelijoille. Kurssin tarkoituksena on opettaa digitaalisten kuvan tekemisen välineiden ja ohjelmien käyttöä sekä sen hyödyntämistä pedagogisissa ympäristöissä. Kurssi jakautuu luento- ja harjoitusosuuteen. Luento-osuudessa käydään läpi digitaalisten kuvan tekemisen välineiden perusteita ja asentamista, kun taas harjoitusosuudessa opiskelijat pääsevät harjoittelemaan oppimaansa.

Summary

The present study is both a development research and an art-based action research. The study focuses on teaching digital art tools and the students' capability to use the said tools in the University of Lapland. The goal of the study is to examine the university's undergraduate students' viewpoints on the use of digital art tools and the way their techniques are being taught, and based on the observations of the undergraduate students, to develop a digital art tools course.

The primary research material in this study is a survey conducted for the undergraduate students of the University of Lapland. According to the survey, the students have recognized the quality of what is being taught but they have perceived the teaching of digital art tools to be lacking in both instruction and exposure. The majority of the participants could not say whether they had received enough assistance from the teachers of the courses focusing on digital art. A course with the main objective of learning digital art tools was developed based on the feedback of the undergraduate students that participated in the survey.

The developed digital art tools course has been influenced by the Arts program of Lapland University of Applied Sciences and the Contemporary Art program of Tampere University of Applied Sciences. The developed course centralizes digital drawing and digital painting, and it is aimed towards the students of the Art Education program. The course focuses on teaching the use of digital art tools and how to utilize them in a pedagogical environment. The course is divided into lectures and practice groups. The main objective of the lectures is to teach the fundamentals of digital art tools and how to install them, while in the practice groups the students will be able to apply the learned information to their work.

1. JOHDANTO

Tutkimusaiheenamme on digitaalinen kuvataidekasvatus, jota käsittelemme Lapin yliopiston kuvataideopettaja koulutuksen kehittämisen kontekstissa. Tarkoituksenamme on kehittää digitaalinen kuvataidekurssi, jonka kehittämisprosessin tukena hyödynnämme taideperustaisen toimintatutkimuksen menetelmää. Tutkimuskysymystä emme ole määritelleet tutkimuksen alussa, sillä tutkimuksemme perustuu valittuun tutkimustehtävään. Dekaanin ja kuvataidekasvatuksen professorin Timo Jokelan ja kuvataidekasvatuksen yliopistonlehtorin Maria Huhmarniemen mukaan taideperustaisessa toimintatutkimuksessa on tyypillistä, että tutkimuksen tutkimuskysymys tarkentuu vasta tutkimuksen myöhemmissä vaiheissa. (Jokela, Huhmarniemi 2020, 49.)

Lähdimme tutkimaan Lapin yliopiston taiteiden tiedekunnan kuvataidekasvatuksen opetussisältöä ja miten digitaalinen kuvataide esiintyy siellä. Aihe on meille kokemuksen kautta läheinen ja merkittävä, minkä vuoksi lähdimme sitä tutkimaan. Rajasimme tutkimuksen Lapin yliopiston kontekstiin, sillä Lapin yliopisto oli meille aiemmastaan tuttu oppilaitos. Päätimme tehdä kehitystutkimuksen lopuksi kurssin, joka käsittelee ja opettaa digitaalista kuvan tekemistä. Teorian avulla saimme luotua pohjan sille, mitä kehittämämme kurssin pitäisi sisältää. Pyrimme sisällyttämään kurssiimme opiskelijalähtöistä opetusta, tuomaan siihen osaksi kestävästä kehityksestä sekä sisällyttämään siihen digitaalisen kuvan tekemisen perusteet.

Teorian pohjalta teimme kyselyn, joka toteutettiin digitaalisesti nettikyselynä, johon kuvataidekasvatuksen kandidatin suorittaneet opiskelijat Lapin yliopistosta pääsivät täyttämään anonymisti. Vastausten perusteella, pystyimme selvittämään digitaalisen kuvan tekemisen opetuksen tarpeen. Opiskelijoiden vastausten lisäksi kävimme läpi eri alojen opetussuunnitelmia ja kursseja, joista käytimme apuna kurssin kehittämiseen. Nämä alat olivat Lapin Tornion ammattikorkean kuvataidekoulutus ja Tampereen ammattikorkean nykytaiteenkoulutusohjelma.

Kurssin kehittämisen jälkeen otimme yhteyttä asiantuntijoihin, joiden avulla saisimme kokemuspohjaista palautetta kurssisuunnitelmastamme. Asiantuntijoiden palautteiden perusteella teimme viimeistellyn version kehittelemämme kurssin kurssisuunnitelmasta, joka

tuo esille, mikä on kehittämämme kurssi sisältö, kuinka laaja kurssi on ja mitä oppimistavoitteita kurssi sisältää.

Tutkimuksen tarkoituksena on tutkia ja kehittää digitaalista kuvataideopetusta Lapin yliopiston kontekstissa. Kuitenkin tutkimuksen laajempi merkitys on tutkia digitaalisen kuvataideopetuksen kasvavaa merkitystä ja tarvetta. Lapin yliopisto toimii hyvänä viitekehyksenä aiheeseemme, sillä pystymme tutkimaan sitä käytännönläheisesti. Jokela toteaa, että Lapin yliopiston kuvataidekasvatuksen opetusta on kehitettävä, jotta siihen mukaan on mahdollista integroida nykyaikaisia toimintamalleja (Jokela 2012, 366). Tarkoituksena on luoda kurssi, joka tarjoaa kuvataidekasvatuksen opiskelijoille mahdollisuuden oppia digitaalista kuvan tekemistä ja soveltaa oppimaansa tulevassa kuvataideopettajan työssään. Uudet työskentelytavat ja näkökulmat mahdollistavat laajat ja monipuoliset lähtökohdat opiskelijoille.

2. OPISKELIJALÄHTÖISYYS OPETUKSESSA JA DIGITAALISESSA KUVATAITEESSA

Kuvataidekasvatuksen linjan jatkuva muutos

Kuvataidekasvatuksen linja on nuori, minkä vuoksi se on jatkuvan muutoksen kohteena. Päivi Huhtasen (1984) mukaan taidekasvatus jakautuu useampaan linjaan, joissa poikkeaa näkemys siitä, miten taidekasvatus toteutuu kouluissa ja opetuksessa. Yhdessä taidekasvatukseen liittyvässä näkökulmassa painotetaan taideaineiden opetusta erilaisissa oppilaitoksissa, kun taas toisessa taidekasvatukseen liittyvässä linjassa taidekasvatus rajoittuisi kuvaamataiteen opetukseen. (Huhtanen, 1984, s. 8.) Kuvataidekasvatuksen alan näkökulmat muuttuvat ja kehittyvät jatkuvasti yhteiskunnassa esiintyvien muutosten ja ilmiöiden mukana. Tärkeäksi osaksi taidekasvatusta ovat tulleet laaja-alainen osaaminen ja monilukutaito. Esimerkiksi opetuksen ilmiökeskeisyys, moniaistisuus ja opetuksen yhdistäminen myös muiden oppiaineiden kanssa ovat tulleet keskeisiksi osiksi kuvataidekasvatuksen opetusta. (Opetushallitus 2021b). Erityisesti digitalisoituminen on lisännyt monilukutaidon käsittelemisen tarvetta kuvataiteessa. Kuvataidekasvatuksen opettajankoulutus pyrkii tuomaan opetukseen mukaan jatkuvasti uusia sekä aikaansa liittyviä ilmiöitä, jotta opetus olisi mahdollisimman ajankohtainen. Brown (2009) toteaa, että pelkästään taiteeseen liittyvät

näkökulmat ja tarkastelutavat ovat jatkuvan muutoksen alla. Tämä ilmenee hänen mukaansa taidekasvatuksessa sen paradigmojen ja opetuksen teorian muutoksissa. Painotus siitä, mikä taiteessa on merkittävää ja miksi sitä pitäisi opettaa kouluissa sekä muissa oppilaitoksissa, näkyy myös muutoksessa. (Brown 2009, s. 132.)

Yhtenä isona käytännön muutoksen on tullut teknologisoitumisen liittäminen osaksi opetusta. Jan Jagodzinskiin mukaan teknologian merkityksen kasvaminen yhteiskunnassa luo tarpeen myös sille, että teknologiaa sisällytetään yhä enemmän opetukseen. Tarve teknologian lisäämiseksi osaksi opetusta on kasvanut jo niin suureksi, ettei sitä voi jättää enää huomiotta. (Jagodzinski, 2013, s. 23.) Teknologian myötä digitaalisuus on tullut osaksi opetusta. Uudet tavat opettaa sekä ajankohtaisten ilmiöiden painotus opetuksessa ovat jatkuvassa kasvussa kuvataidekasvatuksen opetuksessa ja ovat näin herättäneet kysymyksiä siitä, miten opetus pitäisi toteuttaa ja mihin aiheisiin opetuksessa pitäisi painottaa.

Ilmiöpohjaisuus opettajankoulutuksessa

Kuvataidekasvatuksen alan muutokset herättävät kysymyksen siitä, mitä on hyvä opettajuus. Alan muutosten tarkoituksena on tarjota mahdollisimman monipuoliset työkalut sitä hyödyntäville oppilaille ja opiskelijoille tulevaisuutta varten. Kuvataidekasvatuksen opettajankoulutus on joutunut myös muuttamaan paradigmojaan, jotta koulutus olisi aikaansa sopiva. Opetusministeriön mukaan Suomessa on kehitetty 1970-luvulta lähtien yleissivistävien aineiden opettajankoulutusta järjestelmällisesti. Kehityksessä on painotettu ajatusta opettajan työn haastavuudesta sekä opettajankoulutuksen korkeasta koulutustasosta. (Opetusministeriö 2007, s. 14.)

Kuvataidekasvatuksen opettajankoulutuksessa pyritään painottamaan pedagogisiin menetelmiin. Mauri Åhlberg toteaa, että didaktiikkaan usein sisällytetään opetuksen ja opetussuunnitelman tutkiskelu. Didaktiikkaan luetaan usein myös mukaan opetukseen sisällytetyt tavoitteet, opettajan antama arviointi, motivointi, opetusmuodot- ja menetelmät sekä yleisesti koulu ja opetusmateriaalit. (Åhlberg 2004, s. 37.) Didaktiikka on laaja käsiteltävä aihe, jota pohditaan jatkuvasti kuvataidekasvatuksen opettajakoulutuksessa ja sen toteutuksessa. Tämä näkyy siinä, mitä aiheita sekä ilmiöitä käsitellään koulutuksessa ja mihin

opetusmuotoihin- ja menetelmiin painotetaan, esimerkiksi digitaalisuus kuvataideopettajan koulutuksessa on paljon keskustelua herättänyt aihe.

Didaktiikkaan sisällytetään vahvasti ajatus siitä, mitä on hyvä opettajuus. Olli Luukkainen (2014) toteaa, että opettajuus painottuu muutosten kohtaamiseen sekä elämän. Yhteiskunnassa vaikuttavat ilmiöt sisällytetään yhä enemmän opetukseen ja se muuttuu jatkuvasti konkreettisemmaksi, minkä vuoksi jokainen opettaja joutuu tarkastelemaan sekä jäsentämään omaa ammatillista osaamistaan. Opettajankoulutus kohtaa jatkuvaa muutosta opetukseen, minkä vuoksi ammatillinen osaaminen voi joutua koetukselle. Jokaisen opettajan tulee arvioida omaa tietouttaan sekä osaamistaan kuvataidekasvatuksen kentällä. Samat opetusmallit eivät välttämättä ole hyödynnettävissä enää ajan kuluessa, minkä vuoksi opettajuuteen sisällytetään myös uuden tiedon ja osaamisen etsiminen ja kokeileminen. (Luukkainen 2004, s. 191–192.) Didaktiikkaan sisältyy myös ajatus opettajan oman opettajuuden arvioinnista ja kehittämisestä. Opetusministeriön mukaan opettaja toimii oppijan roolissa. Oman työn reflektointi, omien opetusstrategioiden arviointi ja uuden tiedon etsiminen kuuluvat vahvasti osana opettajan työnkuvaa. (Opetusministeriö 2007, s. 13.)

Opetettavan aineen opetus edellyttää ainedidaktiikkaa. Kasvatustieteellä pitää olla läheinen yhteys opetettavaan aineeseen sekä tämän sisältämiin ja käsittelemiin aiheisiin. Opetusministeriön (2007) mukaan ainedidaktiikalla tarkoitetaan lähestymistapaa, jossa ainetta, sen didaktiikkaa ja sisältöjä samoin kuin prosessia, joka liittyy oppijan oppimiseen, tarkastellaan monitieteellisesti. Ainedidaktiikan lisäksi opettajalla on oltava ainehallintaa. Tämä tarkoittaa sitä, että opettajalla on osaamista hyödyntää ja muodostaa uutta tietoa opetettavasta aineesta. Aineenhallinta sisältää myös opettajan pedagogisen osaamisen sekä aineen sisältämän tiedon tuomisen oppilaille. (Opetusministeriö 2007, s. 16.) On merkittävää, että aineenopettajalla on tietoa ja taitoa liittyen omaan opetettavaan aineeseen. Tämä vaatii oman tiedon jatkuvaa rakentamista, sekä opetettavan aineen ajankohtaisten aiheiden seuraamista.

Luukkaisen (2004) mukaan opettajankoulutukseen on tärkeää sisällyttää yhteiskunnallisia ilmiöitä sekä sisältöjä, jotka ovat osana sen ympäristöä. Tämä tarjoaa opettajalle työkalut eri oppilaiden ja sosiaalisten taustojen ymmärtämiseen ja opetuksen toteuttamiseen niin, että jokainen oppilas on siinä huomioitu. (Luukkainen 2004, s. 193.) Ajankohtaisuus opettajakoulutuksessa on myös merkittävä sen vuoksi, että se tarjoaa jokaiselle opiskelijalle

mahdollisuuden käsitellä yhteiskunnallisia sisältöjä tulevassa kuvataideopettajan työssään. Näin koulutus ei ole irrallinen muusta yhteiskunnasta. Luukkainen (2004) toteaa, että opettajankoulutusta on kritisoitu siitä, että sen teoriaopetus ei kytkeydy tarpeeksi käytäntöön. (Luukkainen 2004, s.101.) Hänen mukaansa opettajan taitojen ja tietojen kehittämiseen kuuluu käytännön työskentely. Opettajan kehittyminen on prosessi, jossa yhdistyy eri oppilaitoksissa työskentely sekä omien tietojen kehittäminen. On merkittävää, että opettaja kehittää omaa ammattitaitoaan opettajankoulutuksen jälkeenkin, jotta se olisi mahdollisimman ajan tasalla. (Luukkainen 2004, s. 196.)

Luukkaisen (2004) mukaan jatkuvasti kehittyvään opettajuuteen vaikuttaa yhä suurempana roolina oppilaitokset ja niiden yhteisöllisyys. Tiivis yhteistyö ympäröivän yhteiskunnan ja oppilaitoksen asiantuntijoiden kesken mahdollistaa oppilaitoksen kehitystyön. Yhteisöllisyys tarjoaa paremman mahdollisuuden kehittää oppilaitosta niin, että se tukee sen käyttötarkoitusta paremmin ja ajankohtaisemmin. (Luukkainen 2004, s.195.) Opettajuuden ja oppilaitosten jatkuva kehitys tarjoavat parempia oppimisympäristöjä ja oppimisstrategioita tukemaan tulevia opettajia opettajankoulutuksessa. Opetushallituksen mukaan yhteisöllisyys ja sen vaatima tiivis vuoropuhelu ja osaamisen kehittäminen tarjoavat myös paremmat mahdollisuudet tasa-arvon toteutumiseen (Opetushallitus 2021b).

Opettajuuden päätavoitteena on vahvistaa nuorten ja lasten osaamista toimia yhteiskunnan jäsenenä sekä tarjota heille työkalut arkipäivän taitoihin ja tietoihin. Luukkainen toteaa opettajan merkittävimmäksi tehtäväksi nuorten ja lasten tukemisen niin, että heistä tulee oma-aloitteisia ja täysivaltaisia kansalaisia. Tämä vaatii sen, että opettajalla itsellään on riittävät valmiudet ja osaaminen opetuksen toteuttamiseen, hyödyntää eri ympäristöjen oppimismahdollisuuksia ja kehittää koulu yhteisöjä. (Luukkainen 2004, s. 191.) Jotta opettaja kykenee tarjoamaan lapsille ja nuorille riittävästi tukea ja oikeanlaista opetusta, on opettajankoulutuksen oltava ajankohtainen ja monipuolinen.

Opiskelijälähtöinen opetus

Opiskelijälähtöisellä opetuksella tarkoitamme tutkimuksessamme opetusmallia, jossa opiskelija on vahvasti vaikuttava tekijä opetuksen sisällön ja opetusmetodien valinnassa. Painotus opetuksessa on siis kurssin ja opetuksen opiskelijoissa, jolloin opetus pyritään toteuttamaan niin,

että opiskelija saa itse kokeilla ja harjoitella oppiakseen. Tällainen oppimismalli on erilainen verrattuna pelkkään seuraamiseen ja kuunteluun. Michele Schweisfurth (2013) mukaan, opetusmallia, jossa keskiössä on opettaja opiskelijan sijaan, kutsutaan opettajakeskeiseksi opetuksiksi. Tässä opetusmallissa opettaja päättää opetuksen ja sen sisällön. (Schweisfurth 2013, s. 10.) Neurotieteilijä Janet Zadina, kertoo yhdessä esityksessään Terry Doleyn mukaan, että opetusmalli, jossa opiskelijat kokeilevat erilaisia toimintoja tukee paremmin aivojen toimintaa. (Doyle 2012, s.7-8.). Opetuksen sisällön valinnassa painotettaisiin niihin asioihin, jotka tulevat olemaan tarpeellisia tuleville opettajilla, mitä tulee digitaalisten toimintojen käyttämiseen.

Doyle (2008) toteaa Doleyn mukaan, että oppija tekee oppimisessa suuren osan työstä. Tämä tarkoittaa, että perinteinen malli, jossa opettajan opetus ovat keskiössä opetuksessa, ei välttämättä ole tehokkain tapa opiskelijan oppimiselle. Siksi on tärkeää, että uusia opetusmuotoja, joissa oppilaan työntekoon painotetaan, kehitetään jatkuvasti. (Doyle 2012, s.7.) Perinteisessä opettajakeskeisessä opetuksessa opiskelijat ovat usein passiivisessa roolissa oppitunnin aikana. Opiskelijakeskeisyys on merkittävää opetuksessa, sillä kokeilemalla ja tekemällä opiskelija pääsee tutustumaan opittuun asiaan konkreettisesti sekä harjoitukset voivat aktivoida opiskelijoiden kognitiivisia toimintoja. Doyle (2012) toteaa, että opiskelijakeskeisessä opetuksessa pyritään opiskelijoiden tehokkaaseen oppimiseen. Tämä tarkoittaa opetusmetodien kehittämistä niin, että opiskelijan työmäärään painotetaan ja opiskelijoita kannustetaan työskentelemään enemmän opetuksessa. Tarkoituksena on painottaa opiskelija aktiivisuuteen ja oma-aloitteisuuteen. (Doyle 2012, s. 7.) Schweisfurth (2013) mukaan opiskelijakeskeisyys opetuksessa opiskelijoilla on täten mahdollisuus vaikuttaa opetuksen sisällön lisäksi myös opetuksessa hyödynnettyyn opetusmetodiin. Opiskelijalla on myös mahdollisuus työskennellä yhdessä muiden oppilaiden ja opettajan kanssa. (Schweisfurth 2013, s. 10.)

Luukkainen (2014) toteaa, että opetuksen painotus on metakognitiivisissa tiedoissa ja taidoissa. Ne toimivat oppimisen tukena ja ohjaavat sitä. Metakognitiivisella tiedolla tarkoitetaan oppijan aiempia skeemoja sekä oppijan käsitys omasta oppimisesta. (Luukkainen 2014, s. 98.) Oppiminen on monimuotoinen prosessi, joka vaatii oppijalta opittavan asian käsittelemistä ja sen liittämistä aiemmin opittuun. Tämän vuoksi on merkittävää, että opetuksessa huomioidaan opiskelijaa, sillä oppimiseen vaaditaan oppijan omaa ponnistelua. Rauste-von Wright ja von

Wright (1994), Leino ja Leino (1997), Ruohotie (1998) ja Lehtisalo (2002) toteavat Luukkaisen mukaan, että konstruktivismissa oppiminen rakentuu aiempien kokemusten ja aiheeseen liittyvän tiedon päälle. Tämän vuoksi on merkittävää, että opettaja huomioi opiskelijoiden aiemmat kokemukset aiheesta ja näin painottaa niitä asioita, mitkä ovat opiskelijoille merkityksellisiä. Myös oppilaiden aiempien tietojen hyödyntäminen opetuksessa tukevat heidän oppimistaan. (Luukkainen 2014, s. 99.)

Schweisfurthin mukaan opiskelijälähtöiseen opetukseen vaikuttaa pitkälti opiskelijan motivaatio sekä oma-aloitteisuus (Schweisfurth 2013, s. 12). On tärkeää, että opettaja pyrkii tukemaan näitä opetuksen toteuttamisessa. Myös opetus itsessään voi tukea opiskelijoiden motivaatiota. Doylen (2012) mukaan oikeiden vastausten löytäminen sekä uuden merkittävän tiedon oppiminen voivat itsessään toimia palkintona opiskelussa. Genetics Science Learning Center (2010) on julkaissut Doyleyn mukaan, että tämän tyylinen opetus luo aivoissa kemiallisia reaktioita ja vapauttaa dopamiinia, mikä saa opiskelijan motivoitumaan sekä kokea opetuksen palkitsevana. (Doyle 2012, s. 9.)

Doylen mukaan opiskelijakeskeisessä opetuksessa pyritään merkittävään ja optimaaliseen opetukseen ja oppimisympäristöihin (Doyle 2012, s. 7). Kuitenkin on tärkeää huomioida opetuksen toteuttamisessa, että opettajalla on silti tärkeä rooli opetuksen toteuttamisessa. Doyle jatkaa kertomalla, että opiskelijat tarvitsevat opettajan apua uuden tiedon yhdistämisessä ja ymmärtämisessä sekä haastavien asioiden selittämisessä. Opettajan tehtävän painotus opiskelijakeskeisessä opetuksessa on ymmärtää, milloin opiskelijat kykenevät työskentelemään itsekseen ja milloin he tarvitsevat tukea uuden oppimisessa. (Doyle 2012, s. 8–9.) Maryellen Weimerin mukaan opettajan tehtävänä on tukea opiskelijan oma-aloitteisuutta. Sen sijaan, että opettaja antaa opiskelijoille suoria vastauksia, on opettajan mahdollista myös ohjata opiskelijoita oppimaan hyödyntämällä eri materiaaleja ja oppimisen välineitä. (Weimer 2013, s. 76.)

Monet opettajat pitävät opiskelijälähtöisen opetuksen toteuttamista haasteellisena, sillä opettaja ei ole tällöin samanlaista vaikutusvaltaa oppitunnin kulkuun. Opettajat haluavat usein vaikuttaa opetuksen ajankäyttöön ja opetuksen sisältöihin. Weimer toteaa, että opiskelijakeskeisen opetuksen ennalta-arvaamattomuutta on myös pidetty haasteellisenä. Opettaja saattaa kohdata erilaisia tilanteita, joihin hän ei ole valmistautunut oppituntia pitäessä. Haasteena on myös

huomattu opiskelijoiden vastustus opiskelijakeskeisen opetuksen toteuttamiseen. On esimerkiksi huomattu opiskelijoissa käytöstä, jossa he esittävät olevansa aktiivisia, vaikka todellisuudessa he eivät osallistu opetukseen tai työn tekemiseen. Vastustusta on esiintynyt myös opetusmallin työmäärässä. Opiskelijalle on helpompi kopioida, mitä opettaja on opettanut sen sijaan, että opiskelija itse pohtisi käsiteltävää aihetta. (Weimer 2013, s. 71.) Kuitenkin tähän vaikuttaa pitkälti opiskelijoiden ja oppilaiden ikä- ja koulutustaso.

Käytämme tutkimuksessamme sosiokonstruktivismia kokoavana käsitteenä. Sosiokonstruktivismia toimii kokoavana käsitteenä sosiaaliselle konstruktionismille ja sosiaaliselle konstruktivismille (Kauppila 2007, 47). Sosiokonstruktivismi tukee opetuksen opiskelijälähtöisyyttä, sillä siinä huomioidaan oppilaiden taustat sekä yksilölliset tarpeen osana opetusta.

Reijo Kauppihan mukaan, Tapio Puolimatka (2002) toteaa sosiaalisen konstruktionismi pääpainona olevan yksilön tieto ja sen kehittyminen yhteisöllisten ehtojen kautta. Sosiaalinen konstruktivismi taas painottaa yhteisöllistä tietoa ja tieteellisen tiedon kehittymisen ehtoja. (Kauppila 2007, s. 47.) Jotta sosiokonstruktivismia voidaan hyödyntää tehokkaasti, on merkittävää, että opettaja tietää oppilaiden aikaisemmasta opetuksesta. Tällöin opettaja kykenee tarjoamaan oppilaille opetusta, josta oppilaat voivat luoda merkityksellisiä yhteyksiä aikaisemman oppimansa välillä. (Powell & Kalina 2009, s. 241.)

Kauppila (2007) kuvaa sosiokonstruktivistisen oppimiskäsityksen olevan tietoteoreettinen käsitys, joka käsittelee tietoa ja oppimista sekä vuorovaikutuksen merkitystä niihin. Kyseisen käsityksen mukaan oppimisen tärkeä osana on vuorovaikutus muiden kanssa. Oppiminen siis tapahtuu sosiokulttuurisessa kontekstissa. Sosiokonstruktivismi tarjoaa opettajalle mahdollisuuden tukea mielekästä oppimista sekä tukea oppilaan motivaatiota. (Kauppila 2007, 48.) Powellin ja Kalinan mukaan se on tehokas opetusmetodi, josta kaikki oppilaat voivat oppia yhteistyön ja sosiaalisen kanssakäymisen kautta (Powell & Kalina 2009, 243). Sosiokonstruktivismi tekee mahdolliseksi opetuksessa mielekkään vuorovaikutuksen oppilaiden ja opettajan välille.

Digitalisaatio kuvataidekasvatuksessa

Christine Paulin (2008) mukaan digitalisaatio on edesauttanut median avulla uusien työskentelymetodien esittelyä ja käyttöönottoa monille taiteilijoille (Paul 2008, s. 27). Richard Colsonin (2007) mukaan tyypillisesti taideteokseen kuuluvat materiaalit ja ominaisuudet vaikuttavat vahvasti taiteilijan päätöksiin ja työskentelyprosessiin liittyen taideteokseen, jonka parissa työskentelevät (Colson 2007, s. 58). Materiaalien ja eri komponenttien ominaisuudet ovat tärkeitä, sillä ne vaikuttavat siihen, miten taideteosta ja siihen liittyviä taiteellisia päätöksiä tulkitaan. Colson toteaa, että ymmärrys näistä erilaisista vaikuttavista ominaisuuksista antaa taiteilijalle mahdollisuuden laajentaa taiteellista ymmärrystään työstään. Tämä ymmärrys usein on taiteellisen yrityksen ja erehdyksen takia, joka antaa taiteilijalle mahdollisuuden suunnitella, testata ja kokeilla ideoita. (Colson 2007, s. 58.) Paulin mukaan taiteilijan oma tyyli vaikuttaa vahvasti siihen, miten taiteilija päättää hyödyntää tarjolla olevia digitaalisia metodeja, kuten erilaisia tietokoneohjelmia (Paul 2008, s. 27). Hänen mukaansa tietokoneohjelma yleensä määrittellään erilaisiksi muodollisiksi käskyiksi, jotka tietokone voi toteuttaa (Paul 2008, s. 124).

Jo vuonna 2007, Colson (2007) toteaa taiteilijoiden alkaneen käyttämään digitaalisia mahdollisuuksia, jotta voisivat saavuttaa määränpäitään taiteellisesti. Taiteilijat ovat tehneet yhteistyötä internetin kautta, mikä on edistänyt heidän taiteellista työskentelyään. Yhteistyössä internetin yhteyden välityksellä on havaittavissa neljä erilaista reittiä, joita ihmiset yleisesti seuraavat. Nämä reitit ovat sellaisten nettisivujen käyttö, joiden tarkoitus on kerätä keskeistä informaatiota työtä varten, nettisivujen käyttäminen interventionismina, internetin keskeinen osa työssä ja internetin käyttäminen komponenttina työssä, jotta työn live-elementit voi yhdistää muuhun mediaan. Nämä erilaiset reitit, joita taiteilijat ovat käyttäneet taideteoksissaan hyväksi, demonstroivat taiteilijoiden käyttävän internet-yhteyttä hyväksi millä tahansa tavalla, joka auttaa heitä taiteellisen ajattelun ja ideoinnin kanssa. Ei ole olemassa tiettyä kaavaa, miten taiteilijat käyttävät digitaalisia välineitä tai metodeja osana taidettaan. (Colson 2007, s. 134.) Esimerkiksi kritiikin antaminen on helpompaa, sillä sen voi lähettää toiselle osapuolelle internet-yhteyden välityksellä.

Internet-yhteyden ja digitalisaation kautta toimivat erilaiset yhteistyön muodot luovat monia erilaisia mahdollisuuksia taiteilijoille, joilla ei ole välttämättä mahdollisuutta matkata samaan paikkaan, missä yhteistyökumppani on. Brownin mukaan ihmisten inhimillisiä reaktioita on siis

mahdollista tutkia ja tarkastella visuaalisten taidemuotojen kautta (Brown 2009, s. 132). Digitalisaatio mahdollistaa tämän entistä suuremmalla skaalalla. Brown kertoo ympäröivien kulttuurien, digitaalisten tai muiden, ja niiden omien arvojen vaikuttavan taiteeseen ja sitä kautta kuvataidekasvatukseen (Brown 2009, s. 132). Kuvataidekasvatuksessa on mahdollista hyödyntää digitaalisia välineitä sekä tarkastella niitä ympäröiviä kulttuureja ja niiden vaikutusta taiteeseen.

Digitalisaatio kuvataideopettajien koulutuksessa

Opetushallituksen (2021) mukaan opetuksen digitalisoitumisen aloittamisen jälkeen, digitalisaatio opetuksen kontekstissa koskettaa kaikkia kuntia ja niiden kouluja. Eri kunnilla ja kouluilla on kuitenkin erilaiset mahdollisuudet digitalisaation hyödyntämiseen ja siitä syystä laadukkaan digitaalisen opetuksen, ja oppijoiden tasa-arvon kriteerit eivät välttämättä toteudu. (Opetushallitus 2021a.) Opetushallitus on tietoinen siitä, että tasa-arvo ei toteudu optimaalisesti, vaikka tasa-arvo digitalisaatiossa tulisi olla kaikille tasavertaisesti tarjolla ja sillä tavalla tarjota mahdollisuus digitalisoituneessa maailmassa elämiseen. Teknologiaosaamiseen ja digitaitojen kehittämiseen on siis panostettava koulutuksen kehityksessä (Opetushallitus 2021a.)

Sinclairin (2009) mukaan monet taidekasvattajat painottavat kurinalaisuuteen liittyviin taitoihin ja niiden integroimiseen osaksi taideopetusta. Tällaisen painotukseen liittyy kuitenkin kolme erilaista pulmaa, jotka liittyvät taitojen kehitykseen, taitojen kehityksen vastuuseen ja niiden taitojen soveltamismahdollisuuksiin, mitä tulee taiteeseen. Kysymykset ovat siis: mitä taitoja tulee kehittää, kuka on vastuussa taitojen kehityksestä ja miten taitoja voi soveltaa muissa taidemuodoissa. (Sinclair 2009, s. 197.)

Opetushallituksen vaikutusohjelman tarkoituksena on suunnitella, jäsentää ja uudelleen suunnata Opetushallituksen työtä edistämään teknologiaosaamista. Sen tärkein tavoite on digitalisaation tasa-arvon edistäminen, jotta opiskelijat voisivat olla paremmin valmistautuneita elämään ja työskentelemään digitalisoituneessa maailmassa. Jotta tavoite olisi mahdollista saavuttaa, vaikutusohjelman keskeiset toimenpiteet liittyvät opetussuunnitelmien ja tutkintojen perusteiden toimeenpanon tukeen. Jatkuvan oppimisen tuen tarjoaminen kaikilla asteilla on tärkeää, vaikka eri koulutusasteiden kehittäminen jatkuu omilla ehdoillaan. On myös muita kouluasterajoja ylittäviä suuntia jatkuvan oppimisen tuen tarjoamisen lisäksi. Näihin kuuluvat

tiedolla johtaminen, oppimisen datan jalostaminen, oppimisanalytiikka, tekoälyn hyödyntäminen (Opetushallitus 2021a.)

Opetushallituksen mukaan Suomessa digitalisaation sisällyttäminen osaksi koulutusta on onnistunut hyvin. Tähän osasyynä on koulutuksen tietojärjestelmän pitkäjänteinen kehitys ja valtakunnalliset digitaaliset palvelut, jotka ovat luoneet hyvän pohjan digitalisaation kehittämiseksi. Oppijan parhaaksi toimiminen on oleellista ja parhaimman mahdollisen koulutuksen saavuttamiseen vaaditaan yhteistyötä. (Opetushallitus 2021a.) Digitalisaatiota on mahdollista hyödyntää monissa eri oppiaineissa, minkä takia digitalisaation opettaminen ja ymmärtäminen osana laajempaa kokonaisuutta auttaa opiskelijaa hahmottamaan omaa kehitystään osana digitalisoituvaa maailmaa.

Bruce Wandsin (2006) mukaan digitaalisen taiteen ymmärrys ja arvostus on ollut kasvussa jo vuonna 2006. Digitaalista taidetta on aloitettu esittelemään museoissa, gallerioissa ja nykytaiteen keskuksissa. Vaikka kyseessä on positiivinen askel kohti moninaisen taiteen hyväksymistä osaksi yleisesti hyväksytyä taidetta, taidemuseot ovat ilmaisseet vaikeuksia esittää ja säilyttää digitaalisia taideteoksia, joiden määrä jatkaa kasvamista. (Wands 2006, s. 206.) Tämän askeleen jälkeen voi olla vaikeaa, ellei jopa mahdotonta poistaa digitaalista taidetta taidemuotojen joukosta, sillä 2000-luvun taiteilijat eivät tule koskaan tuntemaan maailmaa ilman tietokoneita ja digitaalisen taiteen edistystä eivätkä he tule kokemaan digitaalisia välineitä tai mediaa mitenkään epätavallisena (Wands, 2006, s.206). On totta, että digitaaliset taideteokset luovat ongelmia liittyen niiden pysyvyyteen ja säilyttämiseen, mutta digitaaliset ongelmat kehittävät digitaalisia vastauksia näihin ongelmiin ja kehittävät siis teknologiaa (Wands 2006, s. 206.).

Jotta ymmärrystä kuvataiteesta voisi kehittää, Brownin (2009) mukaan on opiskelijan käytettävä erilaisia tekniikoita ja muotoja. Yleisiä tapoja harjoittaa luovuutta ja taiteellisia näkemyksiä sekä kehittää ongelmanratkaisutaitoja ovat esimerkiksi piirtäminen, maalaaminen, valokuvaus, muotoilu ja eri digitaaliset taidemuodot. (Brown 2009, s.133.) Sinclairin (2009) mukaan kuvataidekasvatuksen alan kirjallisuudessa ja opettajien käytännössä tärkeäksi periaatteeksi nousee siis erilaisiin taidemuotoihin liittyvien taitojen ja tekniikoiden kehittäminen. Näihin taitoihin ja tekniikoihin kuuluu sellaisen sanaston kehittäminen, joka antaa mahdollisuuden keskustella taiteen tekemisen kautta, kommunikoida siitä ja tehdä yhteistyötä jaetussa

projektissa. (Sinclair s.2009, s. 46.) Kuvataidekasvatuksessa on merkittävää käydä läpi erilaisia taiteen muotoja ja tekniikoita.

Digitaalisen taiteen määritelmä

Wolf Lieserin (2010) mukaan digitaalisesta taiteesta on tullut ajan saatossa helposti ymmärrettävä termi, joka sisältää minkä tahansa taiteen ilmentymän, jossa tietokonetta on käytetty luomaan taidetta. Virallisen määritelmän mukaan taideteos on tuotettu digitaaliseen muotoon, jota voidaan elektronisesti kuvailla nollien ja yksien sarjalla. (Lieser, 2010, s. 12.) Digitaalinen taide on kuitenkin laaja termi ymmärrettävyydestään huolimatta ja se sisältää monia eri tapoja ymmärtää taidemuotoa. Finto, suomalainen sanasto- ja ontologiapalvelu, asettaa digitaalisen taiteen sivulla digitaalisen taiteen sähköisen taiteen yläkäsitteen alle. Sivusta listaa digitaalisen taiteen assosiativisiksi käsitteiksi mediataiteen, tietokonetaiteen ja verkkotaiteen. (Finto 2021a.) Mediataiteen assosiativiseksi käsitteeksi kuuluu digitaalisen taiteen lisäksi interaktiivinen taide ja sen alakäsitteisiin kuuluu tietokonetaide, verkkotaide ja videotaide (Finto 2021b). Katja Kwastekin mukaan mediataide on siis yläkäsite erilaisille taiteellisille ilmaisulle, joihin usein kuuluu videopelitaide. Monet mediataiteeksi luetut visuaaliset taidemuodot kuuluvat mediataiteen kategoriaan niiden ajan kulutuksen takia. Tämän takia jotkut mediataiteen muodot voidaan kategorisoida “aikaperusteinen taide” (eng: time-based art), mutta sitä ei ole mahdollista luokitella pakolliseksi piirteeksi mediataiteessa, koska kaikki mediataiteen muodot eivät ole aikaa vieviä. (Kwastek, 2013, s.1.) Finton mukaan tietokonetaiteen assosiativisiksi käsitteiksi taas kuuluu digitaalisen taiteen lisäksi tietokonegrafiikka, verkkotaide ja virtuaalitodellisuus (Finto 2021c). Kwastekin mukaan tietokonetaiteen ajatellaan olevan vanhempi termi, mutta tarkempi kuin “mediataide.” Termi nimeää mediaksi tietokoneen mediaan viittaamisen sijaan, mistä syystä tietokonetaidetta voi 2010-luvulla ajatella mediataiteen alakategoriana. (Kwastek 2013, s.3). Kaikissa edellä mainituissa termeissä on hienoisia vivahde-eroja, jotka ovat kuitenkin niin huomattavia, että ne saavat kuulijan ajattelemaan eri asioita. Keskitymme kuitenkin pro gradu -tutkielmassamme digitaaliseen taiteeseen, jonka olemme vielä rajanneet digitaaliseen kuvataiteeseen, jotta aihealueemme olisi mahdollisimman selkeä ja loisi oikeanlaisen mielikuvan jo termin lukiessa.

Digitaalisen taiteen määritelmän laajuuden takia, digitaalisen taiteen määritelmässä ja kategorisoinnissa esiintyy ongelmia. Kwastekin mukaan mediataidetta ajateltaessa taiteellisena

kategoriana, jota määrittelee tekniset tai muodolliset ominaisuudet, taide tuo esiin viestin jonkinlaisen median kautta. Digitaalisen taiteen termiä on mahdollista kaventaa muotoon “(uusi) mediataide,” joka viittaa erilaisiin taiteellisiin ilmaisuihin, jotka käyttävät hyväksi elektronista mediaa. Tämä kapeampi termi ei kuitenkaan kykene erottamaan mielikuvituksen ja äänen tuotannon prosesseja, osallistavia ja edustavia töitä, performatiivisia projekteja ja installaatioita. (Kwastek 2013, s.1.) Lieser (2010) toteaa, että näistä nimetyistä muodoista huolimatta mitä tahansa digitaalista kuvausta tai työtä ei voida ajatella taiteena. Digitaalinen taide yhdistää taidetta, tiedettä ja teknologiaa, mistä syystä rajat digitaalisen taiteen ja muun välillä eivät ole tarkasti rajattuja. Digitaalisen taiteen juuret löytyvät siis myös matematiikasta ja tietojenkäsittelyopista. (Lieser 2010, s. 12.) Digitaalinen taide tuo uudenlaisen näkökulman taiteeseen.

Kestävä kehitys oppilaitoksissa

Liisa Rohwederin (2008) mukaan, opetusministeriö on painottanut kestävän kehityksen merkitystä, tuomalla sitä yhä enemmän esille oppilaitoksissa ja kouluissa (Rohweder 2008, s.8). UNESCO:n mukaan Bruntland commission report kuvailee kestävästä kehityksestä kehityksenä, joka vastaa nykyisyyden tarpeisiin, mutta ei teoillaan kompromisoi tulevaisuuden sukupolvien kykyä vastata omiin tarpeisiinsa (UNESCO 2022a). Koulut ja opetuslaitokset ovat yhä enemmän pyrkineet lisäämään kestävän kehityksen osuutta tuomalla sitä osaksi kursseja ja opetusta. Myös korkeakouluissa kestävä kehitys on tullut merkittäväksi teemaksi. Rohwederin mukaan opetusministeriö on tukenut toiminnallaan korkeakouluja ja pyrkinyt näin tuomaan lisää tietoisuutta kestävästä kehityksestä. Opetusministeriön mukaan korkeakoulututkimuksen suorittaneella opiskelijalla on tärkeää olla riittävää osaamista toimia alallaan yhteiskunnassa hyödyntäen kestävän kehityksen periaatteita. Jotta tämän on mahdollista toteutua, on merkittävää, että korkeakoulu hyödyntävät opetusministeriön strategiaa lisäämällä sen osaksi korkeakoulujen omaa toimintakulttuuria sekä opetussuunnitelmia. (Rohweder 2008, s.8.)

Lisa-Ann Wolffin (2006) mukaan, on merkittävää, että kestävä kehitys huomioidaan korkeakoulujen opetuksessa, sillä kestävän kehityksen ymmärtäminen vaatii tietoutta kestävän kehityksen historiasta ja käytännöstä. Korkeakouluissa on myös tärkeää tuoda esiin, miten kestävästä kehityksestä on mahdollista hyödyntää opiskelijoiden tulevissa ammateissa, ja miten koulutukseen johtavien alojen vanhoja periaatteita on mahdollista muokata ja kyseenalaistaa

kestävän kehityksen ajatusta tukeviksi. (Wolf 2006, s.43.) Kestävän kehityksen tuominen osaksi opetusta tuo kouluille ja oppilaitoksille kuitenkin omat haasteensa. Kestävän kehityksen tuominen osaksi opetussuunnitelmaa ja koulujen toimintakulttuuria onnistuneesti vaatii sen kokonaisvaltaista integroimista osaksi koulutusta. Wolff toteaa, että kestävän kehityksen liittäminen erilliseksi osaksi opetusta tai korkeakoulujen koulutusta ei ole riittävää, vaan kestävä kehitys vaatii koko koulutuksen periaatteiden ja opetuskontekstin muokkaamista sekä uusien ideoiden ja päämäärien tuomista osaksi opetusta (Wolf 2006, s.44).

Mauri Åhlbergin (2006) mukaan, myös yliopistokoulutuksessa pyritään tukemaan arvokasta oppimista. Arvokas oppiminen vaatii osakseen jatkuvaa kehitystä sekä teoreettisia ja empiirisiä testauksia, jotta opetuksen laatu pysyisi korkeana. (Åhlberg 2006, s.34.) Kestävä kehitys vaatii oppilaitoksilta jatkuvaa tutkiskelua siitä, miten opetus toteutetaan ja miten toimintakulttuuri on jatkuvassa muutoksessa kestävän kehityksen kanssa. Jotta opetus pysyy korkealaatuisena, Åhlberg (2006) mukaan se vaatii yksilöiden, yhteisön ja toimintakulttuurin jatkuvaa kehittämistä. Yliopistoissa tämä tarkoittaa sitä, että yliopiston asiantuntijoille on tarjottava mahdollisuus tutkija sekä uudistaa työtään kestävän kehityksen mukaisesti. Tämän lisäksi jatkuva kehitys vaatii myös yhteisön, opetuksen, opiskelijoiden laadun tukemista ja kehittämistä. (Åhlberg 2006, s.34.)

Lapin yliopisto (2022) painottaa kestävään kehitykseen koulutusaloillaan. Lapin yliopiston kestävä kehitys painottaa ympäristöön ja sen huomioimiseen. Lapin yliopisto pyrkii toiminnallaan myös vähentämään ympäristökuormitusta sekä tuomaan opetuksessa esille ympäristövastuuta (Lapin yliopisto 2022). Kestävän kehityksen merkitystä tuodaan esiin kurssien sisällöissä niin, että se integroidaan kurssien teemaan jo niiden suunnitteluvaiheissa.

Opetushallitus (2022b) tuo esille taiteen perusopetuksen merkityksen osana kestävää kehitystä ja sen opetusta. Opetushallituksen mukaan taide antaa opiskelijoille mahdollisuuden suunnitella kestävää tulevaisuutta ilman ennakkoluuloja ja ilman rajoituksia luovuudelle. (Opetushallitus 2022b.) Taiteen perusopetusliitto tukee tätä väittämällä, että taiteen perusopetus tukee luovan ajattelun kehittymistä, mikä on edellytys uudenlaisten ratkaisujen löytäminen vanhoihin ongelmiin. Opiskelijoiden on mahdollista avartaa omaa taiteellista ajattelua tulevaisuuteen, uusiin merkityksiin ja yhteisöllisyyteen liittyen. Kestävän tulevaisuuden luominen ei ole

kuitenkaan vain opiskelijoiden tehtävä, vaan myös oppilaitoksen henkilöstön tavoite. (Taiteen perusopetusliitto 2019.)

Opetushallituksen mukaan erilaiset taiteilijat ovat käyttäneet taiteellisia näkemyksiään luomaan ennennäkemättömiä teoksia ja kuvitteellisia maailmoja. Taiteen keinoin luominen on yksi keskeisimmistä tavoitteista kestävän tulevaisuuden luomisessa Taiteen perusopetuksen opetussuunnitelman perusteiden (2017) mukaan. Kestävä tulevaisuus ei rajoitu vain ekologisesti ja materiaalisesti kestävään tulevaisuuteen, vaan myös kulttuuriperintöjen tutkiminen, välittäminen ja uudistaminen ovat merkittäviä osia kestävän tulevaisuuden rakentamisessa. (Opetushallitus 2022b.) UNESCO listaa 17 tavoitetta kestäväälle kehitykselle. Nämä tavoitteet ovat: ei köyhyyttä, ei nälänhätää, hyvä terveys ja hyvinvointi, laadukas koulutus, sukupuolien välinen tasa-arvo, puhdas vesi ja hygienia, edullinen ja puhdas energia, kunnollinen työ ja ekonomisen kasvu, teollisuus ja innovaatio sekä infrastruktuuri, epätasa-arvon väheneminen, kestävät kaupungit ja yhteisöt, vastuullinen kuluttaminen ja tuotanto, ilmastovaikutus, elämä vedenpinnan alapuolella, elämä maalla, rauha ja oikeus sekä vahvat instituutiot sekä viimeisenä yhteistyö tavoitteiden saavuttamiseen. (UNESCO 2022b.)

Opetus-, kasvat- ja koulutusalojen säätiö hyödyntää uudistavaa opetusta kestävän kehityksen tukena. Uudistavan oppimisen tavoitteena on ihmisyyteen liittyvien käsitysten laajentamisesta ja niiden ymmärtäminen. Painotuksena on myös käsitellä ihmisen suhdetta maailmaan. (Opetus-, kasvat- ja koulutusalojen säätiö.) Uudistavaan oppimiseen liittyy ajatus yhteiskuntaa uudistavasta oppilaitoksesta. Tällöin oppilaitos nähdään yhteisönä, joka pyrkii uudistamaan omaa määritelmäänsä suhteessa tulevaisuuteen. Tämä tarkoittaa toimintakulttuurien uudistamista. Muutos oppilaitoksessa painottaa vuorovaikutuskulttuuria, jonka tarkoituksena on yhteisön jäsenten aktiivinen osallistuminen ja vuorovaikuttaminen muutoksen edistymiseen. Vuorovaikutuksesta syntyneet ajatuksen ja uudet näkemykset mahdollistavat kestävästä kehityksestä tukevia uudistuksia oppilaitoksessa. (Opetus-, kasvat- ja koulutusalojen säätiö.) Kestävä kehitys on tärkeä sisällyttää tutkimukseemme, sillä se on merkittävä osa Lapin yliopiston toimintakulttuuria. Kestävä kehitys on täten tärkeää huomioida myös kurssin kehittyelyvaiheessa.

Digitaalinen kuvataide aiheessamme

Taidekasvatus alana on jatkuvan muutoksen kohteena. Tämän vuoksi opetuksen osaksi on noussut opetuksen ilmiöpohjaisuus. Ilmiöpohjainen opetus käy läpi ajankohtaisia ilmiöitä opetuksessa. Tämän lisäksi kuvataidekasvatukseen on tuotu osaksi monilukutaito ja medialukutaito. Digitalisoituminen ja sosiaalisen media ovat tulleet osaksi jokaisen arkipäivää, minkä takia myös kuvataidekasvatuksessa on painotettu niiden merkitystä osana opetusta.

Keskeiseksi aiheeksi on noussut 2010-luvulta lähtien digitalisaatio ja digitaalisuus. Digitaalisia kuvantekemisenmuotoja on kehitetty yhä enemmän ja digitaalinen taide ja media taide ovat saaneet jatkuvasti enemmän huomiota taiteessa. Digitaalinen taide on saanut esimerkiksi enemmän näkyvyyttä taidegallerioissa ja -näyttelyissä. Tämä heijastuu myös kuvataidekasvatuksessa, mistä syystä on erityisen tärkeää, että opettajat ja oppijat osaavat käyttää piirto-ohjelmia ja alustoja tukemaan heidän digitaalista osaamistaan. Käsittelemme tutkimuksessa digitaalista kuvataidetta ja sen esiintymistä Lapin yliopiston kurssien kontekstissa.

Maapallon materiaaliset resurssit ovat rajalliset. On kriittistä, että ihmiskunta vähentää jättemäärää huomattavasti, jotta voimme turvata maapallomme selviytymisen tulevaisuudessa. Kuvataidekasvatus vaatii valtavan määrän materiaalia joka vuosi, josta suuri määrä jää silti käyttämättä ja luo jätettä. Digitaalisen

Koska digitaalinen taide on hyvin laaja käsite, joka sisältää monenlaisia taiteen tekemisen muotoja, olemme päättäneet rajata digitaalisen taiteen käsitteen digitaaliseen maalaamiseen ja piirtämisen sekä niissä hyödynnettäviin välineisiin. Rajauksemme ei sisällä 3D-mallinnusta, animointia tai kuvamanipulaatiota.

3. METODOLOGINEN VALINTA

Taideperustainen toimintatutkimus

Hyödynnämme tutkimuksessamme taideperustaista toimintatutkimusta. McNiff uskoo, että taiteilijat ovat taipuvaisia tarjoamaan jotain ainutlaatuista ja erilaista kuin, mitä jo olemassa

olevissa keskusteluissa käsitellään (McNiff 2019, s. 22). Tutkimuksemme aihe, digitaalisen kuvataidekasvatuksen kehittäminen, ei ole itsessään ainutlaatuinen, mutta se on suhteellisen uusi ala, ja tarkoituksenamme on kehittää ja parantaa sitä sekä sen sisältöä. Digitaalista kuvataidetta voi ajatella perinteisen kuvataiteen alakategoriana eli taiteen alana, joka on eronnut pääkategoriastaan. Koska ala on uusi, se on taipuvainen muuttumaan sekä sisällöllisesti että pedagogisesti. Käytännön- ja koulutusmenetelmien kehittäminen on taideperustaista toimintatutkimuksen tarkoitus, sillä soveltava kuvataide on usein muutoshakuista tiedontarpeeltaan. (Jokela, Huhmarniemi 2020, s. 39.)

Kysymysten kysyminen ja niihin vastaaminen taideperustaisessa tutkimuksessa merkitsee oman työskentelyn soveltamista tutkimusaineistoa kerätessä ja analysoidessa siten, että tutkimukseen osallistuvien henkilöiden tai yhteisön, meidän tapauksessamme Lapin yliopiston opiskelijoiden, on mahdollista olla osana tutkimusprosessia (Jokela, Huhmarniemi 2020, s. 41). Tutkijoina meidän tehtävänä on tutkia ja analysoida Lapin yliopistolla digitaalisen kuvataidekurssin käyneiden opiskelijoiden tarjoamaa aineistoa sekä kuljettaa aineistoa läpi tutkimuksemme, sillä opiskelijoiden tarjoama informaatio tulee vaikuttamaan toimintatutkimukseemme.

Vaikka taideperustaisen toimintatutkimuksen paikka tutkimusten joukossa ei aina vaikuta selkeältä, kuuluu taideperustainen toimintatutkimus osaksi laadullisen tutkimuksen traditiota, sillä sekä taiteellisen että taideperustaisessa tutkimuksessa spekuloidaan niiden paikkaa kvantitatiivisessa ja kvalitatiivisessa tutkimuksessa (Jokela, Huhmarniemi 2020, s. 45). Taiteen tarkoituksena taideperustaisessa tutkimuksessa on vastata erilaisiin kysymyksiin, jotka voivat liittyä moniin erilaisiin aiheisiin. McNiff listaa tällaisiksi aiheiksi historian, kirjallisuuden ja filosofian, yhteiskuntatieteet, hallinnon, taiteen itsensä sekä alustavasti lisää myös luonnontieteet listaansa (McNiff 2019, s. 24). Tutkimme tutkimusaiheessamme kuvataidetta sen digitaalisessa muodossaan ja sen pedagogisuutta käytännössä.

Sen lisäksi, että taideperustaisen toimintatutkimuksen paikka osana laadullisen tutkimuksen kenttää ei ole itsestään selvä, taideperustaisen toimintatutkimuksen tutkimusstrategian juuret juontuvat sekä toimintatutkimuksen että taiteelliseen tutkimuksen strategioissa (Jokela, Huhmarniemi 2020, 40). Myös suunnittelututkimus on yhteydessä taideperustaiseen toimintatutkimukseen, jossa tarkoituksena on luoda uusia toimintamalleja ja tuotteita (Jokela 2012, s. 366).

Leavyn mukaan taide ja tiede ovat mukana ihmisten elämässä ja ne ovat samankaltaisia tavoissaan tutkia, valaista ja esittää eri osia osana ihmiselämää (Leavy 2017, s. 3). Kuvataidealan opiskelijoina ja tutkijoina sekä kuvataiteen harjoittajina, kuvataide on keskusroolissa sekä elämässämme että pro gradussamme. Kuvataide aineena ja aiheena on usein yksityiskohtaorientoitunutta, mutta kokonaiskuvan näkeminen on tärkeää. Taideperustainen tutkimus on luonteeltaan holistista (Leavy 2017, s. 9). Se tarjoaa ymmärrystä tutkimamme aiheen kokonaisuudesta. Moniääninen tutkimusaineisto on tärkeää taideperustaisessa tutkimuksessa, jotta kokonaisvaltaisen kuvan saaminen tutkimuksen sisällöstä on mahdollista.

Tutkimusaineiston moniäänisyys auttaa tutkijoita myös saamaan toiminnasta informaatiota kehittämistyötä varten, mikä taas vaikuttaa tutkimuksen validoimiseen. (Jokela, Huhmarniemi 2020, s. 50.) Moniäänistä aineistoa analysoidaan yleensä jo tutkimuksen toiminnan kehittämisen aikana toisin kuin muunlaisessa tutkimuksessa, missä tutkimusaineiston analysointi tapahtuu tutkimuksen lopussa, ei sen yhteydessä (Jokela, Huhmarniemi 2020, s. 51). Myös meidän tarkoituksenamme on analysoida aineistoamme tutkimuksemme suorittamisen aikana, jotta voimme tarkastella, miten aineisto on vuorovaikutuksessa tutkimuksemme kanssa.

Tutkijan on mahdollista luokitella, teemoitella ja ryhmitellä aineistoaan tukeutuen hankkimaansa teoriaan, jos tutkijan aineisto on laajuudeltaan suuri (Jokela, Huhmarniemi 2020, s. 51). Jokela ja Huhmarniemi huomauttavat, että aineisto on usein monimuotoista ja se on kerätty erilaisilla tavoilla, ja siitä syystä he listaavat erilaisia aineistoja. Nimeän muutaman heidän listastaan esimerkeiksi, jotka liittyvät meidän tutkimukseemme: tutkijan omat systemaattiseen osallistuvaan havainnointiin liittyvät havaintomuistiinpanot; tehdyt luonnokset, suunnitelmat, taideteokset sekä muut toiminnan aikana syntyneet visuaaliset tuotokset; dokumentointi reflektointi- ja arvostelukeskusteluista; erilaiset haastattelut, kyselylomakkeet ja muu palaute. (Jokela, Huhmarniemi, s. 50.) Koska aineistomme toimii kysely opiskelijoille ja palaute asiantuntijoilta liittyen visuaaliseen esitykseemme kurssin suunnittelusta, on meille tärkeää havainnoida ja tehdä muistiinpanoja heidän palautteestaan sekä reflektoida heidän sanojansa suhteessa tutkimukseemme ja omiin huomioihimme. On olemassa monia eri dokumentointitapoja, joten käymme ne läpi ja päätämme itsellemme niistä sopivat (Jokela, Huhmarniemi 2020, s. 50).

Tutkijoina olemme myös osallisena tutkimuksessamme oppijan roolissa. Tämän roolimme takia meidän tulee olla avoimia uudelle tiedolle riippumatta siitä, missä muodossa se on (Leavy 2017, s. 11). Taiteellisen ajattelun ymmärtäminen ja siihen liittyvän tietouden omaaminen helpottaa meitä käsittelemään informaatiota, joka liittyy digitaaliseen kuvataiteeseen ja sen pedagogiikkaan (Leavy 2017, s. 11). Vaikka tarkoituksenamme on kehittää digitaalisen kuvataiteen opetusta, tulee meidän pysyä tarkkaavaisina aiheestamme. Tutkimme digitaalisen kuvataiteen opetusta, mutta lähestymistapamme on oppimislähtöinen eli tarkoituksenamme on oppia tästä tutkimuksesta ja jatkaa saamamme tiedon kehittämistä eteenpäin.

Tutkimuksen taideperustaisuus

Tutkimuksessamme taideperustaisuus näkyy pyrkimyksenä kehittää digitaalista kuvataideopetusta Lapin yliopistossa. Jokelan ja Huhmarniemen mukaan Kemmis ja McTaggard (2004) mainitsevat, että toimintatutkimus on suunnittelu, havainnointia ja pohdintaa sisältävä prosessi, jonka päämäärä on pyrkiä kehittyneempään käytäntöön (Jokela & Huhmarniemi 2020, s. 42). Taiteen merkitys on tärkeä tutkimuksessamme, sillä se tarjoaa meille mahdollisuuden löytää tarvitsemaamme tietoa kurssin kehittämiseen. Taideperustaiset tutkimusmenetelmät luovat uusia mahdollisuuksia uudenlaisen tiedon hankkimiseen (Leavy 2017, s. 11). Tämän vuoksi hyödynnämme taiteellisia metodeja kurssin kehittämisen tukena. Kehittäessämme digitaalisen kuvataidekasvatuksen kurssia pyrimme jatkuvaan kriittisyyteen sekä holistiseen ymmärrykseen opetuksen kehittämiseen vaikuttavista tekijöistä. Painotus opetusta kehittäessämme on luoda käyttäjälähtöinen kurssi. Tämän lisäksi pyrimme hyödyntämään kehitysprosessin aikana siihen kuuluvaa Lapin yliopiston kuvataidekasvatuksen yhteisöä osana tutkimusta. (Jokela, Huhmarniemi 2020, s. 47.)

Tutkimuksessamme hyödynnämme online-kyselyä digitaalisen kuvataidekurssin kehittämisessä. Yhteisön jäsenten osallisuus kehittämisprosessissa on merkittävä osa taideperustaista toimintatutkimusta (Jokela, Huhmarniemi 2020, s. 40). Tutkijan on tärkeä osallistua yhteisönsä kriittisiin keskusteluihin tukeakseen ymmärrystään sekä edistääkseen kestävästä kehitystä (Jokela, Huhmarniemi 2020, s. 39). Kriittisen kyselyn työ- ja koulutusyhteisössä on tarkoituksena tarjota meille tutkijoina parempaa ymmärrystä opiskelijoiden kokemuksista sekä selvittää kehitystä kaipaavia kohtia digitaalisen kuvataidekasvatuksen opetuksessa.

Taideperustaisuus näkyy myös visuaalisessa esityksessä, jonka koostamme kurssin kehittämisen lopuksi. Taideperustaisen tutkimuksen metodit sisältävät perinteisen taiteen lisäksi niiden piirteitä omaavia taiteen muotoja (Leavy 2017, s. 4). Visuaalinen esitys sisältää töitä, jotka on tehty digitaalisen piirtämisen ja maalaamisen tekniikalla. Tarkoituksena on tehdä töitä hyödyntämällä kehittämämme kurssin sisältäviä tekniikoita ja työskentelymetodeja. Teokset toimivat esimerkkinä kurssilla tehtävistä teoksista. Visuaalinen esitys toimii myös dokumentointi tapana. Dokumentoimisen lisäksi sovellamme saatuamme palautetta sekä analysoimaamme aineistoa sitä tehdessämme. Tutkimuksessamme taiteen merkitys näkyy sen roolina toimia tutkimuksen kehityksen työkaluna. Taiteella voi olla pitkäaikaisia vaikutuksia, minkä vuoksi se voi toimia hyvänä opettajana. (Leavy 2017, s. 3.) Tämän vuoksi hyödynnämme visuaalista esitystä kurssin suunnittelemisessa sekä asiantuntijapalautteen saamiseksi.

Taideperustainen toimintatutkimus ei ainoastaan tue, vaan myös mahdollistaa pyrkimyksemme käyttäjälähtöisen digitaalisen kuvataidekurssin kehittämiseen. Taideperustaiset metodit tukevat kurssin sisällöllistä lähtökohtaa, kun taas toiminnallisuus luo pohjaa käytännöllisyyteen ja sen toimivuuteen liittyvän palautteen saamiseksi. Taideperustaisella toimintatutkimuksella pyrimme kehittämään toimivampia koulutusmenetelmiä, johon muutoksenhakuinen kuvataidekasvatus tavoittelee (Jokela, Huhmarniemi 2020, s. 39). Kehittämisprosessin aikana saamamme jatkuva palaute tukee kurssin kehittämisen suuntaa.

4. TUTKIMUKSEN TOTEUTUS

Edelleen 2010-luvulla monien kuvataiteen opettajien keskuudessa eli vahva usko siitä, että digitaalinen kuvataide ei ollut taidetta. On erittäin todennäköistä, että tällainen ajattelu johtuu internetistä löytyvästä digitaalisen taiteen määritelmästä, jonka mukaan digitaalinen taide on taidetta, jota luodaan tietokoneen avustuksella. Määritelmä luo virheellisen mielikuvan, jossa tietokone auttaa tekijää taideprosessissa jollakin tavalla. Määritelmän lisäksi väärään kuvaan digitaalisesta kuvataiteesta vaikuttaa myös yleinen ymmärtämättömyys mitä tulee digitaaliseen kuvataiteeseen. Piirto-ohjelma ei tee teoksia valmiiksi nappia painamalla, vaan antaa työkalut taiteilijalle tehdä taidetta digitaalisella alustalla.

Digitaalisen taiteen työkalut, liittyivät ne sitten 2D- tai 3D -taiteeseen, ovat siis samanlaisia työkaluja mitä pensselit ja kynät ovat perinteiselle kuvataiteilijalle tai mitä taltta ja vasara ovat veistäjälle. Vain koska perinteinen kuvataiteilija omaa kynät ei tarkoita, että kynät luovat teoksen itsenäisesti. Jotta teoksen voi luoda, tulee taiteilijan olla hallitsemassa prosessia. Kaikki taiteen tekemiseen liittyvät elementit ovat edelleen läsnä digitaalisessa kuvataiteessa: suunnittelu, luonnostelu, piirtäminen sekä muotojen, linjojen ja värien valitseminen. Taiteilija edelleen luo luomuksensa itse, vaikka piirtovälineet ovat digitaalisia.

Olemme kohdanneet edelleen 2020-luvulla ajattelua, jonka mukaan piirto-ohjelma tekee teoksen valmiiksi eikä itse taiteilija. On olemassa opettajia, jotka tästä syystä eivät näe oppijan digitaalisia aikaansaannoksia taiteena ollenkaan. Tällainen ajatusmaailma lannistaa oppijoita ja luo epämiellyttävään ilmapiiriin luovuuden kehittämiseksi. Tästä syystä on erityisen tärkeää opettaa opiskelijoille digitaalisesta kuvataiteesta ja sen välineistä, jotta väärät käsitykset ja väärä informaatio eivät leviä.

4.1 Kokemus digitaalisen kuvataiteen opetuksesta Lapin yliopistossa

Suoritimme kyselytutkimuksen Lapin yliopiston taiteen kandidaatin ohjelman opiskelijoille. Kyselyssä keskityttiin vastaajien osaamiseen, saatuun opetukseen ja taitojen hyödyntämiseen opetuksen jälkeen. Kyselyssä oli myös kohta avoimelle kysymykselle, jossa kysyimme heidän näkemyksiään liittyen digitaalisen kuvataiteen merkitystä tulevaisuuden kuvataideopettajan alalla.

Toteutimme tutkimuksen digitaalisesti Google Formsin avulla. Jaoin linkin kandidaatin tutkimusta suorittaville opiskelijoille, mutta tutkimukseen ei ollut pakollista vastata, mistä syystä kyselyyn vastanneita henkilöitä on vain 15. Kyselytutkimus toteutettiin anonyyminä, jonka takia emme voi vetää suoria johtopäätöksiä vastausten välillä. Vastausten välillä on kuitenkin mahdollista nähdä yhteyksiä muihin vastauksiin, mutta meillä ei ole todisteita siitä, että ne ovat yhteydessä toisiinsa.

Vastauksissa on nähtävissä hajanaisuutta ja ristiriitaisuuksia, joita käsittelemme tarkemmin asiaankuuluvaan teemaan osoitetussa osassa 4.1.1. Kyselyn ensimmäinen teema käsittelee digitaalisen kuvan tekemisen yleistä osaamista. Toinen teema käsittelee digitalisaatiota ja

digitaalisen kuvan tekemistä osana opetusta. Kolmas teema keskittyy digitaalisen kuvan tekemisen hyödyntämiseen opetuksen jälkeen. Viimeinen kyselyyn liittyvä osio liittyy digitaalisen kuvataiteen tulevaisuuden näkymään ja siihen, minkälaisessa osassa vastanneet taiteen kandidaatin ohjelman opiskelijat näkevät digitaalisen kuvataiteen opetuksessa

Ensimmäiseen teemaan, “Digitaalisen kuvan tekemisen yleinen osaaminen”, kuuluu seuraavat väitteet “Olen perehtynyt digitaalisen kuvataiteen välineiden mahdollisuuksiin”, “Minulla on aikaisempaa kokemusta digitaalisesta kuvan tekemisestä” ja “Osaan jo käyttää digitaalisen kuvan tekemisen välineitä kuten piirtopöytää ja -näyttöä.” Ensimmäiseen väitteeseen suurin osa vastaajista vastaa perehtyneensä digitaalisen kuvataiteen välineiden mahdollisuuksiin vain vähän (45,7 %) tai hyvin (33,3 %). Toiseen väittämään suurin osa vastaajista on vastannut omaavansa vain vähän aikaisempaa kokemusta (40 %). Muissa vastauksissa on huomattavasti enemmän hajontaa. Kolmannessa väitteessä suurin osa vastaajista on kokenut osaavansa käyttää piirtopöytää tai -näyttöä joko vähän (45,7 %) tai erinomaisesti (33,3 %).

Teemaan “Digitalisaatio ja digitaalinen kuvan tekeminen osana opetusta” sisältyy väitteet “Saatu opetus digitaalisesta kuvan tekemisestä on ollut laadukasta”, “Digitaalisen kuvan tekemistä on tuotu esille opetuksessa”, “Saatu opetus digitaalisesta kuvan tekemisestä on ollut riittävää” ja “Olen saanut tarpeeksi tukea opettajalta digitaalisen kuvan tekemiseen liittyen”. Suurin osa vastaajista koki digitaalisen kuvan tekemisen opetuksen olleen jokseenkin laadukasta (46,7 %), mutta 26,7 % ei osannut sanoa opetuksen laadukkuudesta. 53,3 % vastaajista vastasi, että digitaalisen kuvan tekemistä on tuotu esiin opetuksessa kohtalaisesti, 33,3 % vastasi, että sitä oli tuotu esiin vähän. Jopa 60 % vastaajista ei pitänyt digitaalisen kuvan tekemisen opetusta riittävänä. Suurin osa vastanneista koki, ettei osaa sanoa, onko saanut tarpeeksi opetusta liittyen digitaalisen kuvataiteen tekemiseen, mutta 40 % taas koki saaneensa lähes tarpeeksi tukea.

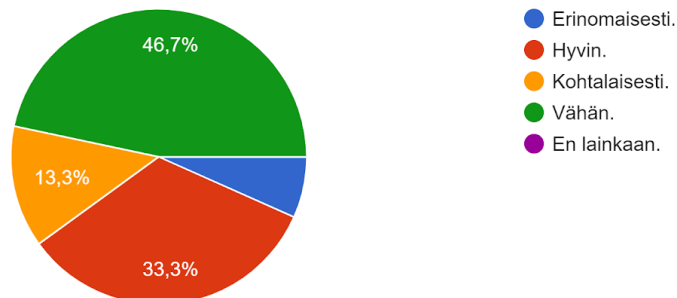
Kolmanteen teemaan “Digitaalisen kuvan tekemisen opetuksen hyödyntäminen” sisältyy väitteen “Olen kyennyt hyödyntämään aikaisempaa opetusta/osaamista jälkikäteen”, “Osaan käyttää digitaalisen kuvataiteen työkaluja (piirtopöytää ja stylusta) opetuksen jälkeen/Opetus on tukenut jo aikaisempaa osaamistani” ja “Osaan hyödyntää monenlaisia piirto-ohjelmia opetuksen jälkeen.” Suurin osa opiskelijoista koki, että on kyennyt hyödyntämään oppimaansa jälkikäteen vain joskus (40 %) tai usein (33,3 %). Vastausten hajontaa ilmenee digitaalisen kuvataiteen työkalujen käytön osaamisessa opetuksen jälkeen. 33,3 % kokee, että osaa käyttää

digitaalisen kuvataiteen työkaluja kohtalaisesti, 20 % kokee osaavansa käyttää niitä hyvin tai ei lainkaan ja 13,3 % kokee osaavansa käyttää välineitä erinomaisesti ja vähän. Myös vastauksissa liittyen piirto-ohjelmien hyödyntämisessä opetuksen jälkeen on hajontaa. 33,3 % osaa hyödyntää monenlaisia piirto-ohjelmia opetuksen jälkeen vähän, 26,7 % hyödyntää monenlaisia piirto-ohjelmia kohtalaisesti ja 20 % hyödyntää monenlaisia ohjelmia hyvin tai ei lainkaan.

Kyselytutkimuksen avoimeen kysymykseen “Miten kuvataidekasvatuksen opiskelijat näkevät digitaalisen kuvataiteen vaikuttavan heidän uraansa tulevaisuudessa?” vastattiin monipuolisesti. Suurin osa vastaajista vastaajasta, kymmenen viidestätoista, pitää digitaalista kuvataidekasvatusta merkittävänä osana tulevaisuuden kuvataidekasvatuksen opetusta. Viisi vastaajaa olivat epävarmoja digitaalisen kuvataiteen osuudesta tulevaisuuden kuvataideopetuksessa. Myös resursseista on erilaisia mielipiteitä. Osa vastaajista ei pidä resursseja ongelmana, kun taas osa painottaa niiden rajallista määrää. Syitä digitaalisen kuvataiteen merkityksellisyyteen tulevaisuudessa listataan kuvataiteen monenlaisten tekniikoiden hallitseminen, työllistymismahdollisuudet, itseilmaisun välineet, ekologisuus, globalisoituminen ja internet. Yhdessäkään vastauksessa ei ilmennyt ajatusta siitä, että digitaalinen kuvataide ei olisi merkittävä osa tulevaisuutta, mutta yksi vastaajista uskoo perinteisten välineiden olevan tärkeämpiä kuin digitaaliset välineet.

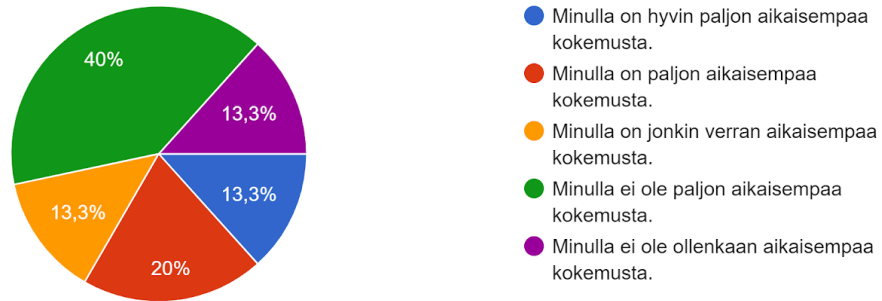
4.1.1 Digitaalisen kuvan tekemisen yleinen osaaminen

Olen perehtynyt digitaalisen kuvataiteen välineiden mahdollisuuksiin
15 vastausta



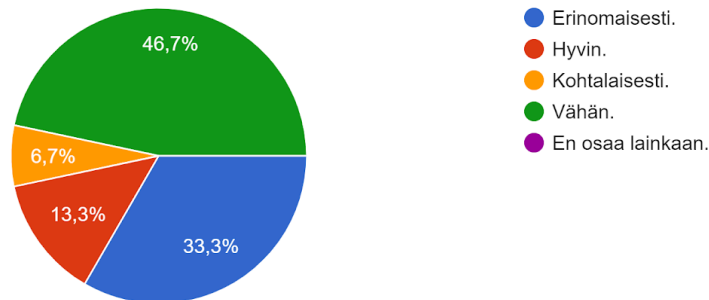
2. Minulla on aikaisempaa kokemusta digitaalisesta kuvan tekemisestä.

15 vastausta



3. Osaan jo käyttää digitaalisen kuvan tekemisen välineitä kuten piirtopöytää tai -näyttöä

15 vastausta



Kyselyn ensimmäisessä osiossa käytiin läpi osallistuvien opiskelijoiden osaamista ja kokemusta digitaalisen kuvan tekemisen välineistä. Tarkoituksena on tuoda esiin opiskelijoiden omaa kokemusta ja osaamista esiin. Kysymysten kautta on mahdollista selvittää, kuinka suurella osalla vastanneilla opiskelijoilla on omaa kiinnostusta kyseiseen aiheeseen. Tämä mahdollistaa sen, että myöhemmin kysytyjä kysymyksiä voi tarkastella ja tulkita paremmin.

Ensimmäisen osion vastaukset painottavat siihen, että kuvataidekasvatuksen opiskelijoilla on hajanainen osaaminen digitaalisten kuvantekemisen välineiden suhteen. Yli puolet opiskelijoista vastasivat myöntävästi siihen, että he ovat perehtyneet digitaalisen kuvataiteen välineisiin ja niiden mahdollisuuksiin hyvin tai kohtalaisesti. Alle puolet opiskelijoista

vastasivat, että he ovat perehtyneet digitaalisten kuvantekemisen välineiden mahdollisuuksiin vähän.

Opiskelijoiden vastaukset olivat hajanaisia myös aikaisemman kokemuksen suhteen. Suurin osa opiskelijoista vastasi, ettei heillä ole aikaisempaa kokemusta kuvan tekemisestä tai se on vähäistä. Huomattava osa opiskelijoista ei omaa aikaisempaa kokemusta digitaalisen kuvan tekemisestä. Alle puolet opiskelijoista vastasi myöntävästi siihen, että heillä on aikaisempaa kokemusta digitaalisen kuvan tekemisestä. Suurin osa opiskelijoista vastasi osaavansa hyödyntää digitaalisen kuvan tekemisen välineitä joko kohtalaisesti, hyvin tai erinomaisesti. Kuitenkin melkein puolet opiskelijoista vastasivat osaavansa hyödyntää kyseisiä välineitä vähän.

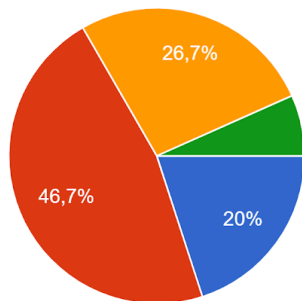
Vaikka opiskelijat hallitsevat vastausten mukaan digitaalisten välineiden käytön, on silti opiskelijoita, joilla ei ole lainkaan aiempaa kokemusta digitaalisen kuvan piirtämisestä. Digitaalisten välineiden käyttö ja digitaalisen kuvan tekeminen ovat tiiviisti yhteydessä toisiinsa, mistä syystä jakauma on mielenkiintoinen. On mahdollista, että opiskelijat ovat kokeilleet piirtopöytää, mutta eivät ole hyödyntäneet sitä digitaalisen kuvan tekemisessä.

Vastauksia tulkitessa on myös otettava huomioon, että opiskelijoilla saattaa olla omakohtaista kiinnostusta digitaaliseen kuvan tekemiseen, mikä voi näkyä vastauksissa. Opiskelijat, joilla on omaa kiinnostusta aiheeseen, ovat todennäköisemmin perehtyneet aiheeseen paremmin sekä ovat hyödyntäneet siihen kuuluvia välineitä muita opiskelijoita enemmän.

4.1.2 Digitalisaatio ja digitaalisen kuvan tekeminen osana opetusta

2. Saatu opetus digitaalisesta kuvan tekemisestä on ollut laadukasta.

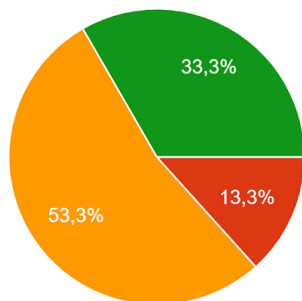
15 vastausta



- Olen täysin samaa mieltä.
- Olen jokseenkin samaa mieltä.
- En osaa sanoa.
- Olen jokseenkin eri mieltä.
- Olen täysin eri mieltä.

1. Digitaalinen kuvan tekemistä on tuotu esille opetuksessa

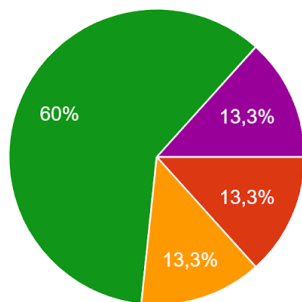
15 vastausta



- Erinomaisesti.
- Hyvin.
- Kohtalaisesti.
- Vähän.
- En ollenkaan.

3. Saatu opetus digitaalisesta kuvan tekemisestä on ollut riittävää.

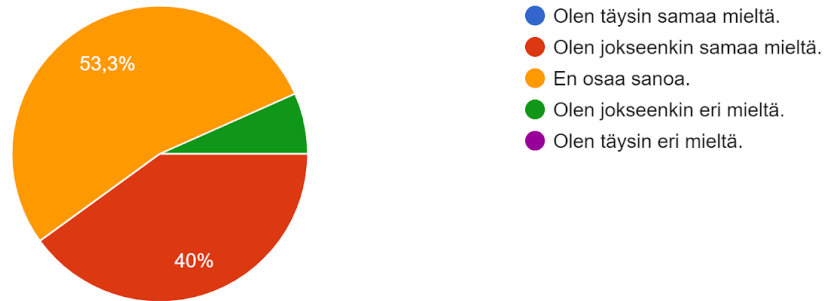
15 vastausta



- Olen täysin samaa mieltä.
- Olen jokseenkin samaa mieltä.
- En osaa sanoa.
- Olen jokseenkin eri mieltä.
- Olen täysin eri mieltä.

4. Olen saanut tarpeeksi tukea opettajalta digitaalisen kuvataiteeseen liittyen.

15 vastausta



Kyselyn toisessa osiossa käydään läpi opiskelijoiden kokemuksia Lapin yliopiston digitaalisen kuvan tekemisen opetuksesta. Kysymyksissä painotetaan opiskelijoiden kokemukseen opetuksen riittävydestä, sen laadusta ja riittävän tuen saannista. Koska kysymykset painottavat digitaaliseen kuvan tekemiseen, se sisällyttää täten myös animaatiot sekä kuvanmuokkauksen. Tarkoituksena oli saada laaja ja kattava vastaus opiskelijoiden kokemasta digitaalisen kuvan tekemisen opetuksesta. Voimme täten olettaa, että jos opetusta ei ole pidetty riittävänä, tällöin myös digitaalisen kuvataiteen opetuksen osuus on jäänyt vähäiseksi.

Opiskelijat kokevat digitaalisen kuvan tekemisen opetuksen olleen suurimmaksi osaksi laadukasta, mutta sitä on tuotu vain kohtalaisesti esiin opetuksessa. Suurin osa (60 %) kokee kuitenkin, että opetus ei ole ollut riittävää, ja suuri osa (53,3 %) ei osaa sanoa, ovatko he saaneet tarpeeksi tukea opettajilta. Toinen puoli (40 %) kokee taas saaneensa jokseenkin tarpeeksi tukea opettajilta. On mahdollista siis olettaa, että opetus on tukenut eniten niitä, joilla on ollut jo aikaisempaa kokemusta digitaalisen kuvataiteen tekemisestä.

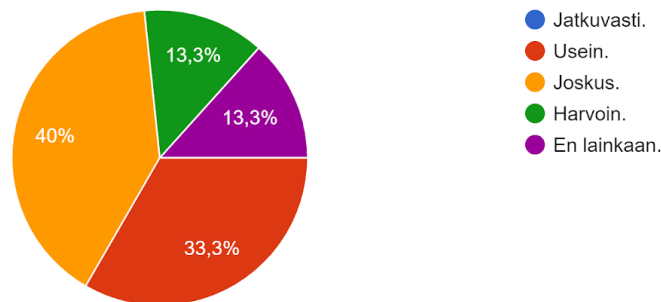
2020-luvun kuvataidekasvatuksen opetuksessa oletetaan, että opiskelijat omaavat piirtopöydän ja/tai piirtonäytön ja osaavat käyttää niitä, mistä syystä piirtovälineiden toimintoja ei käydä läpi osana opetusta. Tämä ei kuitenkaan ole oletus, joka perustuu todellisuuteen, vaan ideaaliin. On mahdollista, että on edelleen opiskelijoita, jotka eivät vielä omista esim. älypuhelinia, tietokonetta tai piirtopöytää. Opiskelijan taustoihin liittyvistä syistä, opiskelija saattaa käyttää digitaalisia välineitä vasta yliopistossa, mutta opetus ei ota taustatekijöitä huomioon.

Vertaillen aiempia vastauksia, joissa käy ilmi, että harvalla opiskelijalla on kokemusta digitaalisen kuvataiteen tekemisestä, voi huomata yhtäläisyyksiä opetukseen ja sen riittävyyteen liittyen. On mahdollista olettaa, että samat vastaajat, joka ei omaa aikaisempaa kokemusta digitaalisen kuvan tekemisestä, on myös kokenut opetuksen vähäiseksi. Taas opiskelijat, joilla on jo aikaisempaa kokemusta, voivat helpommin saada tukea aikaisempaan osaamiseensa.

4.1.3 Digitaalisen kuvan tekemisen opetuksen hyödyntäminen

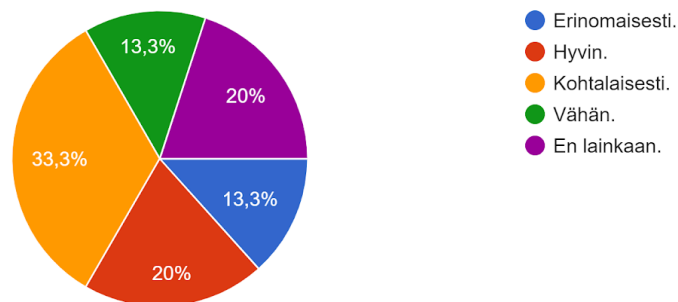
1. Olen kyennyt hyödyntämään aikaisempaa opetusta/osaamista jälkikäteen

15 vastausta



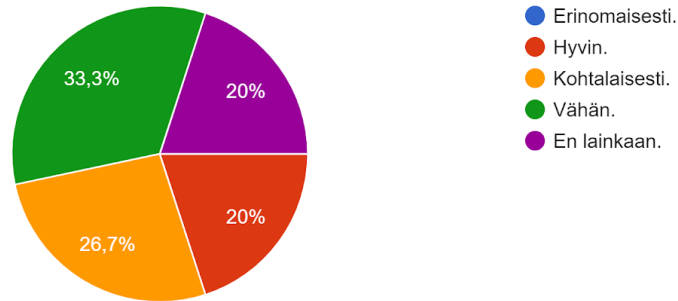
2. Osaan käyttää digitaalisen kuvataiteen työkaluja (piirtopöytää ja stylusta) opetuksen jälkeen/
Opetus on tukenut jo aikaisempaa osaamistasi

15 vastausta



3. Osaan hyödyntää monenlaisia piirto-ohjelmia opetuksen jälkeen

15 vastausta



Kyselyn kolmas osio keskittyy opiskelijoiden piirto-ohjelmien käytön osaamiseen opetuksen jälkeen. Vastaukset ovat jakautuneet varsin tasaisesti, mutta suurin osa kokee osaavansa hyödyntää piirto-ohjelmia vain vähän opetuksen jälkeen. Toiseksi eniten opiskelijat kokevat osaavansa hyödyntää niitä kohtalaisesti. Pieni, mutta tasapainoisesti jakautunut osa kokee, että ei osaa hyödyntää lainkaan erilaisia piirto-ohjelmia, kun taas saman prosenttimäärän jakava osa kokee osaavansa hyödyntää niitä hyvin. Jakauma on siis hyvin erilainen, mitä tulee opiskelijoiden osaamiseen opetuksen jälkeen, ja siinä on selkeästi nähtävissä, että opiskelijat eivät käytä erilaisia piirto-ohjelmia opetuksen jälkeen.

On mahdollista spekuloida eri syitä hajauman laajuuteen. Opiskelijat voivat käyttää samaa piirto-ohjelmaa kuin yliopistolla tai uskovat voivansa soveltaa yliopiston piirto-ohjelman vaatimia taitoja saumattomasti toisiin piirto-ohjelmiin. Kyselyssä ei tule ilmi, missä opiskelijat harjoittavat digitaalisen kuvataiteen tekemistä. On tästä syystä tärkeää ottaa huomioon opiskelijoiden mahdollisuudet tehdä digitaalista kuvataidetta yliopiston ulkopuolella. Kaikki kyselyyn vastanneet opiskelijat eivät välttämättä omista välineitä, joita vaaditaan digitaalisen kuvataiteen tekemiseen, mikä voi vaikeuttaa heidän oman osaamisensa arviointia. Digitaalisen kuvataiteen välineet (piirto-ohjelma ja piirtopöytä tai -näyttö) ovat kalliita ja niiden hankinta voi olla epävarma valinta, erityisesti niille opiskelijoille, jotka eivät ole kokeilleet digitaalisen kuvataiteen tekemistä. On olemassa ilmaisia piirto-ohjelmia, kuten Gimp ja Krita, joilla opiskelijoiden on mahdollista harjoitella digitaalisen kuvataiteen tekemistä. Erityisesti Krita pystyy kilpailemaan maksullisten piirto-ohjelmien kanssa, vaikka siitä puuttuu ominaisuuksia, joita maksullisissa on. Piirtopöytää on tosin mahdotonta saada ilmaiseksi. Halvimmillaan

piirtopöydän voi löytää noin 20 €, mutta opiskelija voi joutua korvaamaan piirtopöydän uudella varsin nopeasti sen laadun takia.

4.1.4 Digitaalisen kuvataiteen osuus tulevaisuuden

Miten kuvataidekasvatuksen opiskelijat näkevät digitaalisen kuvataiteen vaikuttavan heidän uraansa tulevaisuudessa?

Vastauksissa tulee ilmi opiskelijoiden uskon digitaalisen taiteen olevan jo nyt merkittävä osa tämänhetkistä taidemaailmaa. Viidestätoista vastaajasta kymmen uskoo digitaalisen kuvataidekasvatuksen tulevan merkittäväksi osaksi tulevaisuuden kuvataidekasvatusta. Opetushallitus kehottaa teknologian vastuulliseen, turvalliseen ja ergonomiseen opetukseen sekä teknologian käytön ja toiminnan periaatteiden ymmärryksen lisäämiseen vuoden 2022 artikkelissaan *Mitä opetussuunnitelman perusteissa sanotaan itseohjautuvuudesta, digitalisaatiosta ja ilmiöoppimisesta?* (Opetushallitus 2022a) Osa vastaajista ei pidä resursseja haasteena digitalisoitumiselle, sillä kouluvälineiden digitalisoituminen on jo tapahtumassa, mistä syystä digitaaliseen kuvataiteeseen vaadittavat välineet voidaan hankkia muun laitteiston digitalisoituessa. Vastauksissa painotetaan opetuksen digitalisoitumista sekä teknologian ja digitaalisen taiteen laajenevaa osuutta työmaailmassa. Opetushallituksen mukaan on merkittävää, että jokainen oppilas on kykenevä olemaan mukana osana digitalisoituvaa maailmaa. Tämän vuoksi painotus opetuksessa on digi- ja teknologiaosaamiseen. (Opetushallitus 2021a.)

Opiskelijat ovat antaneet vastauksissa erilaisia syitä siihen, miksi digitaalinen kuvataide tulisi olemaan merkittävä osa heidän uraansa tulevaisuudessa. Näihin syihin kuuluu kuvataiteen erilaiset näkökulmat ja monipuolisuus. Opetushallituksen mukaan kuvataiteen oppiaineessa oppilaita kannustetaan tutkimaan taidemaailman erilaisia ilmiöitä ja visuaalista kulttuuria (Opetushallitus 2021b). Vastauksissa painotetaan, että kuvataide sisältää monenlaisia tekniikoita, mistä syystä on tärkeää huomioida ne kaikki opetuksessa. Vastauksissa tuodaan esille monenlaisten digitaalisten välineiden hallitsemisen tuomat työllistymismahdollisuudet. Monet vastaajista uskovat, että monet taidetta vaativat alat hyödyntävät yhä enemmän digitaalisia välineitä. Tällaisia aloja ovat esimerkiksi graafinen suunnittelu, rakennusala tai teollisuusala. Opetushallituksen mukaan työelämässä tarvitaan tulevaisuudessa paljon

digitaitoja, mikä vaatii jatkuvaa oppimista. Tällaisia digitaitoja ovat esimerkiksi erilaisten digitaalisten alustojen ja ratkaisujen hyödyntäminen. (Opetushallitus 2019.)

Erilaisten tekniikoiden huomioiminen mahdollistaa myös sen, että opiskelijoilla on enemmän mahdollisuuksia eri itseilmaisun muotoihin. Digitaalisten välineiden suosio on kasvanut Internetissä vallitsevassa taidemaailmassa fandomien välityksellä. Eräs vastaaja painottaa, kuinka fandomit välittyvät toisille ihmisille digitaalisen taiteen kautta, ja globalisoitumisen vuoksi digitaalinen taide sillä tavoin on oppilaiden elämässä läsnä.

Osa vastaajista myös uskoo, että digitaalisten välineiden lisääntyessä kouluissa, digitaalisia piirtovälineitä otetaan käyttöön niiden mukana. Osa myöntävistä vastauksista tuo esille digitaalisen kuvataiteen ekologisuuden. Vastauksissa pidetään positiivisena asiana digitaalisen kuvataiteen vähäisen materiaalien tarpeen.

Yksikään vastaajista ei vastannut, että ei usko digitaalisen kuvataidekasvatuksen olevan osa tulevaisuutta. Sen sijaan viisi osallistujaa ovat epävarmoja digitaalisen kuvataiteen tulevaisuuden asemasta, mutta uskovat silti sen tulevan osaksi opetusta jollain osin. Osa vastaajista ei ajattele digitaalisen kuvataiteen tulevan suureksi osaksi opetussuunnitelmaa vielä pitkään aikaan taidemaailman hitaasti muuttuvien taidesuuntausten takia. Vastaajat, jotka ovat epävarmoja digitaalisen kuvataiteen osuudesta osana tulevaisuuden kuvataidekasvatusta, antavat vastauksensa tärkeimmäksi perusteluksi resurssit. Epävarmuus vastauksissa näkyy hypoteettisina skenaarioina erityisesti koulujen resurssitilanteista. Monet epävarman vastauksen antaneista opiskelijoista epäilevät koulujen resurssien riittävän digitaalisten sekä piirtovälineiden että -ohjelmien hankkimiseen.

Yhdessä vastauksessa ilmenee usko siitä, että perinteiset kuvataiteen tekemisen muotojen olevan merkittävämpiä kuin digitaaliset. Tämän vuoksi vastaaja ei pidä digitaalisen kuvataiteen osuutta merkittävänä tulevaisuuden kuvataidekasvatuksessa. Päivi Huhtanen mainitsee, että taidekasvatuksessa esiintyvät näkemykset on voitu jakaa eri linjoihin. Ensimmäisen linjan mukaan taidekasvatus on eri taideaineiden opetusta ja toisen linjan mukaan taidekasvatus rajoittuisi tietyn taiteen lajin piiriin. (Huhtanen 1984, s. 8.) Toisen linjan ajattelu on havaittavissa vastauksissa, jotka pitävät perinteisiä kuvataiteen tekniikoita korkeammassa arvossa kuin digitaalisen kuvataiteen välineitä. Monessa muussa vastauksessa painotetaan vahvasti sitä, että

digitaalinen kuvataiteen ei tule ohittaa perinteisiä kuvataiteentekemisen muotoja, vaikka se sisällytettäisiin osaksi kuvataideopetusta. Osa vastaajista uskoo digitaalisen kuvataiteen tulevan osaksi tulevaisuuden kuvataideopetusta ainoastaan koulujen resurssien riittäessä sen sisältämien välineiden hankintaan.

Kyselytutkimuksesta saadut tulokset tarjoavat mahdollisuuden suunnitella kurssi opiskelijälähtöisesti. Kyselyaineisto kertoo opiskelijoiden näkemyksestä digitaalisesta kuvan tekemisestä sekä tuo esille opiskelijoiden tarpeita. Kyselyaineisto kertoi mitä opiskelijat näkevät merkittävänä osana opetusta. Aineistosta kävi ilmi myös se, mitä asioita aikaisemmasta opetuksessa jäi puuttumaan ja mikä oli opetuksessa toimivaa. Esimerkiksi opetuksen määrä oli vähäistä, mutta opetuksen laatu oli kuitenkin hyvä. Avoimista vastauksista saimme selville, mitkä asiat on hyvä tuoda osaksi kurssia sekä miten opiskelijat näkevät digitaalisen kuvataiteen osana heidän alaansa.

4.2 Kehitysideat digitaalisiin kuvataidekursseihin

4.2.1 Kurssin sisällön suunnittelu

Vertailimme Lapin yliopiston kuvataidekasvatuksen kurssin sisältöä Lapin Tornion ammattikorkeaan ja Tampereen ammattikorkean nykyaiteenkoulutusohjelmaan. Pyrimme kartoittamaan Lapin yliopiston tämänhetkistä tilannetta siitä, miten digitaalinen kuvataide on sisällytetty kursseihin ja opetukseen. Kartoittamisen jälkeen selvitimme, miten Lapin yliopiston näkökulma poikkeaa Tornion ja Tampereen ammattikorkeiden näkökulmista. Vaikka näkökulmat poikkesivat toisistaan, jokainen koulutusohjelma kuitenkin sisältää digitaalista kuvan tekemistä ja digitaalista taidetta. Tutkimalla kurssien sisältöjä ja niiden opetusta sekä tavoitteita pystyimme luomaan paremman kuvan siitä, millainen tämänhetkinen tilanne on eri koulutusohjelmissa. Saimme myös paremman ymmärryksen siitä, mitä digitaalisen kuvataiteen sisältöjä olisi hyvä sisällyttää Lapin yliopiston opetukseen ja mitä asioita välttää.

Lapin yliopiston kuvataidekasvatuksen alan tarkoituksena on kouluttaa kuvataidekasvatuksen ammattilaisia, mistä syystä alan näkökulma on pedagoginen. Taiteen kandidaatin tulee osata monia asioita tutkintonsa suorittuaan. Lapin yliopiston 2021–2023 opinto-oppaan mukaan taiteen kandidaatin tutkinnon suorittuaan opiskelijan tulee osata seuraavat asiat.

Opiskelija tuntee kuvataidekasvatuksen perus-, aine- ja sivuaineopintojen perusteet sekä tieteellisen, taiteellisen sekä pedagogisen ajattelun ja työskentelyn periaatteet. Opiskelija kykenee seuraamaan alansa kehitystä. Opiskelija tuntee kuvataidekasvatuksen laajenevan työkentän ja oman alansa monipuolistuvat tehtävät - tiedostaa tieteiden- ja kulttuurien välisen yhteistyön mahdollisuudet sekä hallitsee riittävät kieli- ja viestintätaidot kuvataidekasvatuksen alan tehtävissä sekä kansainvälisessä toiminnassa. Opiskelija omaa valmiudet elinikäiseen oppimiseen sekä kuvataidekasvatuksen ylempään korkeakoulututkintoon johtavaan koulutukseen. (Lapin yliopiston taiteiden tiedekunnan opinto-opas 2020–2023, s. 10.)

Lapin yliopiston 2021–2023 opinto-oppaan mukaan kuvataidekasvatuksen pääaineopinnot koostuvat taide- ja mediailmaisusta, kuvan teoriasta ja taiteentuntemuksesta, kuvataidekasvatuksen sovellutuksista sekä tutkimusopinnoista. Kuvauksessa huomioidaan, että osa pääaineen opinnoista ovat valinnaisia. (Lapin yliopiston taiteiden tiedekunnan opinto-opas 2020–2023, s. 10.) Huolimatta siitä, että kuvaus nostaa mediailmaisun osaksi opintoja, kuvataidekasvatus on edelleen vuonna 2022 perinteiseen kuvataiteeseen painottuva, mistä syystä myös sen pedagoginen painotus on perinteisessä kuvataiteessa. Kaikki mediailmaisuuun liittyvät opinnot ovat valinnaisia ja sellaisina ne on mahdollista jättää kokonaan pois opinnoista. Tämä on merkittävä päätös, koska se tarkoittaa, että opiskelija voi halutessaan olla opiskelematta digitaalisia mediailmaisuja ja olla ymmärtämättä tärkeää osaa modernista taidemaailmasta. Se myös vähentää arvoa lauseessa “taiteen kandidaatin tutkinnon suorittanut henkilö tuntee kuvataidekasvatuksen perus-, aine- ja sivuaineopintojen perusteet, koska tärkeä osa perusteista uupuu. Perinteisestä painotuksesta riippumatta Lapin yliopiston kuvataidekasvatuksen puoli tarjoaa kuitenkin muutamia digitaalisuuteen liittyviä valinnaisia kursseja.

Kuvankäsittely ja animaatio (UKUV0229) ja Sarjakuva ja graafinen suunnittelu (UKUV0427) ovat Lapin yliopiston Kuvataidekasvatuksen opinto-ohjelmaan kuuluvia valinnaisia kursseja, jotka käsittelevät digitaalista kuvan tekemistä. Ne ovat tutkielmamme aiheelle tärkeimmät kurssit edellä mainituista kursseista. Neljän opintopisteen arvoinen Kuvankäsittely ja animaatio. Kurssin tavoitteina on digitaalisen kuvan, kuvankäsittelyn ja kuvankäsittelyn perustietojen ja -taitojen hallitseminen sekä digitaalisen animaation ja tekoprosessin historian perustietojen ja -taitojen hallitseminen. Opiskelijan tulee kurssin jälkeen osata käyttää sekä kuvankäsittelyn että

animaation sovelluksia ja ilmaisukeinoja ja hänen tulee osata hahmottaa kuvankäsittelyn ja animaation yksilöllisiä ja yhteiskunnallisia merkityksiä. 4 opintopisteen laajuinen Sarjakuva ja graafinen suunnittelu -kurssin tavoitteena on sarjakuvan tekemiseen ja historiaan tutustuminen sekä perehtyminen graafisen suunnittelun perusteisiin. Kurssin osaamistavoitteisiin kuuluu perustietojen ja -taitojen ymmärtäminen graafisesta suunnittelusta ja siitä, mitä siihen kuuluu.

Muita digitaalisuuteen liittyviä kursseja ovat Mediakasvatus (UKUV0116), Elokuvakasvatus (UKUV0206), Mediataide, pelillisuus ja ohjelmointi (UKUV0118) ja Kokeellinen grafiikka (UKUV0426). Mikään näistä kursseista ei pakollinen, eivätkä kurssit käsittele pääasiallisesti digitaalista kuvataidetta, mutta ne liittyvät digitalisoituneen maailman ymmärtämiseen ja sen aineiston käsittelyyn valinnaisella tasolla. Nämä kurssit eivät ole relevantteja tutkielmallemme, mutta tuomme ne esille mahdollisuuksina harjoittaa digitaalista luomista Lapin yliopistossa.

Lapin Tornion ammattikorkean kuvataidekoulutuksessa painotus on graafisessa suunnittelussa ja digitaalisessa kuvataiteessa. Aiheita lähestytään yritys- ja liiketoiminnan kautta, jota on sisällytetty eri kursseihin opinto-oppaassa. Esimerkiksi kurssilla Digitaalisuuden mahdollisuudet liiketoiminnassa (YRIT1113) käsitellään digitalisaatiota yrittäjyydessä ja minkälaisia mahdollisuuksia se yrittäjyyteen tuo. Vaikka kurssilla ei varsinaisesti painoteta digitaaliseen kuvan tekemiseen, se sisällyttää muita digitalisoitumiseen liittyviä asioita, kuten esimerkiksi verkkosivujen tekemistä ja sosiaalisen median hallintaa. Lapin Tornion ammattikorkean kuvataidekoulutuksessa pyritään kurssisisällöissä painottamaan digitaalisen maailman tuntemista ja ymmärtämistä sekä eri digitaalisten toimintaympäristöjen hyödyntämistä.

Digitaalinen kuvataide tulee myös merkittävänä osana koulutusohjelmaa yrittäjyyden lisäksi. Digitaalinen kuva (DIKMOD21) -opintokokonaisuus sisältää kursseja, joissa hyödynnetään erilaisia digitaalisia toimintaympäristöjä taiteellisessa toiminnassa. Opintokokonaisuus sisältää esimerkiksi kurssin Digitaalinen maalaus ja sekatekniikka (T26K120OJ), jossa painotetaan maalaamisen ja piirtämisen digitaalisia toimintaympäristöjä. Kurssi on kahdeksan opintopistettä, mikä on laajuudeltaan suurin opintokokonaisuuden kursseista.

Lapin Tornion ammattikorkean koulutusohjelman sisältää myös digitaalisen kuvataiteen lisäksi muita digitaalisen taiteen osa-alueita. Koulutusohjelma sisältää esimerkiksi 3D-mallinnusta.

Jokaista aiheita kuitenkin lähestytään niin, että ensin käydään läpi tekniikan perusteet. Esimerkiksi 3D-mallinnuksen opintokokonaisuutta lähestytään ensin Konseptisuunnittelu (T26K122OJ) -kurssilla, jossa ensin tehdään konseptisuunnittelu, jonka jälkeen 3D-mallinnuksen jaksolla toteutetaan 3D-veistoksena. Näin mahdollistetaan kursseilla käytävien teemojen kerroksellisuus.

Tampereen ammattikorkeakoulun nykytaiteen koulutusohjelmassa painotus on kuvataiteilijoiden nykytaiteessa. Koulutusohjelmassa painotetaan muuttuviin tilanteisiin sopeutuvaksi. Merkittävää koulutuksessa on opettaa opiskelijoilla pitkäjänteistä työskentelyä. Digitaalista kuvan tekemistä lähestytään Tampereen ammattikorkeakoulun nykytaiteen koulutusohjelmassa nykytaiteen näkökulmasta. Koulutusohjelmaan on sisällytetty Animaatiotyöpaja (Y-A35-2001) -kurssi, jossa opiskelijat pääsevät tutustumaan animaation tekniisiin perusteisiin. Animaatiota kurssia edellyttää Videotaide (Y-A12) -kurssi, jossa käydään läpi editointiohjelmien käyttöä läpi. Kuitenkaan koulutusohjelma ei sisällä kursseja, joissa käydään läpi digitaalista kuvan tekemistä, kuten digitaalista piirtämistä tai maalaamista. Myös kuvanmuokkausohjelmia sekä piirto-ohjelmia ei käydä läpi missään kurssissa. Painotus kurssien sisällöissä on enemmän traditionaalisissa kuvantekemisentavoissa kuten kuvan veistämisessä ja maalaamisessa.

Lapin yliopiston opetussuunnitelmassa painotetaan digitaalisen kuvan tekemisen merkitystä taiteessa sekä Lapin yliopiston opetuksessa. Kuitenkin digitaaliseen taiteeseen liittyvät kurssit ovat valinnaisia ja opiskelija, joka ei pidä kyseisiä aiheita merkittävänä voivat välttää digitaalisen taiteen kurssit kokonaan. Digitaalisen taiteen kurssit eivät käy läpi digitaalisen kuvan tekemisen perusteita vaan siirtyvät suoraan syventäviin teemoihin. Tämän vuoksi opiskelijat, joilla ei ole aikaisempaa kokemusta saattavat kokea kurssin seuraamisen haastavana. Näin kurssit tukevat enemmän digitaalisen kuvan tekemisen aikaisempaa osaamista eikä uuden oppimista. Tampereen nykytaiteen koulutusohjelma ja Lapin Tornion ammattikorkean koulutusohjelma tukivat digitaalisen taiteen opetuksessa kerroksellisuutta. Haastavampiin teemoihin siirryttiin vasta perusteita opettavien kurssien jälkeen. Näin opetus tuki myös opiskelijoita, joille käydyt teemat olivat uusia. Digitaalisen taiteen kurssit olivat myös kyseisissä koulutusohjelmissa pakollisia, joka korosti niiden merkitystä sekä tarjosi jokaiselle opiskelijalle mahdollisuuden tutustua digitaaliseen taiteeseen ja sen eri osa-alueisiin.

Opiskelijoiden osaaminen osana kurssia

Kyselyaineisto tuo esille opiskelijoiden tarpeita esille opetukseen liittyen. Vaikka kyselyaineiston vastaukset ovat hajanaisia, on niistä mahdollista rajata opiskelijoiden kokemukset opetuksesta ja mitä he kaipaavat opetuksessa lisää. Digitaalista kuvan tekemistä on tuotu esille opetuksessa opiskelijoiden mielestä kohtalaisesti tai vähän. 53,3 % opiskelijoista vastasi, että digitaalista kuvan tekemistä on tuotu opetuksessa esille kohtalaisesti, kun taas 33,3 % opiskelijoista vastasi vähän. Vain 13,3 % opiskelijoista vastasi, että digitaalista kuvan tekemistä on tuotu hyvin esille opetuksessa. Vastauksia voi tulkita niin, että digitaalista kuvan tekemistä ei ole esiintynyt opetuksessa riittävästi. Tämä voi johtua esimerkiksi siitä, että digitaalista kuvan tekemisen välineitä ei ole otettu osaksi opetuksessa hyödynnettäviä välineitä tai sitä ei ole integroitu osaksi muita aiheita. Digitaalisuus kuvan tekemisessä on jatkuvasti lisääntynyt, minkä vuoksi olisi hyvä tarjota opiskelijoille enemmän mahdollisuuksia tutustua digitaaliseen kuvan tekemiseen ja sen välineisiin sekä tarjota opiskelijoille mahdollisuuksia hyödyntää niitä osana muita kuvataiteen teemoja.

Opiskelijat pitävät aikaisemman opetuksen laatua hyvänä, mikä on kuitenkin ristiriidassa tuen määrän kanssa. Jopa 60 % opiskelijoista on vastannut, että opetuksen määrä ei ole ollut täysin riittävää. Riittävä tuki on tärkeää opetuksen laadun kannalta. Erityisesti digitaalisen kuvantekemisen välineet voivat olla opiskelijoille aivan uusia asioita, minkä vuoksi opettajan tuki on erityisen merkittävä. Opettajan tuki ei ainoastaan helpota oppimista, vaan luo myös opiskelijalle kokemuksen siitä, että opetettavaa asiaa on helpompi lähestyä. Vastausten perusteella on selvää, että opiskelijat kokevat tarvitsevänsä tämänhetkistä opetusta enemmän opetusta liittyen digitaalisen kuvan tekemiseen. Opiskelijoiden vastaukset liittyen opettajan tuen määrän ovat jakautuneet kahtia. 53,3 % opiskelijoista ei osaa sanoa, ovatko he saaneet tarpeeksi tukea opettajalta. Vastaus on merkittävä kahdesta syystä. Vastaus on selkeästi ristiriidassa aikaisemman laatuun liittyneen vastauksen kanssa, jonka mukaan opetus on laadukasta. Toinen syy liittyy siihen, mihin tämänkaltainen vastaus viittaa: opiskelijoilla on vaikeuksia määrittellä saamansa tuen määrä. Koska suurimmalla osalla vastaajista oli vaikeuksia tuen määrän havaitsemisessa, tuen määrää voi olla tarpeellista lisätä. 40 % opiskelijoista taas kokee saaneensa jokseenkin riittävästi tukea opettajalta. Yksikään vastaajista ei ole ollut täysin

tyytyväinen tai täysi tyytymätön tuen määrään. Suurin osa opiskelijoista eivät osaa vastata, onko opetuksen tuki ollut riittävää.

Kyselyaineisto tuo esille, että suurin osa opiskelijoista ei osaa hyödyntää kuin vähän erilaisia piirto-ohjelmia. 33,3 % opiskelijoista vastasi osaavansa hyödyntää monenlaisia piirto-ohjelmia vain vähän ja 26,7 % opiskelijoista vastasi osaavansa hyödyntää monenlaisia piirto-ohjelmia kohtalaisesti. Tämän voi tulkita niin, että aikaisemmassa opetuksessa tuodut ohjelmat on käsitelty monipuolisesti ja laadukkaasti, mutta useiden piirto-ohjelmien läpikäynti ja kertaus ovat jääneet vain vähäiseksi. Koska piirto- ja kuvanmuokkausohjelmien toiminnot voivat poiketa toisistaan huomattavasti, on merkittävää, että monenlaisia piirto-ohjelmia käydään läpi. Näin opiskelijat ovat tietoisia siitä, mitkä ohjelmat voivat palvella heidän tarpeitaan paremmin. Esimerkiksi, jos opiskelija haluaa keskittyä animointiin, on hänen valittava Paint Tool Sain sijaan Photoshop. Kurssilla voidaan kuitenkin painottaa osaan piirto-ohjelmista ja käydä niitä täten tarkemmin läpi.

Kyselyaineistossa opettajaopiskelijat vastaavat pääosin päässeensä hyödyntämään aikaisempaa opetusta ja/tai osaamistaan jälkikäteen vain joskus, ja käyttäneensä digitaalisen kuvataiteen työkaluja kohtalaisesti. Kuitenkin vastausten mukaan suurin osa osaa käyttää monenlaisia piirto-ohjelmia opetuksen jälkeen. Opetuksen hyödyntäminen jälkikäteen on erityisen tärkeää opettajan osaamisen soveltamisen kannalta. Se vähentää huomattavasti myös opettajan työtaakkaa, koska opettajan ei tule käyttää aikaa uuden harjoitteluun, vaan voi suoraan käyttää oppimiaan asioita. On luonnollista muistuttaa itseään oppimistaan asioista, mutta uuden asian tutkiminen ja sisäistäminen vie huomattavasti enemmän aikaa. Monet eri asiat vaikuttavat siihen, kuinka paljon opettaja muistaa opiskelemastaan materiaalista. Näihin asioihin kuuluu sisäinen ja ulkoinen motivaatio, opetuksen ja oppimateriaalin laatu ja määrä sekä oppimisympäristön tuki.

33,3 % vastaajista on vastannut perehtyneensä digitaalisen kuvataiteen mahdollisuuksiin ennen opetuksen alkua ja 33,3 % on vastannut osaavansa hyödyntää monenlaisia piirto-ohjelmia opetuksen jälkeen. Prosenttiluku on siis pysynyt samana. Emme voi todistaa, että henkilöt, jotka vastausten mukaan osaavat hyödyntää erilaisia piirto-ohjelmia opetuksen jälkeen ovat samat henkilöt, jotka ovat vastanneet perehtyneensä digitaalisen kuvataiteen mahdollisuuksiin. Prosenttien perusteella on kuitenkin mahdollista tulkita asia tällä tavalla. Prosentit viittaavat siis

siihen, että ne, jotka ovat vastanneet omaavansa aikaisempaa osaamista liittyen digitaalisen kuvataiteen kenttään ovat kyenneet soveltamaan osaamistaan myös jälkikäteen. On erittäin todennäköistä, että harrastuneisuus vaikuttaa opiskelijan kykyyn oppia, sisäistää ja soveltaa oppimaansa asiaa, mikä kantautuu myös opettajan opetukseen ja kykyyn hyödyntää erilaisia digitaalisen kuvataiteen välineitä.

Opiskelijat olivat vastanneet uskovansa, että digitaalinen kuvataide tulee olemaan merkittävä osaa heidän uraansa tulevaisuudessa. Opiskelijat painottavat digitaaliseen kuvan tekemiseen ilmiönä, joka on merkittävä osa taidetta. Opiskelijat pitivät merkittävänä sitä, että kuvataideopettaja on tietoinen taiteen tekemisen eri tekniikoista ja näkökulmista. Koulujen digitalisoitumista pidetään vääjäämättömänä, minkä vuoksi digitalisoituminen kuvataidekasvatuksen opetuksessa on otettava huomioon kuvataidekasvatuksen opettajan työssä. Uusien ilmiöiden huomioiminen opetuksen suunnittelussa tukee opetuksen opiskelijalähtöisyyttä ja tarjoaa näin opiskelijoille paremmat työkalut tulevalle kuvataiteenopettajan uralle. Digitaalisen kuvan tekemisen ekologisuutta painotetaan opiskelijoiden vastauksissa, mikä on saanut osakseen keskustelua kuvataidekasvatuksen alalla. Koska kuvataidekasvatuksen oppitunnit usein hyödyntävät paljon materiaaleja, monet pitävät digitaalista kuvan tekemistä mahdollisuutena tukea kuvataidekasvatuksen ekologisuutta ja kestäväää kehitystä.

Opiskelijoiden vastauksissa on esiintynyt huolestuneisuutta digitaaliseen kuvataiteeseen kuluvista resursseista. Kyseessä on luonnollinen ja ymmärrettävä huoli, koska kilpailu resursseista on kovaa. Erityisesti kuvataideopettajat joutuvat kilpailemaan resursseistaan monien muiden aineidenopettajien kanssa ja kuvataidekasvatuksen puolen opiskelijat demonstroivat vastauksillaan ymmärrystä tästä. Tämä huoli digitaalisen kuvataiteen resursseista ei kuitenkaan ota huomioon tilannetta tämän hetkisisistä resursseista. Resursseja kuluu erittäin paljon materiaaliin, jota perinteinen kuvataide vaatii. On totta, että resursseja kuluisi digitaalisen kuvataiteen välineiden hankkimiseen ja ylläpitämiseen, mutta materiaalihukka vähentyisi. Tällaista pohdintaa ei kuitenkaan ilmene kommentteissa liittyen resursseihin, joten on vaikeaa analysoida resursseihin liittyviä vastauksia.

Digitaalinen kuvataide on osa kuvataiteen opetusta Lapin yliopistossa, mutta vastausten perusteella sen osa ei ole kovin suuri tai merkittävä. Vaikka opetuksen laatu on mainiota, opetus

itsessään tarvitsee vastausten perusteella lisää sisältöä. Digitaalinen kuvataide tarvitsee enemmän näkyvyyttä osana opetusta ja oppiaineita, ja sitä tulee tuoda enemmän esille opetuksessa. Digitaalinen kuvataide vaatii enemmän lähiopetusta ja tukea, jotta opiskelijat voivat kokevansa oppineensa riittävästi sen mahdollisuuksista ja potentiaalista. Riittävä tuki ja opetus takaisivat myös niille opiskelijoille mahdollisuuden tutustua digitaaliseen kuvan tekemiseen paremmin, joilla ei ole siitä aikaisempaa kokemusta. Kaikille opiskelijoille on tarjottava mahdollisuuksia kokeilla ja tutustua digitaalisen kuvan tekemisen eri välineisiin, jotta he saisivat paremman ymmärryksen siitä, mitkä digitaalisen kuvan tekemisen välineet voivat parhaiten tukea heidän omaa taiteellista toimintaansa. Opiskelijoiden tulee tuntea, että he ovat valmiita soveltamaan saamaansa tietoa pätevästi ammatissaan, johon liittyy myös erilaisten digitaalisten ohjelmien käyttäminen. Vaikka digitaaliset piirto-ohjelmat toimivat samankaltaisesti, ne eivät ole identtisiä. Niiden eroavaisuudet vaikuttavat piirto-ohjelman valintaan ja opiskelijoiden tulisi olla tietoisia niistä. On siis järkevää niin ajan kuin resurssien perusteella, että piirto-ohjelmien painotus olisi vain muutamassa ohjelmassa, mutta opiskelijoille tulisi tuoda esille muitakin mahdollisuuksia, vaikka ne olisivat vain vinkkien muodossa.

UKUV0000 Digitaalisen kuvan tekeminen ja välineiden käyttö, 5 op.

Osaamistavoitteet

Opintojakson suoritettuaan opiskelija

- Hallitsee perustiedot ja -taidot digitaalisen kuvan tekemisestä, sen välineistä ja digitaalisen kuvan tekemisen tulevaisuudesta
- Hallitsee perustiedot ja -taidot digitaalisen kuvan tekemiseen liittyvistä välineistä, ohjelmista ja mahdollisuuksista
- Osaa käyttää digitaalisen kuvan tekemisen välineitä ja sovelluksia omassa kuvallisessa ilmaisussa
- Osaa soveltaa digitaalisen kuvan tekemisen ilmaisukeinoja ja laitteistoa kuvataidekasvatuksessa

- Hahmottaa eri digitaalisten välineiden erot ja ominaisuudet
- Hahmottaa digitaalisen kuvan tekemisen yksilöllisenä ja yhteiskunnallisena ilmiönä.

Sisältö

Johdatus digitaalisen kuvan tekemiseen. Digitaalisen kuvan tekemiseen välineet ja sen mahdollisuudet ja perusteet. Piirto-ohjelmien ja piirtopöytien käyttö. Digitaalisen kuvan tekemisen ilmaisukeinot. Digitaalisen kuvan tekemisen historia ja tekniikat. Digitaalisen kuvan tekemisen ilmaisukeinot. Digitaalisen kuvan yhteiskunnalliset merkitykset. Digitaalisen kuvailmaisun harjoittaminen. Digitaalinen kuvan tekeminen ilmiönä.

Suoritustavat

Aktiivinen osallistuminen luennoille ja harjoituksiin, annetut tehtävät ja lopputyö.

Toteutustavat

Luennot 12 h ja ohjatut harjoitustyöt 40 h, itsenäinen työskentely 83h.

Esitietovaatimukset

UKUV0116 Mediakasvatuksen perusteet

Arviointiasteikko

5-H

Arviointikriteerit

Hylätty suoritus on erittäin puutteellinen. Opiskelija hallitsee heikosti perustiedot ja -taidot digitaalisen kuvan tekemisestä, sen välineistä ja digitaalisen kuvan tulevaisuudesta. Hallitsee heikosti perustiedot ja -taidot digitaalisen kuvan tekemiseen liittyvistä välineistä, ohjelmista ja mahdollisuuksista. Osaa heikosti

käyttää digitaalisen kuvan tekemisen välineitä ja sovelluksia omassa kuvallisessa ilmaisussa. Osaa heikosti soveltaa digitaalisen kuvan tekemisen ilmaisukeinoja ja laitteistoa kuvataidekasvatuksessa. Hahmottaa heikosti digitaalisen välineiden erot ja ominaisuudet. Hahmottaa heikosti kuvan tekemisen yksilöllisenä ja yhteiskunnallisena ilmiönä.

Välttävä ja tyydyttävä (1-2) Suoritus on suppea ja pintapuolinen. Opiskelija hallitsee välttävästi perustiedot ja -taidot digitaalisen kuvan tekemisestä, sen välineistä ja digitaalisen kuvan tulevaisuudesta. Opiskelija hallitsee välttävästi perustiedot ja -taidot digitaalisen kuvan tekemisestä, sen välineistä ja digitaalisen kuvan tekemisen tulevaisuudesta. Hallitsee välttävästi perustiedot ja -taidot digitaalisen kuvan tekemiseen liittyvistä välineistä, ohjelmista ja mahdollisuuksista. Osaa välttävästi käyttää digitaalisen kuvan tekemisen välineitä ja sovelluksia omassa kuvallisessa ilmaisussa. Osaa välttävästi soveltaa digitaalisen kuvan tekemisen ilmaisukeinoja ja laitteistoa kuvataidekasvatuksessa. Hahmottaa välttävästi eri digitaalisten välineiden erot ja ominaisuudet. Hahmottaa välttävästi digitaalisen kuvan tekemisen yksilöllisenä ja yhteiskunnallisena ilmiönä.

Kieli

suomi

Taso

Aineopinnot

Oppiaine

Kuvataidekasvatus

Vastuuhenkilöt

Valitut vastuuhenkilöt

Kurssisisältö

Digitaalinen taide on tullut nopeasti osaksi taiteen maailmaa. Digitaalisia kuvan tekemisen välineitä hyödynnetään useilla aloilla yhä enemmän. Tämä on herättänyt olettamuksen kuvataideoille, että opiskelijat ovat jo tietoisia siitä, miten digitaalisen kuvan tekemisen välineitä hyödynnetään. Esimerkiksi Tampereen AMK kuvataiteen koulutusohjelma ei sisällä kurssia, jossa opetettaisiin digitaalisen kuvan tuottamisen perusteita, vaan koulutusohjelma suuntaa suoraan animaatioon ja liikkuvaan kuvaan. Olettamuksena on täten, että opiskelijoilla on perusteet hallussa. Kuitenkin useat opiskelijat eivät ole tietoisia digitaalisten kuvantekemisen välineistä ja niiden käyttömahdollisuuksista. Tämä voi johtaa siihen, että opiskelijat, joilla ei ole aikaisempaa kokemusta digitaalisesta kuvan tekemisestä, voivat jäädä digitaalisen kuvan tekemisen opinnoissa jälkeen tai kokonaan niiden ulkopuolelle.

Jotta opiskelijat pääsisivät mukaan osaksi digitaalista kuvan tekemistä ilman aikaisempaa kokemusta, olisi merkittävää luoda kurssi, joka sisältää kaikki digitaalisen kuvan tekemisen perusteet. Kyseessä olisi kurssi perusteiden läpikäymiseen, sillä digitaalinen kuvataide on osa isompaa kokonaisuutta. Kyseinen kurssi mahdollistaisi sen, että opiskelijat ymmärtäisivät kaikki vaadittavat perusteet digitaalisesta kuvan tekemisestä ennen haastavampiin aiheisiin siirtymistä. Muihin kursseihin siirtyessä ei siis tarvitsisi käyttää aikaa perusteiden kertaamiseen, vaan olisi mahdollista siirtyä heti kurssin omiin aiheisiin. Kurssi olisi pakollinen, jotta jokainen opiskelija saisi vaadittavan tuntuman digitaalisilla kuvantekemisen välineiden käytöstä. Tämä myös tukisi niiden opiskelijoiden osaamista, jotka eivät pidä digitaalista kuvan tekemistä merkittävänä, eivätkä täten ole itse tutustuneet digitaalisen kuvan tekemisen käyttömahdollisuuksiin.

Opetushallituksen internet-artikkelin *Kestävä kehitys ammatillisen koulutuksen tutkinnon perusteissa* opetushallitus määrittelee kestävän kehityksen olevan tietoa ja taitoa sekä kyvykkyyttä ja tahtoa tehdä tulevaisuutta vahvistavia päätöksiä alallaan. Kestävän kehityksen perusteet ovat Opetushallituksen mukaan pakollinen osa-alue ammatillisessa koulutuksessa ja siihen on myös mahdollista erikoistua valinnaistarjonnan kautta. Pakolliseen kestävän kehityksen edistämisen osa-alueeseen kuuluu eettiset näkökulmat, systeeminen ajattelu ja kiertotalous sekä kestävän kehityksen tarpeen ymmärtäminen. (Opetushallitus 2022b.)

Kestävän kehityksen voi ajatella olevan osa tarvittavaa ammattitaitoa työkokonaisuudessa, mutta jotkin tutkinnot tukevat kestävän kehityksen osaamista vahvistavia tutkinnon osia. Näitä osia ovat kiertotaloustoiminta, ilmastovastuullinen toiminta, kestävän kehityksen ammattitaitovaatimukset ja ympäristöosaaminen. (Opetushallitus 2022b.)

Digitaaliseen kuvataiteeseen on mahdollista sisällyttää ilmastovastuullista toimintaa ja ympäristöosaamiseen painottuvia aiheita. Opetushallituksen mukaan ilmastovastuullinen toiminta keskittyy tuotteen elinkaareen ja ilmastonmuutoksen sopeutumisen kysymyksiin. Ympäristöosaaminen liittyy taas resurssitehokkuuteen, laatu-, ympäristö- ja turvallisuusjohtamiseen sekä ympäristökasvatukseen. (Opetushallitus 2022b.) Digitaalinen kuvataide luo oivan alustan keskustelulle ympäristö- ja materiaaliongelmista, erityisesti verratessa digitaalista kuvataidetta perinteiseen kuvataiteeseen. Materiaaliongelmista puhutaan suhteellisen vähän, joten kahden erilaisen kuvataidetekniikan vertailu kehittää sekä opettajaopiskelijoiden että opiskelijoiden perspektiiviä kuvataiteen tekemiseen käytettävään materiaaliin ja sen määrään liittyen.

Kurssia suunniteltaessa on merkittävää huomioida kurssin opiskelijälähtöisyys. On tärkeää, että opiskelijoiden tarpeet otetaan huomioon opetuksen suunnittelussa ja opetusta järjestettäessä. Luento-osuudessa on merkittävää huomioida opiskelijoille ajankohtaiset aiheet. Luennoilla käytävissä aiheissa on tuotava esiin esimerkiksi se, miten digitaalinen kuvan tekeminen tulee esille heidän arjessaan ja mitkä digitaalisen kuvan tekemisen ilmiöt ovat silloin ajankohtaisia. Kurssilla on taattava opiskelijoille riittävästi mahdollisuuksia kokeilla sekä syventää oppimaansa, sillä näin luennoilla käydyt teemat jäävät heille paremmin mieleen. Ohjaajan on oltava opiskelijoiden tukena riittävästi sekä tarjota heille mahdollisuus tehdä virheitä. Koska digitaalinen kuvan tekeminen voi olla usealle opiskelijalle uutta, on ohjaajan otettava huomioon, että opetus on selkeää ja että opiskelijoilla on mahdollisuus määrätä opetuksen tahti.

Digitaalisen kuvataidekasvatuksen pedagoginen puoli

Digitaalisen kasvatuksen pedagogiassa voi ajatella olevan kaksi puolta. Ensimmäinen puoli liittyy yliopistomaailmaan, jossa lehtorit opettavat opettajaopiskelijoita ja toinen puoli liittyy opettajiksi valmistuneisiin opettajaopiskelijoihin, jotka opettavat omia oppilaitaan. Käsittelemme ensin yliopistoon liittyvää pedagogista puolta.

Yliopistossa kuvataidekasvatuksen opetuksen painotus tulee olla pedagogiikassa ja välineiden käytön osaamisessa, jotta opettajaopiskelijat pystyvät käyttämään digitaalisen kuvan tekemisen välineitä tulevaisuudessa osana omaa opetuksen työkaluja. Opettajaopiskelijoiden tulee olla myös tietoisia digitaalisen kuvan tekemisestä ilmiönä ja siitä, kuinka pitkälle levinnyt se on välineenä. Opetushallituksen mukaan, oppijoiden on osattava hyödyntää sekä työskennellä digitaalisten välineiden parissa. Digiosaamista parannetaan jatkuvasti eri koulutusaloilla, minkä tarkoituksena on edistää tasa-arvoa oppijoiden välillä. (Opetushallitus 2021a.). Jotta opettajaopiskelijat voivat käyttää digitaalista kuvataidetta osana heidän omaa opetusmetodejaan, tulee heidän hallita digitaalisten ohjelmien ja välineiden käyttö sujuvasti, ei vain pintapuolisesti. Opettajaopiskelijoiden tulee ymmärtää välineiden erot ja laitteiden omat ominaisuudet, jotka voivat vaikuttaa piirto-ohjelman ja jopa -pöydän valintaan. Opettajaopiskelijoiden tulee osata säätää laitteiden asetuksia, tunnistaa ohjelman ominaisuudet, muokata näppäimistö- ja styluskomentoja sekä muistaa kyseiset toiminnot. Heidän pitää olla myös tarpeeksi kyvykkäitä digitaalisen taiteen kanssa, että he pystyvät soveltamaan tietoa tulevaisuudessa omille oppilailleen. Opetushallitus toteaa, että digitalisaation mukana pysyminen vaatii kouluilta ja oppilaitoksilta muutosta ja toimintamallien sekä opetuksen kehitystä (Opetushallitus 2021a).

Opettajiksi valmistuneille opettajaopiskelijoille on edullista, jos he ovat oppineet digitaalisen kuvataiteen käytöstä jo omana opiskeluaikanaan. Uuden tekniikan opettelu, tässä tapauksessa digitaalisen kuvataide ja kaikki sen välineet, vie huomattavasti aikaa ja hidastaa oman opetuksen sisällön suunnittelua. Opettaja joutuu tässä tapauksessa käyttämään enemmän omaa aikaansa uuden opetteluun. Tämä on mahdollista välttää jo opettajaopiskelijan yliopistoaikana, jos digitaalisen kuvataiteen opetus integroidaan osaksi opettajaopiskelijoiden opetusta. On myös todennäköistä, että digitaalisen kuvataiteen sisällön opettelu voi tuntua ylitsepääsemättömältä, että digitaalinen kuvataide katoaa kokonaan pois opetuksesta. Digitaalinen kuvataide on yksi taiteen tekemisen työkalu ja tekniikka, mistä syystä on merkittävää, että se tuodaan esille oppitunneilla. Digitaalinen kuvataide on kasvanut tasaisesti 2000-luvun aikana varteenotettava kuvataiteenlaji, minkä tulisi edellyttää sen tunnustamisen myös kuvataidetunneilla.

Kurssia kehitettäessä on merkittävää asettaa kurssille reunaehdot sen laajuuteen liittyen. Kurssille on merkittävää, että siinä on tarpeeksi luentoja, jolloin on mahdollista käsitellä

digitaalisen kuvan tekemisen historiaa ja teoriaa. On merkittävää, että ennen harjoitusten tekemiseen siirtymistä opiskelijoilla on jo käsitys siitä, mitä kurssilla tehdään ja mikä kurssin teema on. Kurssin laajuus voi olla esimerkiksi viisi opintopistettä. 135 tuntia työtä jaetaan niin, että kahdeksan tuntia olisi luentoja ja 44 tuntia olisi ohjattuja harjoituksia. Harjoitusten lopuksi opiskelijoilla on mahdollisuus toteuttaa 83 tuntia itsenäistä työskentelyä. Itsenäisen työskentelyn aikana opiskelijat voivat syventää kurssilla oppimaansa, jolloin se jää paremmin mieleen. Itsenäinen työskentely usein vaatii myös riittävästi aikaa. Riittävän laaja kurssi antaa paremman mahdollisuuden opiskelijoille tutustua eri digitaalisen kuvan välineisiin ja harjoitella niiden parissa.

Kurssi on mahdollista järjestää monimuoto-opetuksen avulla, jolloin opetus on mahdollista pitää myös etäyhteyden kautta. Psykologian ja opinto-ohjauksen opettaja Minna Nummenmaan (2012) mukaan osittain lähiopetuksena ja osittain etäyhteyden kautta järjestettyä opetusta kutsutaan monimuoto-opetuksiksi (Nummenmaa 2012, s. 20). Monimuoto-opetuksessa osa opiskelijoista voi osallistua opetukseen etäyhteyden avulla ja osa opiskelijoista voivat olla läsnä lähiopetuksessa. Koska digitaalinen kuvataide tehdään pitkälti tietokoneen avulla, kurssin järjestäminen verkossa on mahdollista. Tällöin on merkittävää, että ohjaaja ohjeistaa opiskelijoita piirto-ohjelmien käyttöön jakamalla näytön. Näin opiskelijat voivat seurata, mitä professori tekee piirto-ohjelmalla. Koska digitaaliseen kuvan tekemiseen liittyy vahvasti myös piirtopöytä ja stylus, on merkittävää, että näytön jakamisen lisäksi ohjaaja näyttää kameran avulla, mitä hän tekee piirtopöydällä ja miten esimerkiksi styluksen painaminen vaikuttaa piirtämisen jälkeen. Näin ohjaaja voi näyttää kaikki painikkeet ja asetukset. Kameran avulla ohjaaja voi myös näyttää, miten näppäimistökomennot toimivat ja miten ne näkyvät piirto-ohjelmassa. Etäyhteys mahdollistaa sen, että kurssi voidaan järjestää myös avoimessa yliopistossa. Nummenmaa (2012) mukaan, etäyhteyden kautta järjestettävässä opetuksessa on huomioitava, miten opetus järjestetään ja millaista opetussisältöä voidaan opettaa etäyhteyden kautta (Nummenmaa 2012, s.21).

Jotta opiskelijat saisivat kattavan ymmärryksen digitaalisesta kuvataiteesta, sen toiminnoista ja mahdollisuuksista, on hyödyllistä jakaa opetus luento-osuuksiin ja harjoitusryhmiin. Opiskelijat usein eivät opi konkreettisia asioita täysin käyttämällä vain luento-opetusta tai harjoitusryhmiä,

mistä syystä on edullista käyttää opetusmetodia, jossa opiskelijat pääsevät pian luennon jälkeen testaamaan oppimaansa teoriaa käytännössä.

Kurssin luento-osuuden tarkoituksena olisi tarjota informaatiota digitaalisen kuvataiteen käytettävyydestä, tekniikoista ja välineistä sekä digitaalisen kuvataiteen käyttömahdollisuuksista työelämässä. Käytettävyyteen sisältyisi tietoa siitä, missä, miten ja miksi digitaalista kuvataidetta käytetään. Luennoissa esimerkiksi käsiteltäisiin sitä, mihin kaikkeen digitaalista kuvataidetta käytetään, ja sen kautta opiskelijat saisivat käsityksen siitä, kuinka digitalisoitunut maailma on jo.

Harjoitusryhmissä opiskelijat pääsisivät kokeilemaan eri digitaalisia työvälineitä (piirtopöytiä ja -ohjelmia), niiden asetusten säätämistä sekä erilaisia piirto-ohjelmia. Piirto-ohjelmissa olisi merkittävää käydä niiden sisäisiä toimintoja ja asetuksia, sillä ne saattavat poiketa toisistaan paljon. Myös piirtopöytien ja -näyttöjä läpikäydessä olisi merkittävää käydä niiden asetuksia, kuten esimerkiksi niihin kuuluvan styluksen kynän paineen säätämistä. Asetukset eri piirto-ohjelmissa ja piirtopöydissä voivat poiketa paljon toisistaan, minkä vuoksi on tärkeää, että eri ohjelmien ja piirtopöytien asetuksia käydään läpi. Kurssin tavoitteena on tukea opiskelijoiden luottamusta digitaalisten välineiden hyödyntämiseen luomalla heille onnistumisen kokemuksia digitaalisen kuvataiteen parissa. Kun opiskelijat ovat oppineet piirtopöytien ja -ohjelmien perusteet, opiskelijat pääsisivät työskentelemään suurempien teoksien parissa käyttäen piirto-ohjelmien sekä digitaalisten maalausvälineiden tarjoamia mahdollisuuksia.

Kyselyssä näkyy, kuinka monta on pohdittanut resurssien määrää kuvataidekasvatuksessa. Luento-osuudessa olisi mahdollista pohtia kysymyksiä liittyen kuvataidekasvatuksen resursseihin ja etsiä vastauksia niihin. Luennoilla olisi mahdollista vertailla, kuinka paljon keskimääräisesti perinteinen kuvataide vaatii resursseja ja kuinka paljon puhtaasti digitaalinen kuvataide vaatisi. Mahdollista olisi myös tutkia perinteisen kuvataiteen ekologisuutta ja verrata sitä digitaaliseen kuvataiteeseen. Esimerkiksi perinteisen kuvataiteen yksi ongelma ja vahvuus on materiaalien uudelleenkäyttäminen. Uudelleenkäyttäminen vähentää materiaalihukkaa, mutta samalla voi saada oppijat tuntemaan, että heidän taiteellisia näkemyksiään ei arvosteta, koska heidän tulee työskennellä jo kertaalleen hyödynnetyille materiaalille. Näin opiskelijat ymmärtäisivät molempien kuvataidealueiden hyvät ja huonot puolet. Tärkeää luennoilla olisi

kuitenkin painottaa siihen, että vaikka perinteistä ja digitaalista kuvataidetta voidaan vertailla, toinen ei ole toista parempi, vaan ne ovat erilaisia ilmaisun muotoja.

Koska kurssilla on mahdotonta opettaa kaikkea resurssien puutteen takia, kurssilla tulee olla muutamia toisistaan huomattavasti eroavia välineitä. Suurin osa laitteistosta voi olla samankaltaisia, mutta seassa on hyvä olla muutamia eroavia vaihtoehtoja. Käyttämällä muutamia erilaisia välineitä, opiskelijat voivat vertailla niitä ja ymmärtää laitteistojen eroja paremmin. Tällä tavoin on mahdollista antaa oikeanlainen kuva välineiden käyttö- ja työskentelymahdollisuuksista. Esimerkiksi erilaiset piirto-ohjelmat voivat erikoistua johonkin tiettyyn funktioon kuten animaatioon, maalaamiseen, vektorigrafiikkaan, sarjakuvan tekemiseen tai kuvanmuokkaukseen. Kuvanmuokkaukseen erikoistuneella ohjelmalla kuten Photoshopilla voi olla vaikeampaa luoda animaatiota kuin Clip Studio Paint Pro:lla, joka tarjoaa laajan valikoiman animaatioon liittyviä työkaluja.

Kaikkien kurssilla käytettävien tai mainittujen piirto-ohjelmien ei tarvitse olla maksullisia. On olemassa ilmaisia piirto-ohjelmia, kuten Gimp ja Krita, joilla opiskelijoiden on mahdollista harjoitella digitaalisen kuvataiteen tekemistä. Erityisesti Krita pystyy kilpailemaan maksullisten piirto-ohjelmien kanssa, vaikka siitä puuttuu ominaisuuksia, joita maksullisissa on. Kritan huonona puolena on myös ohjelman ajoittainen kaatuminen, mitä voi tapahtua usein, mutta maksulliset piirto-ohjelmat myöskään ole kaatumisen yläpuolella. Vaikka piirto-ohjelman käyttö voi olla ilmaista, piirtopöytää on tosin mahdotonta saada ilmaiseksi. Halvimmillaan piirtopöydän voi löytää noin 20 €, mutta opiskelija voi joutua korvaamaan piirtopöydän uudella varsin nopeasti sen laadun takia. Laadukkaan piirtopöydän tai -näytön voi silti saada edullisesti ulkomaisilta nettisivustoilta, jos piirtovälineiden merkillä ei ole väliä. Wacom on kenties tunnetuin piirtopöytien ja -näyttöjen merkki ja sellaisena se on erittäin kallis, mutta vähemmän tunnetut ja halvemmat merkit kuten XP-PEN ovat yhtä laadukkaita. Digitaalisten piirtovälineiden merkeistä ja hinnoista onkin tärkeää keskustella kurssilla.

4.2.2 Asiantuntijapalautteen kerääminen

Tarkoituksenamme oli esitellä diaesitys digitaalisen kuvataidekurssin kehitysideoista kasvatusten asiantuntijoille suunnittelija Mari Parpalalle, yliopisto-opettaja Marjo Pernulle ja yliopistonlehtori Annamari Manniselle, jolloin olisimme kertoneet kurssista ja keskustelleet

siitä asiantuntijoiden kanssa. Olisimme äänittäneet keskustelun ja tehneet muistiinpanot sen perusteella sekä käyttäneet muistiinpanoja puhtaaksi kirjoitettuja muistiinpanoja tutkielmassamme. Ajanpuutteen ja tapaamisajan sopimisen vaikeuden vuoksi suoritimme kurssin esittelyn sähköisesti sähköpostien ja dokumenttien avulla. Pyysimme asiantuntijoilta, että keskustelu suoritettaisiin *Google documentin* tarjoaman ehdota-työkalun avulla, mutta tällainen keskustelu ei toteutunut johtuen aikarajoituksista ja joidenkin kommenttien toimittamisesta sähköpostin välityksellä.

Esityksessä, jonka lähetimme asiantuntijoille, toimme esille erilaisia esimerkkejä siitä, millaisia harjoituksia tai luentoja kurssilla voidaan järjestää. Diaesitys on jaettu kirjalliseen ja kuvalliseen osuuteen. Kirjallisessa osuudessa käymme läpi kurssin sisältöä ja kuvallisessa osuudessa tuomme esille mahdollisia kurssilla tehtäviä teoksia. Esimerkeissä esittelemme erilaisia piirustusohjelmia, mitä tunneilla voidaan käydä läpi sekä niihin liittyviä harjoituksia. Dioissa on myös tekemiämme töitä, joista on mahdollista saada kuva siitä, minkälaisia teoksia kyseisillä piirustusohjelmalla on mahdollista tehdä. Dioissa on myös kuvakaappauksia erilaisista piirustusohjelmista. Viimeisissä dioissa on esimerkkejä laajemmista itsenäisistä harjoituksista. Itsenäiset harjoitukset on selitetty dioissa auki niin, että niistä on mahdollista saada käsityksen siitä, miten niitä on mahdollista käsitellä ja harjoitella. Diaesitys löytyy kokonaisuudessaan liitteistä.

Taustatietoa

Teemme kehitystutkimusta Lapin yliopistosta, jossa kehitämme kurssin digitaalisesta kuvataiteesta ja sen välineiden opetuksesta. Olemme tehneet kyselyn kuvataidekasvatuksen kandivaiheen suorittaneille opiskelijoille, jossa pyrimme selvittämään heidän kokemustaan Lapin yliopiston digitaalisen kuvataiteen opetuksesta. Kyselyaineiston avulla pystyimme selvittämään, mitkä asiat olivat toimivia ja minkälaista opetusta opiskelijat olisivat kaivanneet lisää. Teimme myös vertailua Tornion ammattikorkeakoulun ja Tampereen ammattikorkeakoulun nykytaiteen linjan opetussuunnitelmista huomioita siitä, miten kyseistä aihetta tuodaan esille muissa oppilaitoksissa. Tämän jälkeen teimme kurssisuunnitelman.

Kurssisuunnitelma

Dioissa 2-3 esiintyy tekemämme esimerkki kurssisuunnitelmasta Lapin yliopiston kurssisuunnitelman muodossa. Kurssisuunnitelmassa on tuotu esille kurssin laajuus, sisältö, tavoitteet ja arviointikriteerit

Harjoitukset

Kaikki harjoitukset ovat esimerkkejä siitä, miten tekemäämme kurssisuunnitelmaa olisi mahdollista hyödyntää käytännössä. Diojen 7-9 harjoitukset sisältävät opetusta. Harjoituksissa käydään läpi digitaalisen kuvan tekemisen välineitä sekä piirto-ohjelmia ja niiden käyttöä sekä asentamista. Kyseiset harjoitteet ovat merkittäviä, sillä ne luovat perustan itsenäisiin tehtäviin.

Itsenäiset töitä

Itsenäiset työt ovat soveltavia harjoituksia, jotka järjestetään luento-osuuden ja tunneilla järjestettävien harjoituskertojen jälkeen. Olemme dioissa esitelleet muutamia esimerkkejä, millaisia kyseiset itsenäiset työt voivat olla.

Koska itse diaesitykseen ei ole mahdollista lisätä kommentteja, olemme luoneet kommentteille tarkoitetun tiedoston:

<https://docs.google.com/document/d/1CUeDE8yNoTB1-r-1C7L00496NIzQHxu2sBklrfJycsM/edit?usp=sharing>

Jokaiselle asiantuntijan kommenttiosuudelle on oma otsikkonsa. Pyydämme, että keskustelua toisten kommentteista voisi käydä ehdota-työkalun avulla.

Kuvankaappaus tutkijoille esitetystä dokumentista

Sisältö

Johdatus digitaalisen kuvan tekemiseen. Digitaalisen kuvan tekemiseen välineet ja sen mahdollisuudet ja perusteet. Piirto-ohjelmien ja piirtopöytien käyttö. Digitaalisen kuvan tekemisen ilmaisukeinot. Digitaalisen kuvan tekemisen historia ja tekniikat. Digitaalisen kuvan tekemisen ilmaisukeinot. Digitaalisen kuvan yhteiskunnalliset merkitykset. Digitaalisen kuvailmaisun harjoittaminen. Digitaalinen kuvan tekeminen ilmiönä.

- Hallitsee perustiedot ja -taidot digitaalisen kuvan tekemisestä, sen välineistä ja digitaalisen kuvan tekemisen tulevaisuudesta
- Hallitsee perustiedot ja -taidot digitaalisen kuvan tekemiseen liittyvistä välineistä, ohjelmista ja mahdollisuuksista
- Osaa käyttää digitaalisen kuvan tekemisen välineitä ja sovelluksia omassa kuvallisessa ilmaisussa
- Osaa soveltaa digitaalisen kuvan tekemisen ilmaisukeinoja ja laitteistoa kuvataidekasvatuksessa
- Hahmottaa eri digitaalisten välineiden erot ja ominaisuudet
- Hahmottaa digitaalisen kuvan tekemisen yksilöllisenä ja yhteiskunnallisena ilmiönä.

Dia 5: Kurssin sisältö

Dia 13: Esimerkkitöitä

4.2.3 Asiantuntija palautteenmerkitys tutkimuksessamme

Kurssin nimelle on erilaisia nimiehdotuksia asiantuntijoilta. Yliopisto-opettaja Pernu ehdottaa kurssin nimelle enemmän kuvaavaa vaihtoehtoa “Digitaalinen piirtäminen ja maalaaminen kuvataideopetuksessa”. Yliopistonlehtori Manninen ehdottaa nimelle muutosta “Digitaalinen

kuva” tai “Digitaalinen kuvailmaisuus”. Hän kuitenkin tarkentaa, että nämä nimivaihtoehdot olisivat toimivia silloin, jos kurssi sisältäisi myös animaation. Myös suunnittelija Parpala on samaa mieltä siitä, että kurssin nimen tulisi sisällyttää nimeen. Hän ehdottaa myös ensimmäisen luennon nimeksi “Mitä digitaalinen kuvataide on?”

Yliopiston lehtori Annamari Manninen lähestyi kurssisuunnitelmaa kokemuksensa kautta. Manninen toteaa, että Lapin yliopistossa on samankaltainen kurssi kehittämäämme kurssiin verrattuna. Tämä kurssi on Animaatio- ja kuvankäsittely –kurssi. Aiemmin kurssi oli painottanut enemmän digitaaliseen piirtämiseen ja sen työkaluihin, mutta myöhemmin kurssin keskiöön on tullut animaatio ja kuvanmuokkaus. Manninen toteaa, että jos kehittämämme kurssi korvaa tai muokkaa nykyistä animaatio- ja kuvankäsittely –kurssia, vaatii se mukaansa laajempia aihealueita, kuten animaation. Kehittämämme kurssi on luotu nykyisen kurssin rinnalle tukemaan syventäviä teemoja, kuten animaatiota ja kuvanmuokkausta. Kehittämämme kurssi painottaa digitaalisen kuvan tekemisen välineiden perusteisiin, jotta sen pohjalta on helpompi siirtyä nykyiseen animaatio- ja kuvankäsittely –kurssiin.

Manninen tarkentaa, että jos kehittämämme kurssi painottaa digitaaliseen piirtämiseen, on kurssi kuitenkin osittain erilainen painotukseltaan nykyiseen animaatio- ja kuvankäsittely –kurssiin verrattuna. Hän erittelee, että eroavia tekijöitä kurssien välillä ovat kehittämämme kurssin painotus digitaalisessa piirtämisessä. Hän mainitsee, että kuvanmuokkaukskurssi on aiemmin kyseistä aihetta sisältänyt, mutta nykyinen painotus on kuvanmuokkauksessa ja animaatioissa. Hän jatkaa erittelyään toteamalla, että kurssien välisenä erona on kehittämämme kurssin luentojen määrä, joissa käydään digitaalisen kuvan historiaa, yhteiskunnallista merkitystä ja opetuskäyttöä kattavammin. Hän myös toteaa, että kehittämämme kurssin tehtävät painottavat enemmän digitaalisen kuvan soveltamista kuvataideopetukseen. Asiantuntija Manninen korostaa, että hänen mielestään Lapin yliopistossa olisi tärkeää käydä läpi digitaalisia välineitä ja piirtämistä laajemmin nykyiseen määrään verrattuna. Kuitenkin asiantuntija Manninen, toteaa, että kyseisellä linjalla on vain tietty määrä resursseja tuoda eri kuvataiteen osa-alueita osaksi opetusta.

Lapin yliopiston Taiteiden tiedekuntaan kuuluva suunnittelija ja asiantuntija Mari Parpala tarkastelee kurssisuunnitelmaa oman asiantuntijuutensa kautta. Hän keskittyy kurssisuunnitelman sisältöön ja ehdottaa ideoita, jotka olisi mahdollista integroida osaksi

kurssia. Parpala ehdottaa videotutoriaaleja osaksi kurssia, jolloin ne voivat tukea lähiopetusta. Hänen mukaansa videotutoriaalien lisääminen vähentäisi mahdollisuutta opiskelijoiden jälkeen jäämisestä opetuksessa. Parpala toteaa kommentteissaan, että tehtävänannon suunnittelu tulisi tapahtua digitaalisen kuvataiteen ympärille ja että olisi mielekkäämpää jättää enemmän aikaa teoksien tekemiselle. Hän ehdottaa kurssin päätteeksi loppukritiikkiä tai verkkonäyttelyä.

Parpala kyseenalaistaa kurssin aikaresurssit. Hän ehdottaa, että opettaja luo katsauksen eri piirto-ohjelmien eroihin ja ominaisuuksiin kurssin alussa, minkä jälkeen opiskelija voi itse päättää, mitä piirto-ohjelmaa hän käyttää kurssin ajan. Hän ehdottaa, että toisen piirto-ohjelman harjoittelu voisi olla ylimääräinen tai vapaaehtoinen osa kurssilla. Yksi kehittämämme kurssin keskeisistä tavoitteista on kuitenkin useamman piirto-ohjelman opettelu ja niiden toimintojen sisäistäminen. Vaikka piirto-ohjelmien asetusten säätäminen on suhteellisen samanlainen prosessi pintapuolisesti, kynän paineen, kanvaasin läpikuultavuuden sekä värien saturaation ja värisävyn asetusten sisältö voi vaihdella paljon niihin tutustuttua. On todennäköistä, että opiskelijat eivät muista kaikkia yksityiskohtia, vaikka opettaja loisi katsauksen eri piirto-ohjelmiin kurssin alussa. Piirto-ohjelmiin voi liittyä myös muita lisäominaisuuksia, joihin opiskelijoiden on hyvä tutustua, jotta he voivat muodostaa kokonaisvaltaisen ymmärryksen piirto-ohjelmista. Kokonaisvaltaisen ymmärryksen perustamisen jälkeen opiskelijat voivat soveltaa tietoa vaivatta muihin piirto-ohjelmiin.

Yliopisto-opettaja Marjo Pernu tutkii kommentteissaan asiantuntijoille tarkoitetun esityksen rakennetta ja kielioppia. Hänen huomionsa liittyen kielioppiin ja lauserakenteisiin ovat vaikuttaneet lopullisen kurssisuunnitelman luettavuuteen ja selkeyteen. Hän ohjeisti palautteessaan, mitä muutoksia kurssisuunnitelmaan on hyvä tehdä sen ymmärrettävyyden kannalta. Pernu toi esille esimerkiksi kurssisuunnitelman sisältöön liittyviä muutoksia sekä kurssisuunnitelman tavoitteisiin lisättäviä elementtejä sisällöstä.

Asiantuntija Pernu tarjosi ehdotuksia siitä, millaisia kurssilla opetettavia teemoja voisi tuoda esiin luennoilla. Hän ehdotti, että yksi opetettavista aiheista voisi olla esimerkiksi mediatuotannon, -jakelun ja -kulutuksen demokratisoituminen ja nopeatempoisuus. Hän myös ehdotti, että digitaalista kuvaa mediassa voisi tuoda esille luennoilla digitaalisen kuvan yhteisöllisten ulottuvuuksien kautta. Pernu toteaa, että digitaalisen ja analogisen kuvan, kuvan tekemisen ja jakamisen erot olisi hyvä tuoda osana kurssin luentoja. Pernu pohti palautteessaan,

voisiko myös opetukseen tuoda lisäksi videotutoriaaleja, jotka mahdollisesti voisivat tukea opetusta.

Asiantuntijoiden antamaa palautetta hyödynnettiin kurssisuunnitelman viimeistelemisessä. Palautteen kautta pystyimme muokkaamaan kurssisuunnitelman kielellistä ulkoasua ja tuomaan lisää selkeyttäviä elementtejä kurssisuunnitelman sisältöön sekä arviointiin. Asiantuntijapalautteen tuloksena muodostimme lopullisen version kurssisuunnitelmastamme.

UKUV0000 Digitaalinen piirtäminen ja maalaaminen kuvataideopetuksessa, 5 op.

Osaamistavoitteet

Opintojakson suoritettuaan opiskelija

- Hallitsee perustiedot ja -taidot digitaalisen kuvan tekemisestä, sen välineistä ja osaa hyödyntää digitaalisen kuvan tekemistä tulevaisuudessa.
- Hallitsee perustiedot ja -taidot ohjelmista ja mahdollisuuksista.
- Osaa käyttää digitaalisen kuvan tekemisen välineitä ja sovelluksia omassa kuvallisessa ilmaisussa.
- Osaa soveltaa digitaalisen kuvan tekemisen ilmaisukeinoja, välineitä ja sovelluksia kuvataidekasvatuksessa.
- Osaa soveltaa opittuja digitaalisen kuvan tekemisen välineitä ja sovelluksia pedagogisessa ympäristössä.
- Hahmottaa eri digitaalisten välineiden erot ja ominaisuudet.
- Hahmottaa digitaalisen kuvan tekemisen yksilöllisenä ja yhteiskunnallisena ilmiönä.

Sisältö

Johdatus digitaalisen kuvan tekemisen perusteisiin. Digitaalisen kuvan tekemiseen välineet ja sen mahdollisuudet. Piirto-ohjelmien ja piirtopöytien käyttö. Digitaalisen kuvan tekemisen ilmaisukeinot. Digitaalisen kuvan tekemisen historia. Digitaalisen kuvan tekemisen tekniikat. Digitaalisen kuvan tekemisen ilmaisukeinot. Digitaalisen kuvan yksilölliset ja yhteiskunnalliset merkitykset. Digitaalisen kuvailmaisun harjoittaminen ja ymmärtäminen ilmiönä.

Suoritustavat

Aktiivinen osallistuminen luennoille ja harjoituksiin, annetut tehtävät ja lopputyö. Osallistuminen loppukritiikkiin.

Toteutustavat

Luennot 12 h ja ohjatut harjoitustyöt 40 h, itsenäinen työskentely 83 h.

Esitietovaatimukset

UKUV0116 Mediakasvatuksen perusteet

Arviointiasteikko

5-H

Arviointikriteerit

Hylätty Suoritus on erittäin puutteellinen. Opiskelija hallitsee heikosti perustiedot ja -taidot digitaalisen kuvan tekemisestä, sen välineistä ja digitaalisen kuvan tulevaisuudesta. Hallitsee heikosti perustiedot ja -taidot digitaalisen kuvan tekemiseen liittyvistä välineistä, ohjelmista ja mahdollisuuksista. Osaa heikosti käyttää digitaalisen kuvan tekemisen välineitä ja sovelluksia omassa kuvallisessa ilmaisussa. Osaa heikosti soveltaa digitaalisen kuvan tekemisen ilmaisukeinoja ja laitteistoa kuvataidekasvatuksessa. Hahmottaa heikosti digitaalisen välineiden

erot ja ominaisuudet. Hahmottaa heikosti kuvan tekemisen yksilöllisenä ja yhteiskunnallisena ilmiönä.

Välttävä ja tyydyttävä (1-2) Suoritus on suppea ja pintapuolinen. Opiskelija hallitsee välttävästi perustiedot ja -taidot digitaalisen kuvan tekemisestä, sen välineistä ja digitaalisen kuvan tulevaisuudesta. Opiskelija hallitsee välttävästi perustiedot ja -taidot digitaalisen kuvan tekemisestä, sen välineistä ja digitaalisen kuvan tekemisen tulevaisuudesta. Hallitsee välttävästi perustiedot ja -taidot digitaalisen kuvan tekemiseen liittyvistä välineistä, ohjelmista ja mahdollisuuksista. Osaa välttävästi käyttää digitaalisen kuvan tekemisen välineitä ja sovelluksia omassa kuvallisessa ilmaisussa. Osaa välttävästi soveltaa digitaalisen kuvan tekemisen ilmaisukeinoja ja laitteistoa kuvataidekasvatuksessa. Hahmottaa välttävästi eri digitaalisten välineiden erot ja ominaisuudet. Hahmottaa välttävästi digitaalisen kuvan tekemisen yksilöllisenä ja yhteiskunnallisena ilmiönä.

Kieli

suomi

Taso

Aineopinnot

Oppiaine

Kuvataidekasvatus

Vastuuhenkilöt

Valitut vastuuhenkilöt

5. PÄÄTÄNTÖ

Koska digitaalisuus on kasvava globaali ilmiö, on erityisen tärkeää, että siihen valmistaudutaan jo koulutuksen aikana. Digitaalisuus liitetään vahvasti aloihin, joissa hyödynnetään elektroniikkaa paljon, mutta digitaalisuus koskettaa myös muita aloja. Pedagogiset alat ovat yksi näistä digitalisoitumista aloista. Pedagogisilla aloilla digitalisoituminen tapahtuu ensisijaisesti välineiden, kuten tietokoneen tai tabletin, kautta.

Tutkielmamme tuo esiin opiskelijoiden havaitsemia puutteita digitaalisen kuvataiteen opetuksessa. Nämä puutteet on mahdollista ottaa huomioon Lapin yliopiston tulevaisuuden opintokokonaisuudessa ja sillä tavoin parantaa Lapin yliopiston opiskelijoiden ymmärrystä digitaalisen kuvataiteen välineisiin ja ohjelmiin liittyen. Jo olemassa olevat kurssit, kuten Kuvankäsittely ja animaatio (UKUV0229) ja Sarjakuva ja graafinen suunnittelu (UKUV0427), voivat hyötyä pakollisesta digitaalisen kuvataiteen alustavasta kurssista, joka suoritettaisiin ennen kyseisiä kursseja. Alustavan kurssin tarjoamat digitaalisen kuvataiteen perusteet tekisivät valinnaisten digitaaliseen taiteeseen keskittyvien kurssien aloittamisesta helpompaa. Tutkielmamme kurssisuunnitelman tarkoituksena on tutustuttaa opiskelija digitaalisen kuvataiteen välineisiin ja ohjelmiin sekä tarjota tarvittavat välineet digitaalisen kuvataiteen käyttöön pedagogisissa ympäristöissä.

Suunnittelemamme kurssi auttaa kuvataidekasvatuksen opettajaksi opiskelevia opiskelijoita integroimaan digitaalisen kuvataiteen osaksi heidän pedagogisia välineitään ja luo mahdollisuuksia käyttää digitaalista kuvataidetta osana opetusta. Digitaalisen kuvan tekemisen välineiden hallitseminen rohkaisee taas oppijoita hyödyntämään digitaalista kuvataidetta ja tutkimaan, mitä se sisältää ja tarjoaa. Digitaalinen kuvataide oppimisen osa-alueena valmistaa oppijoita digitalisoituvaan maailmaan.

Valitsemamme tutkimusmenetelmä toimi hyvin osana tutkimustamme ja mahdollisti aiheemme tarkastelun monesta näkökulmasta sekä sen tutkimista käytännössä. Opiskelijoiden vastaukset antoivat meille paremman ymmärryksen Lapin yliopiston nykyisestä opetuksesta, joka helpotti kurssin suunnittelun aloittamista. Kurssin suunnittelussa meille oli tärkeää luoda kurssi, joka tukisi opiskelijoiden oppimista niissä osa-alueissa, jossa he kokivat olevan puutteita. Koska opiskelijat eivät olleet varmoja saamansa tuen riittävydestä, lisäsimme luento-osuuden, jossa

opettaja luennoi ja antaa tukea digitaalisten työvälineiden käytössä. Harjoitusryhmässä opiskelijat pääsevät testaamaan oppimaansa käytännössä opettajan valvonnan alaisina. Opettajan on näin mahdollista auttaa apua tarvitsevia opiskelijoita.

Jotta suunnittelemamme kurssi toimisi mahdollisimman sujuvasti, tarkastelimme muiden oppilaitosten linjoja ja kuuntelimme asiantuntijoiden palautetta. Asiantuntijoiden antama palaute on mahdollistanut monipuoliset näkökannat tutkimuksessamme ja tarjonnut ammattilaisten kokemuspohjaisen näkemyksen kurssin tulevaisuudesta. Koska tutkimuksemme on rakentunut asteittain ammattilaisten avustuksella, tutkimustamme on mahdollista käyttää resurssina tutkiessa digitaalisen kuvan tekemisen opetusta ja sen merkitystä kuvataidekasvatuksessa laajemmin. Tutkimuksemme tarjoaa pohjan digitaalisen kuvataiteen opetuksen kehitykselle. Suunnittelemamme digitaalisten välineiden kurssi on prototyyppi, jota on mahdollista kehittää pidemmälle tulevaisuudessa.

LÄHTEET

Brown, Robert, O'Toole, John, Imms, Wesley & Watkins, Marnee. (2009). Valuing the Visual Arts. (s. 131–159). Teoksessa Sinclair, Christine, Jeanneret, Neryl & O'Toole, John (toim.). Teoksessa *Education in the arts: Teaching and learning in the contemporary curriculum*. South Melbourne, Vic. Oxford University Press.

Colson, Richard. (2007). *The fundamentals of digital art*. Lausanne: Ava Publishing.

Doyle, Terry. (2011). *Learner-centered teaching: Putting the research on learning into practice*. Stylus Pub. Vaatii rekisteröitymisen palveluun. Viitattu 3.03.2021. <https://ebookcentral-proquest-com.ezproxy.ulapland.fi/lib/ulapland-ebooks/reader.action?docID=987041>.

Huhtanen, Päivi. (1984). *Mitä on taidekasvatus? Taidekasvatuksen esteettis-käsitteelliset perusteet*. Jyväskylän yliopiston taidekasvatuksen laitos.

Jackson, Wallace. (2015). *Digital Painting Techniques: Using Corel Painter 2016*. Berkeley, CA.

Jagodzinski, Jan (2013). The hijacking of creativity: the dilemma of contemporary art education. Teoksessa Addison, Nicholas & Burgess, Lesley (toim.). *Debates in art and design education*. Routledge.

Kalina, Cody J. & Powell, Katherine C. (2009). Cognitive and social constructivism: Developing tools for an effective classroom. *Education*, 130(2), 241-250. Viitattu 16.11.2021. <https://docdrop.org/static/drop-pdf/Powell-and-Kalina-U6g4p.pdf>.

Kauppila, Reijo A. (2007). Ihmisen tapa oppia. *Johdatus sosiokonstruktiviseen oppimiskäsitykseen*. Juva: PS-kustannus.

Kwastek, Katja. (2013). *Aesthetics of Interaction in Digital Art*. The MIT Press.

Lapin yliopisto (2022). *Kestävä kehitys Lapin yliopistossa*. Viitattu 20.4.2022. <https://www.ulapland.fi/FI/Yliopisto/Nain-toimimme/Opiskelu--ja-tyoymparisto/Kestava-kehitys>.

Lieser, Wolf. (2010). *The world of digital art*. H.f. ullmann.

Luukkainen, Olli. (2004). *Opettajuus: Ajassa elämistä vai suunnan näyttämistä?* Tampere University Press [jakaja]. Viitattu 03.03.2021. <http://acta.uta.fi>.

Nummenmaa, Minna. (2012). Etäopetus tarjoaa monia mahdollisuuksia oppimiseen ja opetukseen. Teoksessa Kankaanranta, Marja, Mikkonen, Inka & Vähähyppä, Kaisa. (toim.) *Tutkittua tietoa oppimisympäristöistä. Tieto- ja viestintätekniikan käyttö opetuksessa*. Opetushallitus. (s.20–33). Viitattu 05.05.2022. https://blog.edu.turku.fi/etaopetusfi/files/2017/01/tutkittua_tietoa_oppimisymparistoista_VERKKO.pdf#page=20.

Opetushallitus. (2021a). *Digitalisaatio oppimisen uudistamisen, tasa-arvon ja saavutettavuuden mahdollistajana*. Viitattu 16.11.2021. <https://www.oph.fi/fi/tietoa-meista/digitalisaatio-oppimisen-uudistamisen-tasa-arvon-ja-saavutettavuuden-mahdollistajana>.

Opetushallitus. (2021b). *Kuvataideopetuksen lähtökohtia*. Helsinki. Viitattu 13.12.2021. <https://www.oph.fi/fi/koulutus-ja-tutkinnot/kuvataideopetuksen-lahtokohtia>.

Opetushallitus. (2022a). *Mitä opetussuunnitelman perusteissa sanotaan itseohjautuvuudesta, digitalisaatiosta ja ilmiöoppimisesta?* Viitattu 18.2.2022. <https://www.oph.fi/fi/uutiset/2018/mita-opetussuunnitelman-perusteissa-sanotaan-itseohjautuvuudesta-digitalisaatiosta-ja>.

Opetushallitus. (2022b). *Kestävä kehitys ammatillisen koulutuksen tutkinnon perusteissa*. Viitattu 3.5.2022. <https://www.oph.fi/fi/opettajat-ja-kasvattajat/kestava-kehitys-ammattillisen-koulutuksen-tutkinnon-perusteissa>.

Opetusministeriö (2007). *Opettajankoulutus 2020*. Yliopistopaino. <https://julkaisut.valtioneuvosto.fi/bitstream/handle/10024/79634/tr44.pdf?sequence=>

Paul, Christiane. (2008). *Digital art* (2nd ed.). Thames & Hudson.

Rohweder, Liisa (2008). Johdanto. Teoksessa: Virtanen, Anne & Rohweder, Liisa. (toim.) *Kohti kestävä kehitystä: Pedagoginen lähestymistapa*. (s.7-16). Opetusministeriö. Yliopistopaino. Viitattu 20.4.2022. <https://julkaisut.valtioneuvosto.fi/handle/10024/79112>.

Schweisfurth, Michele. (2013). *Learner-centred education in international perspective: Whose pedagogy for whose development?* Routledge. Vaatii rekisteröitymisen palveluun. Viitattu 3.05.2021. <https://ebookcentral-proquest-com.ezproxy.ulapland.fi/lib/ulapland-ebooks/reader.action?docID=1154299>.

Sinclair, Christine. (2009). *Integrating the Arts: A Warm Bed for Student Learning*. (s. 195–230). Teoksessa Sinclair, Christine & Jeanneret, Neryl & O'Toole, John. (toim.). *Education in the arts: Teaching and learning in the contemporary curriculum*. South Melbourne, Vic. ;: Oxford University Press.

Taiteen perusopetusliitto. (2022). *Kestävä taiteen perusopetus*. Viitattu 29.4.2022. <https://artsedu.fi/oppilaitoksille/kestava-taiteen-perusopetus/>.

The United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization. (2022a). *Sustainable development*. Viitattu 29.4.2022. <https://en.unesco.org/themes/education-sustainable-development/what-is-esd/sd#:~:text=Sustainable%20development%20is%20the%20overarching,to%20meet%20the%20own%20needs.%E2%80%9D>.

The United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization. (2022b). *UNESCO and sustainable development goals*. Viitattu 29.4.2022. <https://en.unesco.org/sustainabledevelopmentgoals>.

Wands, Bruce. (2006). *Art of the Digital Age*. Thames & Hudson.

Weimer, M. (2013). *Learner-centered teaching: Five key changes to practice* (2nd ed.). Jossey-Bass. Vaatii rekisteröitymisen palveluun. Viitattu 3.03.2021. <https://ebookcentral-proquest-com.ezproxy.ulapland.fi/lib/ulapland-ebooks/reader.action?docID=1119448>.

Wolff, Lili-Ann. (2006). Kestävää kehitystä edistävä kasvatus ja sivistys - näköaloja korkeakouluopetuksen kehittämiseen. Teoksessa: Kaivola, Taina, & Rohweder, Liisa. (toim.). *Korkeakouluopetus kestäväksi: opas YK:n kestävästä kehitystä edistävän koulutuksen vuosikymmentä varten.* (s.37–48). Opetusministeriö. Yliopistopaino. Viitattu 20.4.2022. <https://julkaisut.valtioneuvosto.fi/bitstream/handle/10024/80076/opm04.pdf>.

Yleinen suomalainen ontologia. (2021a). *Digitaalinen taide.* Viitattu 3.03.2021. <https://finto.fi/yso/fi/page/p21073>.

Yleinen suomalainen ontologia. (2021b). <http://www.yso.fi/onto/yso/p11951>.

Yleinen suomalainen ontologia. (2021c). <http://www.yso.fi/onto/yso/p11956>.

Åhlberg, Mauri. (2004). *Didaktiikka opettajan työtä tutkivana ja kehittämään pyrkivänä tieteenä.* *Didacta Varia*, 9(1), (s.37–45.) Viitattu 3.03.2021. https://www.mv.helsinki.fi/home/maahlber/Didacta_Varia_9_1_37_45.pdf

Åhlberg, Mauri. (2006). *Kestävää kehitystä edistävän kasvatuksen teoreettinen perusta.* Teoksessa: Kaivola, Taina, & Rohweder, Liisa. (toim.). *Korkeakouluopetus kestäväksi: opas YK:n kestävästä kehitystä edistävän koulutuksen vuosikymmentä varten. 1458–8110.* (s.28–38). Viitattu 20.4.2022. <https://julkaisut.valtioneuvosto.fi/bitstream/handle/10024/80076/opm04.pdf>.

LIITE 1

Digitaalisen kuvataiteen opetus osana Lapin yliopiston kuvataidekasvatuksen koulutusta

Kysely on osa tutkijoiden Katariina Alfthanin ja Marianne Aution pro gradu -tutkimusta. Tutkimus käsittelee digitaalisen kuvataiteen opetusta Lapin yliopistossa. Digitaalisella kuvataiteella tarkoitetaan digitaalista maalaamista ja piirtämistä sekä näihin aktiviteetteihin liittyvien välineiden käyttöä. Tutkimus on tarkoitettu kuvataidekasvatuksen kandidaiheen suorittaneille opiskelijoille. Vastaamalla kyselyyn, myönnät luvan tutkijoille käyttää vastauksiasi osana tutkimusta.

Teema 1 Digitaalisen kuvan tekemisen yleinen osaaminen

1. Olen perehtynyt digitaalisen kuvataiteen välineiden mahdollisuuksiin

- Erinomaisesti.
- Hyvin.
- Kohtalaisesti.
- Vähän.
- En lainkaan.

2. Minulla on aikaisempaa kokemusta digitaalisesta kuvan tekemisestä

- Minulla on hyvin paljon aikaisempaa kokemusta.
- Minulla on paljon aikaisempaa kokemusta.
- Minulla on jonkin verran aikaisempaa kokemusta.
- Minulla ei ole paljon aikaisempaa kokemusta.
- Minulla ei ole ollenkaan aikaisempaa kokemusta.

3. Osaan jo käyttää digitaalisen kuvan tekemisen välineitä kuten piirtopöytää tai -näyttöä

- Erinomaisesti.
- Hyvin.
- Kohtalaisesti.
- Vähän.
- En osaa lainkaan.

Teema 2 Digitaalinen kuvan tekeminen osana opetusta

1. Digitaalinen kuvan tekemistä on tuotu esille opetuksessa

- Erinomaisesti.
- Hyvin.
- Kohtalaisesti.
- Vähän.
- Ei ollenkaan.

2. Saatu opetus digitaalisesta kuvan tekemisestä on ollut laadukasta

- Olen täysin samaa mieltä.
- Olen jokseenkin samaa mieltä.
- En osaa sanoa.
- Olen jokseenkin eri mieltä.
- Olen täysin eri mieltä.

3. Saatu opetus digitaalisesta kuvan tekemisestä on ollut riittävää

- Olen täysin samaa mieltä.

- Olen jokseenkin samaa mieltä.
 - En osaa sanoa.
 - Olen jokseenkin eri mieltä.
 - Olen täysin eri mieltä.
4. Olen saanut tarpeeksi tukea opettajalta digitaalisen kuvataiteeseen liittyen
- Olen täysin samaa mieltä.
 - Olen jokseenkin samaa mieltä.
 - En osaa sanoa.
 - Olen jokseenkin eri mieltä.
 - Olen täysin eri mieltä.

Teema 3 Digitaalisen kuvantekemisen opetuksen hyödyntäminen

1. Oletko kyennyt hyödyntämään aikaisempaa opetusta/osaamista jälkikäteen?
- Jatkuvasti.
 - Usein.
 - Joskus.
 - Harvoin.
 - En lainkaan.
2. Osaatko käyttää digitaalisen kuvataiteen työkaluja (piirtopöytää ja stylusta) opetuksen jälkeen? Onko opetus tukenut jo aikaisempaa osaamistasi?
- Erinomaisesti.

- Hyvin.
- Kohtalaisesti.
- Vähän.
- En lainkaan.

3. Osaatko hyödyntää monenlaisia piirto-ohjelmia opetuksen jälkeen?

- Erinomaisesti.
- Hyvin.
- Kohtalaisesti.
- Vähän.
- En lainkaan.

Avoin:

Näetkö digitaalisen kuvataiteen olevan tulevaisuudessa merkittävä kuvataideopetuksen kentällä? Perustele vastauksesi.

LIITE 2

Tutkimuslupa

Digitaalisen kuvataiteen välineiden osaaminen Lapin yliopistossa

Sinua on pyydetty osallistumaan Katariina Alfthanin ja Marianne Aution väitöskirjatutkimukseen, joka tähtää Taiteiden maisterin tutkintoon Lapin yliopistossa. Luethan suostumustekstin huolellisesti ennen allekirjoittamista ja kysyt, mikäli kaipaat lisätietoja jostakin yksityiskohdasta.

Tutkimuksen tavoitteena on tutkia digitaalisen kuvataiteen osaamista Lapin yliopistossa ja kehittää digitaalisen kuvataiteen kurssi, joka tukee opettajaopiskelijoiden digitaalisen kuvataiteen osaamista ja pedagogiikkaa.

Mikäli päätät osallistua, sinua pyydetään tarjoamaan palautetta liittyen digitaalisen kuvataiteen kurssisuunnitelmasta ja siihen liittyvistä konkreettisista ideoista. Osallistuminen ei aiheuta sinulle minkäänlaista haittaa, vaaraa tai uhkaa.

Tutkimuksessa kerätään seuraavanlaista aineistoa: muistiinpanot, joita säilytetään tutkijoiden Google Drive -dokumenteissa tutkielman kirjoitusprosessin ajan, minkä jälkeen aineisto tuhoetaan lopullisesti. Vain tutkijoilla ja heidän ohjaajallaan on pääsy aineistoon.

Aineistoa tai osia siitä voidaan raportoida, esittää tai julkaista osana tutkijoiden Katariina Alfthanin ja Marianne Aution tutkimusta.

Osallistumisesi ei tuota välitöntä hyötyä sinulle tai muille, mutta se voi auttaa kehittämään Lapin yliopiston kuvataidekasvatuksen kandidaatin tutkintoon liittyviä opintoja ja sitä kautta laajentamaan tulevien opettajien opetusmetodeja.

Lähtökohtaisesti aineistossa esiintyvien henkilöllisyys salataan ja luottamuksellisuus turvataan siten, etteivät osallistujat ole tunnistettavissa julkaistavista tai julkisesti esitettävistä aineisto-otteista. Tutkijat Katariina Alfthan ja Marianne Autio ja Lapin yliopisto ovat sitoutuneet yksityisyytesi ja henkilötietojesi suojaamiseen. Aineistoa käsitellään lainmukaisesti ja tutkimuseettisiä periaatteita kunnioittaen.

Voit halutessasi antaa luvan myös nimesi julkaisemiseen osana tutkimusta. Jos joku asiantuntijoista ei anna lupaa nimensä julkaisemiseen, kaikki asiantuntijat tulevat esiintymään tutkimuksessa anonyymeinä.

Osallistuminen on täysin vapaaehtoista. Sinulla on oikeus keskeyttää osallistuminen tutkimukseen milloin tahansa ilman seurauksia. Suostumuksesta on laadittu kappale sekä tutkijalle että osallistujalle. Tutkijalle luovutettu allekirjoitettu suostumus säilytetään osana tutkimusaineistoa.

Mikäli sinulla on kysyttävää tutkimukseen liittyen, voit ottaa yhteyttä:
Katariina Alfthan, kalfthan@ulapland.fi, 040 1241507
Marianne Autio, mariauti@ulapland.fi, 040 0242266

Lähtökohtaisesti aineistossa esiintyvien henkilöllisyys salataan ja luottamuksellisuus turvataan siten, etteivät osallistujat ole tunnistettavissa julkaistavista tai julkisesti esitettävistä aineisto-otteista. Tutkijat Katariina Alfthan ja Marianne Autio ja Lapin yliopisto ovat sitoutuneet yksityisyytesi ja henkilötietojesi suojaamiseen. Aineistoa käsitellään lainmukaisesti ja tutkimuseettisiä periaatteita kunnioittaen. Voit halutessasi antaa luvan myös nimesi julkaisemiseen osana tutkimusta. Jos joku asiantuntijoista ei anna lupaa nimensä julkaisemiseen, kaikki asiantuntijat tulevat esiintymään tutkimuksessa anonyymeinä.

Kyllä, annan erikseen luvan julkaista aineistoa, josta minut voi tunnistaa.

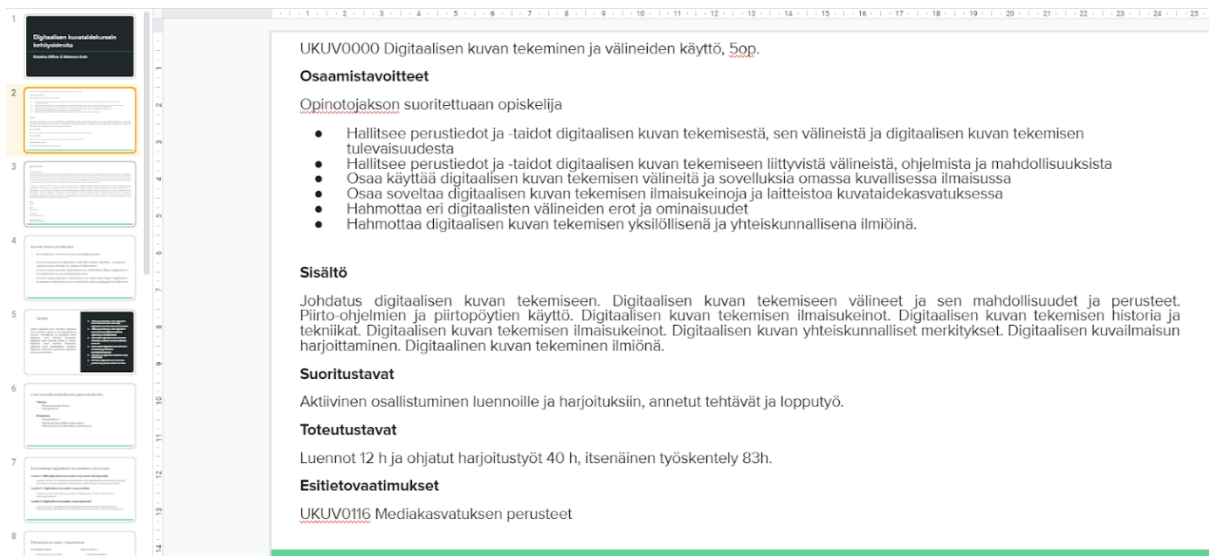
Kirjoita nimesi tähän auki hyväksyäksesi tutkimuslupalomakkeen ehdot. *

Lyhyt vastausteksti

LIITE 3



Dia 1: Otsikko ja tutkijoiden nimet



Dia 2: Kurssin kuvailu

Arviointiasteikko
5-H

Arviointikriteerit
Hylätty Suoritus on erittäin puutteellinen. Opiskelija hallitsee heikosti perustiedot ja -taidot digitaalisen kuvan tekemisestä, sen välineistä ja digitaalisen kuvan tulevaisuudesta. Hallitsee heikosti perustiedot ja -taidot digitaalisen kuvan tekemiseen liittyvistä välineistä, ohjelmista ja mahdollisuuksista. Osaa heikosti käyttää digitaalisen kuvan tekemisen välineitä ja sovelluksia omassa kuvallisessa ilmaisussa. Osaa heikosti soveltaa digitaalisen kuvan tekemisen ilmaisukeinoja ja laitteistoa kuvataidekasvatuksessa. Hahmottaa heikosti digitaalisen välineiden erot ja ominaisuudet. Hahmottaa heikosti kuvan tekemisen yksilöllisenä ja yhteiskunnallisena ilmiönä.

Välttävä ja tyydyttävä (1-2) Suoritus on suppea ja pintapuolinen. Opiskelija hallitsee välttävästi perustiedot ja -taidot digitaalisen kuvan tekemisestä, sen välineistä ja digitaalisen kuvan tulevaisuudesta. Opiskelija hallitsee välttävästi perustiedot ja -taidot digitaalisen kuvan tekemiseen liittyvistä välineistä, ohjelmista ja mahdollisuuksista. Osaa välttävästi käyttää digitaalisen kuvan tekemisen välineitä ja sovelluksia omassa kuvallisessa ilmaisussa. Osaa välttävästi soveltaa digitaalisen kuvan tekemisen ilmaisukeinoja ja laitteistoa kuvataidekasvatuksessa. Hahmottaa välttävästi eri digitaalisten välineiden erot ja ominaisuudet. Hahmottaa välttävästi digitaalisen kuvan tekemisen yksilöllisenä ja yhteiskunnallisena ilmiönä.

Kieli
suomi

Taso
Aineopinnot

Oppiaine
Kuvataidekasvatus

Vastuuhenkilöt
Vaihtuvastuuhenkilöt

Dia 3: Kurssin kuvailu (jatkuu)

Kurssin teema ja tarkoitus

- Kurssi jakautuu luento-osuuteen ja harjoitusryhmiin
- Kurssin teemana on digitaalisen välineiden (piirto-ohjelmien, -pöydän ja styluksen) perustietojen ja -taitojen hallitseminen
- Kurssin luento-osuuden tarkoituksena on lisätä tietoa liittyen digitaaliseen kuvataiteeseen ja sen ilmiöpohjaisuuteen
- Kurssin harjoitusryhmien tarkoituksena on lisätä taitoa liittyen digitaalisen kuvataiteen tekemiseen ja sen mahdollisuuksiin pedagogisena välineenä

Dia 4: Kurssin teema ja tarkoitus

Sisältö

Johdatus digitaalisen kuvan tekemiseen. Digitaalisen kuvan tekemiseen välineet ja sen mahdollisuudet ja perusteet. Piirto-ohjelmien ja piirtopöytien käyttö. Digitaalisen kuvan tekemisen ilmaisukeinot. Digitaalisen kuvan tekemisen historia ja teknikat. Digitaalisen kuvan tekemisen ilmaisukeinot. Digitaalisen kuvan yhteiskunnalliset merkitykset. Digitaalisen kuvailmaisun harjoittaminen. Digitaalinen kuvan tekeminen ilmiönä.

- Hallitsee perustiedot ja -taidot digitaalisen kuvan tekemisestä, sen välineistä ja digitaalisen kuvan tekemisen tulevaisuudesta
- Hallitsee perustiedot ja -taidot digitaalisen kuvan tekemiseen liittyvistä välineistä, ohjelmista ja mahdollisuuksista
- Osaa käyttää digitaalisen kuvan tekemisen välineitä ja sovelluksia omassa kuvallisessa ilmaisussa
- Osaa soveltaa digitaalisen kuvan tekemisen ilmaisukeinoja ja laitteistoa kuvataidekasvatuksessa
- Hahmottaa eri digitaalisten välineiden erot ja ominaisuudet
- Hahmottaa digitaalisen kuvan tekemisen yksilöllisenä ja yhteiskunnallisena ilmiönä.

Dia 5: Kurssin sisältö

Lista tunneilla kokeiltavista piirto-ohjelmista

- **Painotus**
 - Photoshop (maksullinen)
 - Krita (ilmainen)
- **Ehdotuksia**
 - Gimp (ilmainen)
 - Clip Studio Paint EX/Pro (maksullinen)
 - Paint Tool Sai 1/2 (maksullinen, vanhentunut)

Dia 6: Esimerkkejä mahdollisista tunneilla käytettävistä piirto-ohjelmista

Esimerkkejä digitaalisen kuvataiteen luennoista

Luento 1: Mitä digitaalinen kuvataide on ja missä sitä käytetään

- Luennon tavoite: Ymmärryksen lisääminen siitä, mitä digitaalisella kuvataiteella voi tehdä ja mitä sillä ei voi tehdä. Digitaalisen kuvataiteen ymmärtäminen taiteenalana ja ilmiönä.

Luento 2: Digitaalinen kuvataide osana mediaa

- Luennon tavoite: Digitaalisen kuvataiteen esiintyminen mediassa sekä median käyttötarkoituksena

Luento 3: Digitaalinen kuvataide osana opetusta?

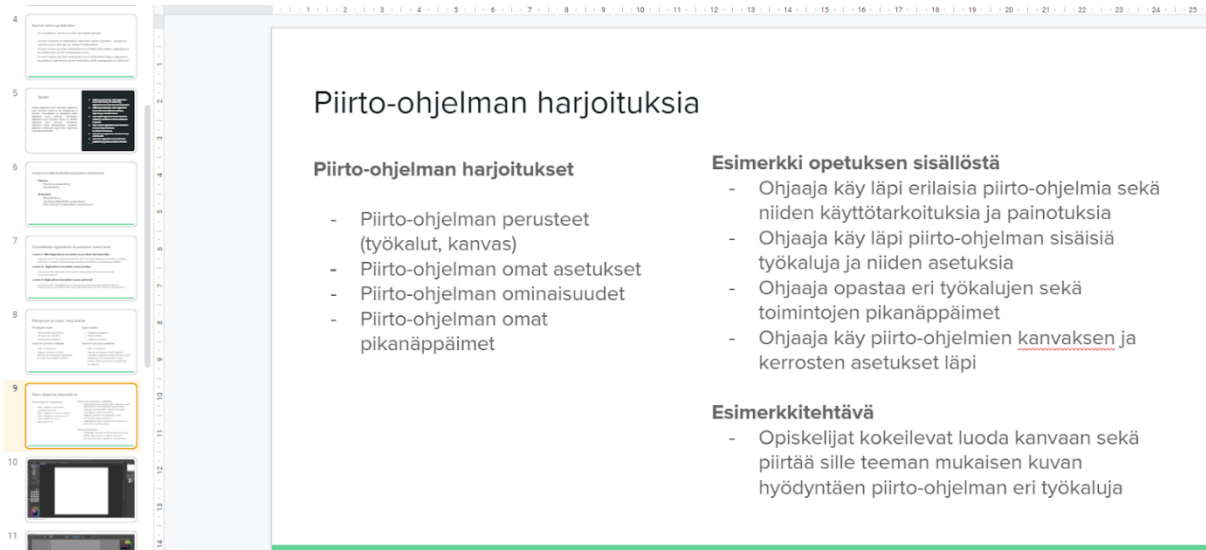
- Luennon tavoite: Opiskelijoiden pedagogisen kuvataideopettajan ajatusmaailman laajentaminen ja ideoiminen siitä, miten digitaalista kuvataidetta voi käyttää opetuksessa.

Dia 7: Digitaalisen kuvataiteen esimerkkiluentoja

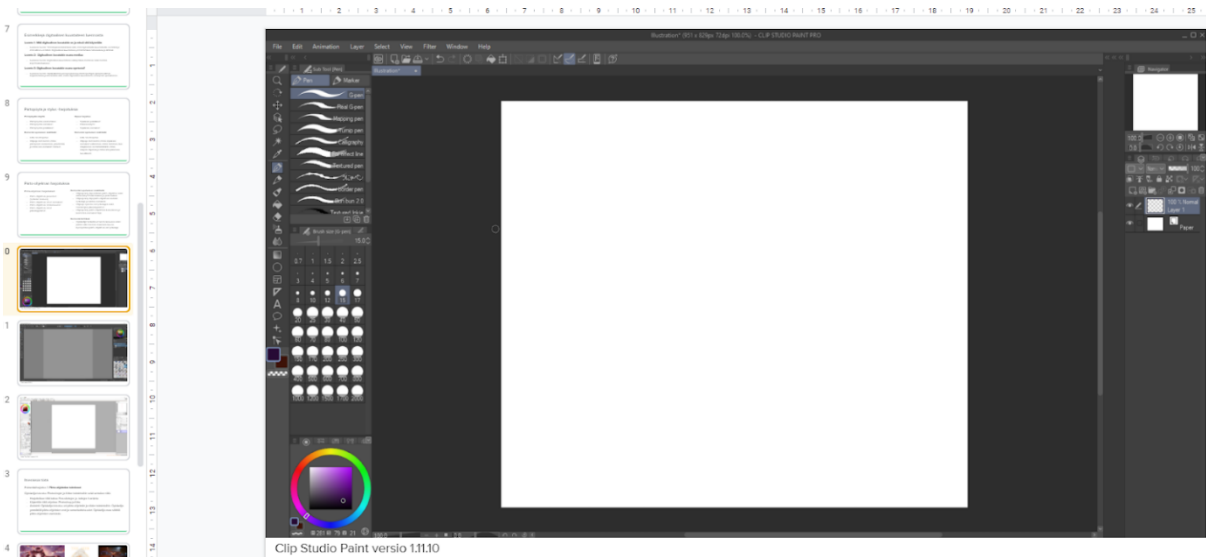
Piirtopöytä ja stylus -harjoituksia

<p>Piirtopöydän käyttö</p> <ul style="list-style-type: none"> - Piirtopöydän asentaminen - Piirtopöydän asetukset - Piirtopöydän painikkeet <p>Esimerkki opetuksen sisällöstä:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lähi- tai etäopetus - Ohjaaja demonstroi, miten piirtopöytä asennetaan, päivitetään ja miten sen asetukset toimivat 	<p>Stylus harjoitus</p> <ul style="list-style-type: none"> - Styluksen painikkeet - Paineen käyttö - Styluksen asetukset <p>Esimerkki opetuksen sisällöstä:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lähi- tai etäopetus - Ohjaaja demonstroi, miten styluksen asetukset vaihdetaan, miten toimitaan, kun styluksessa on toimintahäiriö, miten stylusta ohjataan ja miten sitä painetaan turvallisesti
--	---

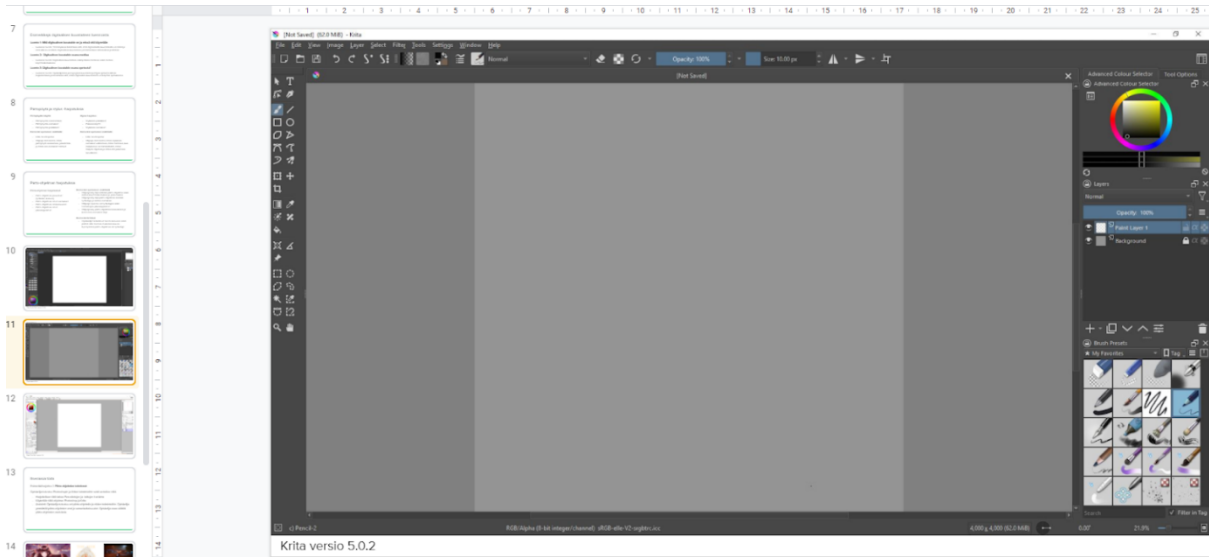
Dia 8: Esimerkkejä piirtopöydän ja styluksen harjoituksista



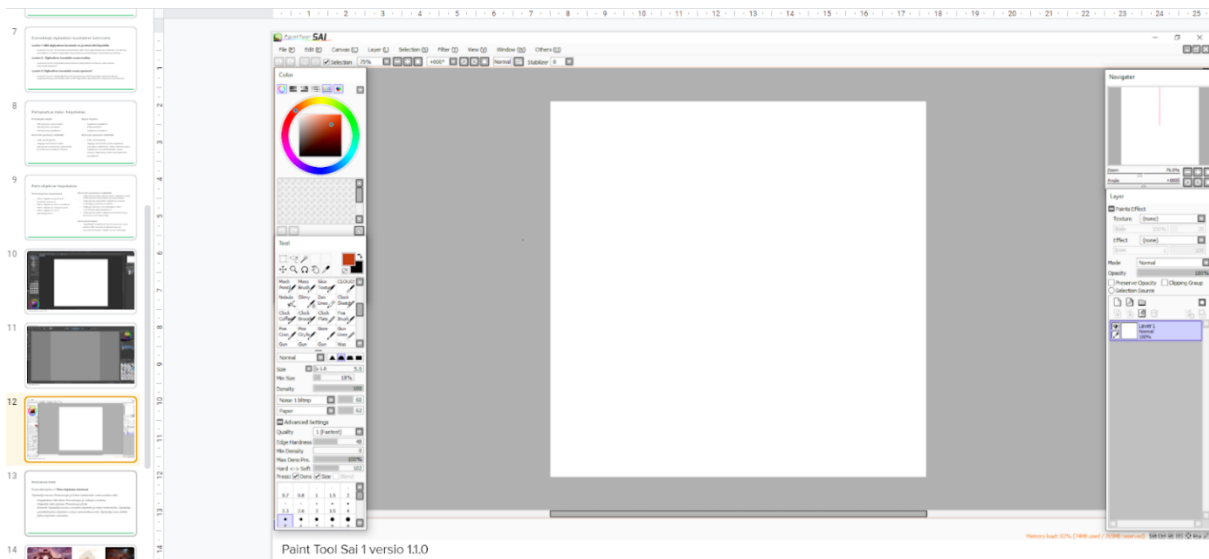
Dia 9: Esimerkkejä piirto-ohjelman harjoituksista



Dia 10: Clip Studio Paintin aloitusnäyttö



Dia 11: Kritan aloitusnäyttö



Dia 12: Paint Tool Sain aloitusnäyttö

11 12 13 14 15 16 17 18

Itsenäisiä töitä

Esimerkkiharjoitus 1: **Piirto-ohjelmien toiminnot**

Opiskelija tutustuu Photoshopin ja Kritan toimintoihin sekä vertailee niitä.

- Harjoitellaan tätä taitoa: Perustietojen ja -taitojen hankinta
- Käytetään tätä ohjelmaa: Photoshop ja Krita
- Arviointi: Opiskelija tutustuu eri piirto-ohjelmiin ja niiden toimintoihin. Opiskelija ymmärtää piirto-ohjelmien erot ja samankaltaisuudet. Opiskelija osaa säätää piirto-ohjelmien asetuksia.

Dia 12: Esimerkkejä itsenäisistä töistä

11 12 13 14 15 16 17 18

Dia 13: Esimerkkitöitä

11

12

13

14

15

16

17

18

Itsenäisiä töitä

Esimerkkiharjoitus 2: **Digitaalisten perustietojen ja -taitojen soveltaminen**

Opiskelija toteuttaa digitaalisen kuvataideteoksen käyttäen kurssilla aikaisemmin oppimiaan taitoja. Opiskelija soveltaa digitaalisen kuvataiteen tietoja ja taitoja luodakseen valitsemansa teoslajin.

- Harjoitellaan tätä taitoa: Digitaalisen kuvan tekemisen tietojen ja taitojen soveltaminen
- Käytetään tätä ohjelma: Photoshop, Krita, Clip Studio Paint, yms.
- Arviointi: Opiskelija osaa soveltaa oppimiaan tietoja ja taitoja. Opiskelija demonstroi ymmärrystä valitsemastaan ohjelmasta.

Dia 16: Esimerkkejä itsenäisistä töistä

11

12

13

14

15

16

17

18

Itsenäisiä töitä

Esimerkkiharjoitus 3: **Digitaalisten kuvan tekemisen opettaminen kouluissa**

Opiskelija valitsee tarkemman osa-alueen digitaalisesta kuvan tekemisestä (piirtopöydän käyttö, piirto-ohjelmien työkalut tai pikanäppäimet) ja tekee siitä lyhyen opetustuokion, jota on mahdollista hyödyntää esimerkiksi oikeassa luokkatilanteessa.

- Harjoitellaan tätä taitoa: Digitaalisen kuvan tekemisen opettaminen kouluissa
- Välineet: Piirtopöytä tai piirtonäyttö. Photoshop, Krita, Clip Studio Paint, yms.
- Arviointi: Opiskelija ymmärtää, miten hänen valitsemansa aihe toimii ja mitkä ovat sen tärkeimmät piirteet sekä opiskelija osaa tuoda nämä asiat esille opetuksessa.

Dia 17: Esimerkkejä itsenäisistä töistä