



Kulttuuriperintö-
kasvatuksen
seura



Aineellinen kulttuuriperintö

OPH:n rahoittama

Opettajien täydennyskoulutus

Erityisasiantuntija Julia Uusoksa

3.2.2025





Kulttuuriperintö-
kasvatuksen
seura

Sisältöjä

1200-1215 Alustus

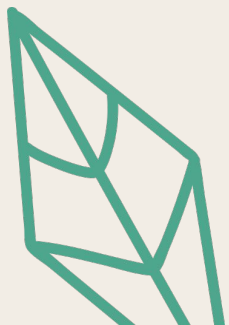
1215-1300 Pekka Saatsi – Purkamatta paras

1300-1400 Ira Vihreälehto – Maailmanperintö

1400-1430 tauko

1430-1515 Kreetta Lesell – Adoptoi monumentti

1515-1600 Julia Uusoksa – OBL oppimateriaaleja



Kulttuuriperintöä voi jaotella... ja olla jaottelematta

Aineellinen perintö

Elävä perintö

Digitaalinen perintö

Kulttuuriympäristöt

Vaikea perintö



Aineellista perintöä ovat esim.

- Kuvataide
- Käyttötavarat
- Ruoka
- Korut
- Arkkitehtuuri

yms. materiaalinen

Miten ja miksi aineellinen perintö muuttuu?



“Purkamatta parasta – korjaamalla kaunista”

Kestävän kehityksen ulottuvuudet pätöksenteon ohjaajana



Kulttuuriperintö-
kasvatuksen seura

Kuva:
Reetta Nousiainen Hämeen ELY-kesus
Väitöskirja “Sattuman varassa –
ristiriitaisuus rakennussuojelussa”



Ekologiset

- Mitkä ovat materiaalien valmistuksen ja energiantuotannon ilmastopäästöt lyhyellä ja pitkällä aikavälillä?
- Miten minimoidaan luonnonvarojen eli materiaalien kulutus?
- Miten vältetään jätteen syntyä?
- Millaisia luonnon monimuotoisuusarvoja kohteeseen sisältyy?



Taloudelliset

- Kuinka paljon ja minkälaisia pääomia kohteeseen sitoutuu?
- Mitkä ovat korjaamisen investointikustannukset? Paljonko se työllistää?
- Tarjoaako kohde mahdollisuuden lisä- tai täydennysrakentamiseen?
- Onko varmistettu, ettei tuottoja tavoitella ympäristön kustannuksella?



Kulttuuriset

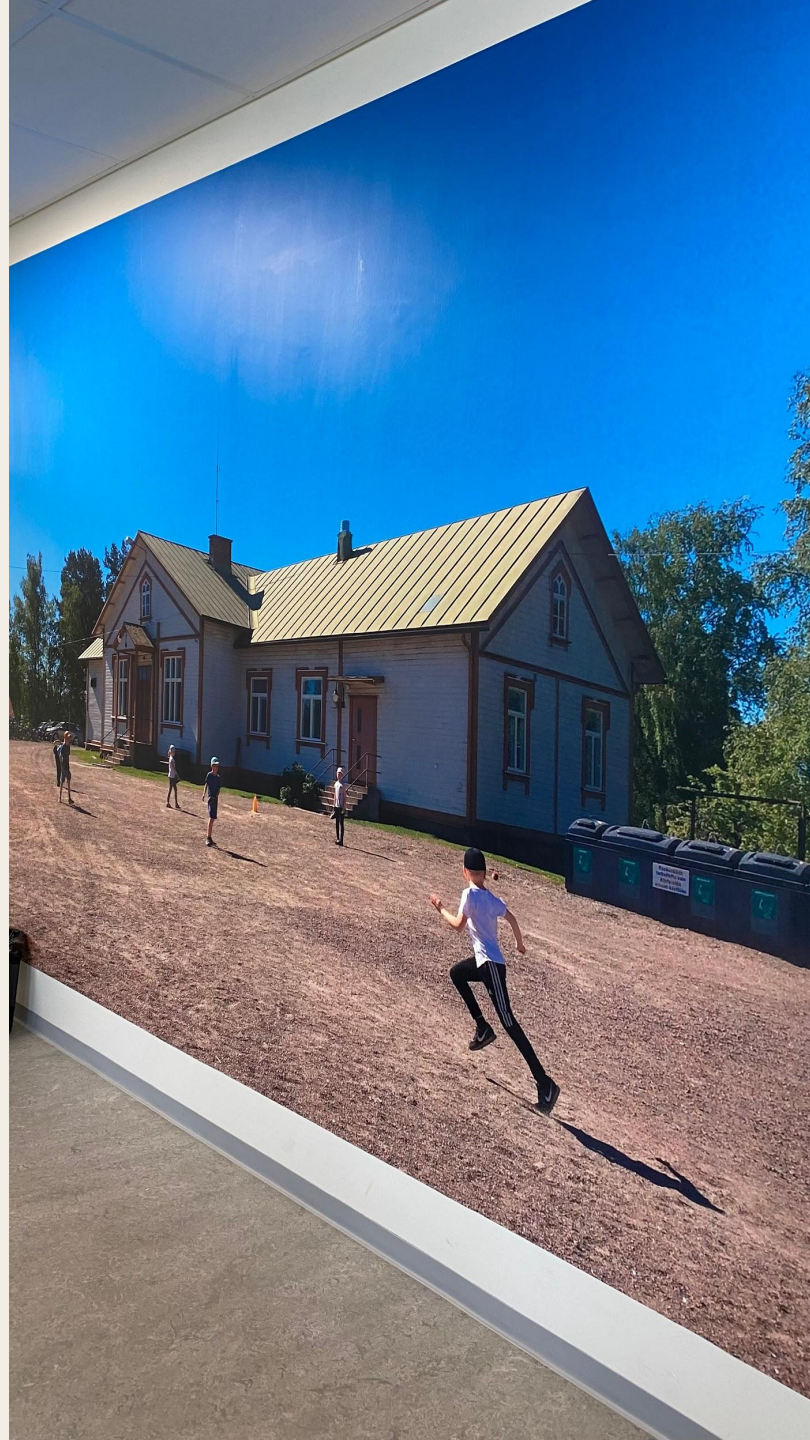
- Mitä kohde kertoo historiasta ja yhteiskunnallisesta kehityksestä?
- Mitä kohde kertoo aikansa rakennustavasta ja arkkitehtuurista?
- Mikä on kohteen rooli maisemassa, kylä- tai kaupunkikuvassa?
- Onko kohteella symbolimerkitys, kuvastaako se alueen identiteettiä?



Sosiaaliset

- Millaisia merkityksiä paikalliset liittävät kohteeseen? Koetaanko paikka viihtyisänä?
- Onko ihmisillä mahdollisuus osallistua ja vaikuttaa elinympäristöönsä koskeviin päätöksiin?
- Onko kohteen ympärillä paikallista toimintaa, jonka on vaikea siirtyä muualle?

Sydänmaan koulu Eurajoki



Tästä lähdettiin liikkeelle



Päätös uuden k...
tamisesta tehtiin
valtuustossa hu...
2014. Kahdella h...
palla kesällä ja s...
2014 myytiin kou...
irtaimistoa, ikku...
kaikkea mahdoll...
keväällä 2015 va...
oli jo maan tasal...
nen, mutta toivei...



Tutustutaan chatissa:

Mikä remontti, purku tai uudelleenrakennus on jättänyt jälkensä sinun elämääsi, miksi?

Millaisia sosiaalisia, taloudellisia, kulttuurisia tai ekologisia kestävän kehityksen näkökulmia siihen kytkeytyy?



Jukojärven koulu / Einari Vuorelan koulu
Keuruu



PURKAMATTA PARAS

[Purkamatta paras](#)

[Ajankohtaista](#)

[Teesit](#)

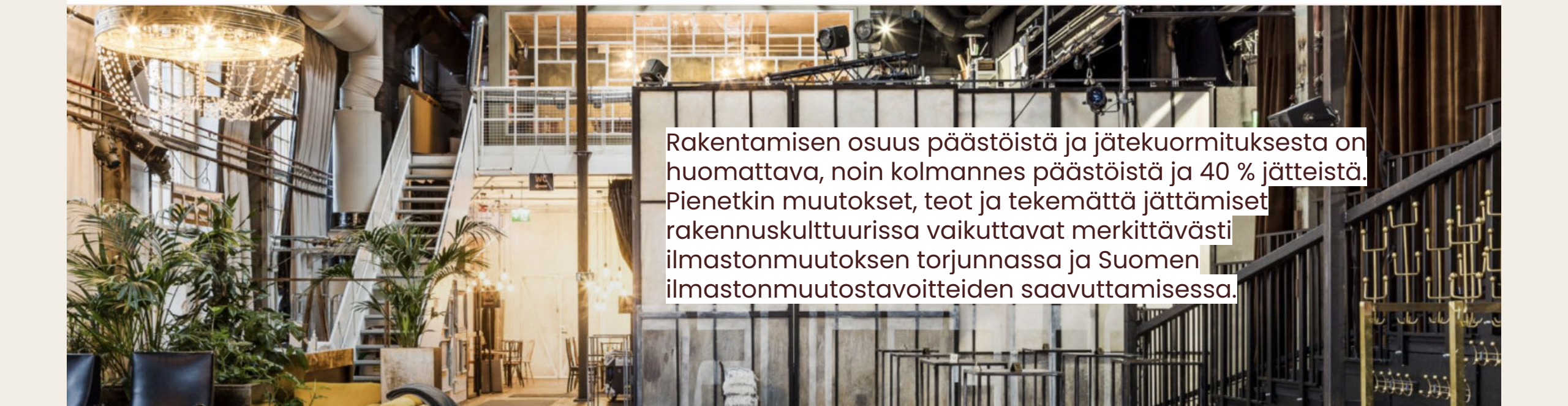
[Keitä olemme?](#)

[Ilmiannot](#)

[Näyttely](#)



[Tietoiskukilpailu](#)



Rakentamisen osuus päästöistä ja jätekuormituksesta on huomattava, noin kolmannes päästöistä ja 40 % jätteistä. Pienetkin muutokset, teot ja tekemättä jättämiset rakennuskulttuurissa vaikuttavat merkittävästi ilmastonmuutoksen torjunnassa ja Suomen ilmastonmuutostavoitteiden saavuttamisessa.

Purkamatta paras -tehtäviä

Pienemmille

AI / KU / YM

Tutustukaa johonkin lähistön tyhjänä/tyhjentyneessä olevaan rakennukseen ja keksikää sille uusia käyttötarkoituksia, koska purkaminen ei ole aina hyvästä. Oppilaat kertovat, piirtävät ja/tai kirjoittavat tarinoita, joita rakennuksessa voisi tapahtua. Jos rakennus on "rempallaan", oppilaat voivat piirtää, miten remontoisivat sen.



Isommille

AI / HI / YH / KU

Tutustukaa [Purkamatta paras -sivulta purku-uhan alla olevien rakennusten listaan](#) tai kerätkää lista jostain oman lähiympäristön sopivista kohteista. Oppilaat valitsevat itseään kiinnostavan rakennuksen, tutustuvat siihen ja sen historiaan, visioivat jotain yritystoimintaa, jota voisivat rakennukseen kehittää ja tekevät esittelyn yritysideastaan esimerkiksi dioina. Oppilas voi luonnostella esimerkiksi piirtämällä ideoitaan. Oppilaat voivat myös arvioida omaa yritysideaansa kestävän kehityksen ulottuvuuksien kautta: missä määrin idea toteuttaa taloudellisesti, ekologisesti, kulttuurisesti ja sosiaalisesti vastuullista toimintaa?

AI / HI / YH

Tutustukaa [Purkamatta paras -sivulta pelastettujen rakennusten listaan](#) tai kerätkää lista jostain oman lähiympäristön sopivista kohteista. Oppilaat valitsevat itseään kiinnostavan kohteen ja selvittävät tietoa rakennuksen historiallisesta käyttötarkoituksesta, syystä miksi rakennukselle piti kehittää uusi käyttötarkoitus ja arvioivat, kuinka onnistunutta, oivaltavaa ja sopivaa uusi käyttötarkoitus ja remontointi on heidän mielestään. Ketä ja mitä asiaa rakennus on palvellut alunperin/aiemmin, entä nyt? Minkälaisia historiallisia, poliittisia, kulttuurisia oivalluksia⁹ voi tehdä käyttötarkoituksen muutoksesta?

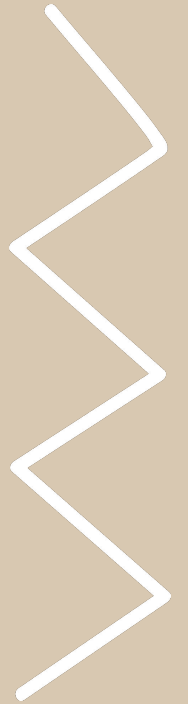
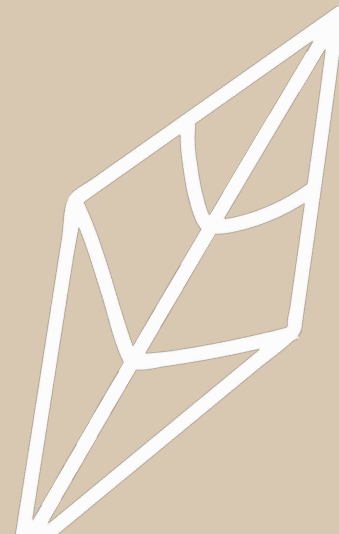
OBL oppimateriaaleja

OPH:n rahoittama

Opettajien täydennyskoulutus

Erityisasiantuntija Julia Uusoksa

3.2.2025



Aineellista perintöä ovat esim.

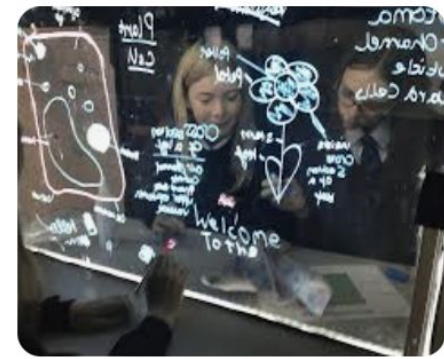
- Käyttötavarat
- Kuvataide
- Arkkitehtuuri
- Ruoka
- Korut

yms. materiaalin

Millä tavalla aineellinen kulttuuriperintö näkyy omassa työssä, työpaikalla ja oppimisessa?



eLearning Industry
4 Changes That Will Shape The Classr...



HundrED.org
Classroom of the Future



YouTube
HP Classroom of the Future - Official...



HON Office Furniture
The Classroom of the Future Is B...



Shaftesbury School
The Future Classroom - Shaftesbur...



Integrate Expo
Connecting classrooms for better le...

Ampiainen

Verkkosivu (www)

AMPIAINEN ARKKITEHTUURI- JA MUOTOILU- KASVATUSTA KOULUIHIN

Ampiainen-materiaali antaa vinkkejä ja välineitä muotoilun ja arkkitehtuurin parissa työskentelyyn kouluissa ja oppilaitoksissa. Materiaalin tarkoituksena on herättää kiinnostusta suunniteltua ympäristöä kohtaan, tarjota kouluille mahdollisuus luoda yhteyksiä oman paikkakunnan arkkitehteihin ja muotoilijoihin sekä lisätä tietoisuutta alan ammatillisista mahdollisuuksista. Oppimateriaalit on tarkoitettu kaikille Suomen kouluille ja niiden tehtäviä voi soveltaa eri kouluasteille.

Kuuluu kategorioihin

Alakoulut, Artikkelit, Kaikkiin kuukausiin sopiva aineisto, Kuvataide, Rakennus- ja luonnonperintö, Taide ja luovuus, Yläkoulut ja lukiot

Julkaisija

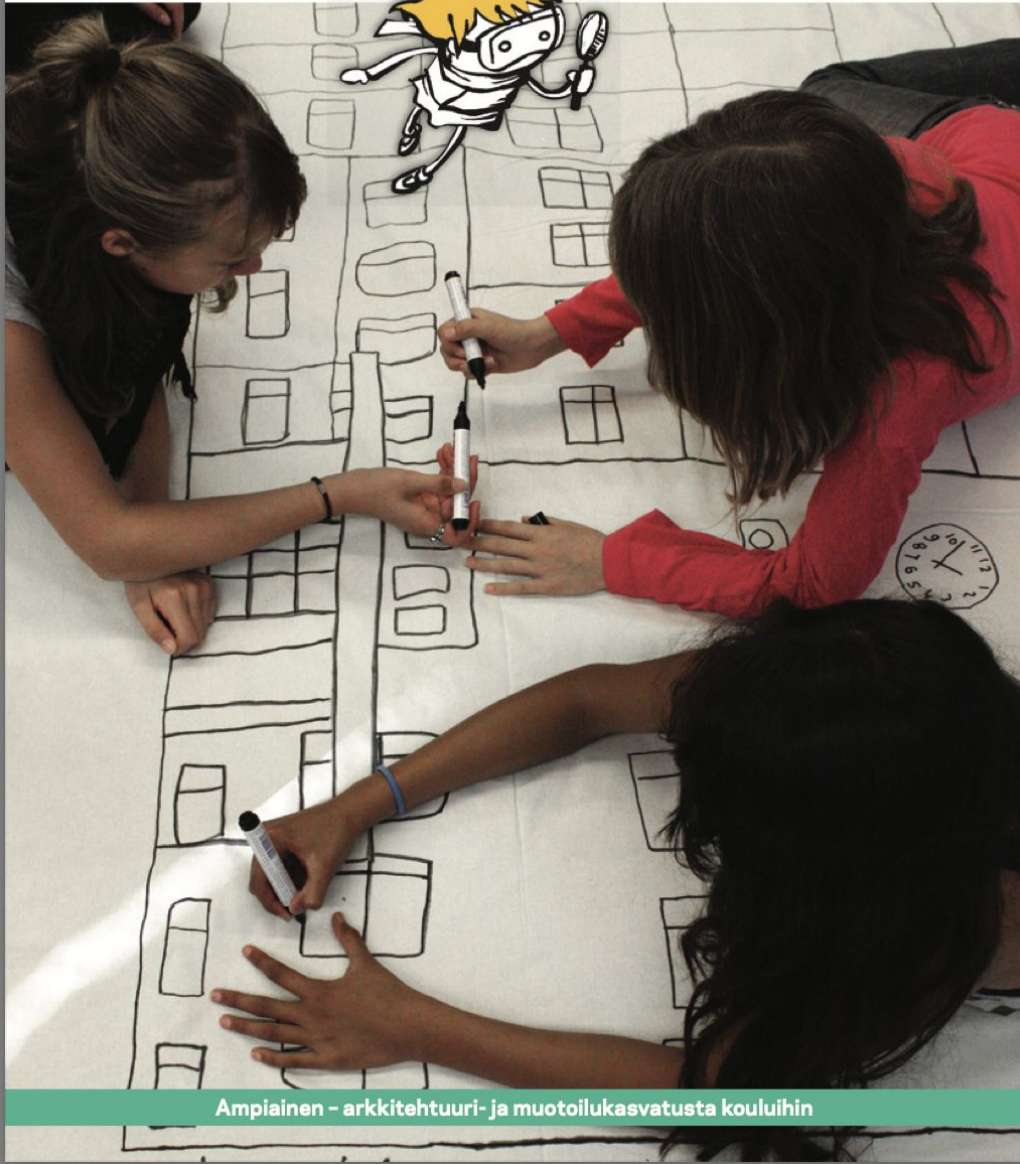
Designmuseo

[Siirry materiaalin verkkosivulle](#)

[Lisää omaan suunnitelmaasi](#)

[Palaa takaisin](#)

Fantasy / AMPIAINEN



Ampiainen - arkkitehtuuri- ja muotoilukasvatusta kouluihin

Fantasy / AMPIAINEN

Sisällys

Osallista ja vakuutu!

Lapset ja nuoret ovat suunnittelijoita

4

Fantasy Design in Community

• Viihtyisämpi koulu oivallusten tietä

6

• Taika puistoa etsimässä

8

• Katso pihaa luopilla - ota se käyttöön!

17

• Lähtökohtia, reunaehtoja, haasteita ja ideoita
Kontulan Luupin pihan kehittämiseen

• Osallistava muotoilukasvatus

20

Muotoilemalla yhteisölliseksi vaikuttajaksi?

Kuka päättää?

Minkälainen on uusi arkkitehtuurin ja muotoilun
keskus Helsingissä?

22

Osallistavia suunnitteluhankkeita arkkitehtuurin, muotoilun ja graafisen suunnittelun alueilta

26

• Pentti Kareoja: Ryhmärakentaminen on
tulevaisuuden tapa tehdä koteja

26

• Jasmiine Julin-Aro: Moottoripyörävaatteita
suunnitellaan käyttäjien tuella

28

• Eka Ruola ja Anne Kukkohovi:
Skunk Girl - osallistava brändi tupakointia vastaan

30

Läänintaiteilijat osallistavat

32

• Vaikuttavaa
Koululaiset mukana Espoon Nupurinkallion
kaavoitusprosessissa

33

• Meidän talo on puusta tehty ja meillä on valkoinen ovi
Lasten ajatuksia arkkitehtuurista pohjana
Satakunnan arkkitehtuuripoliittiselle ohjelmalle

36

Arkkitehti käyttäjien äänen antajana

39

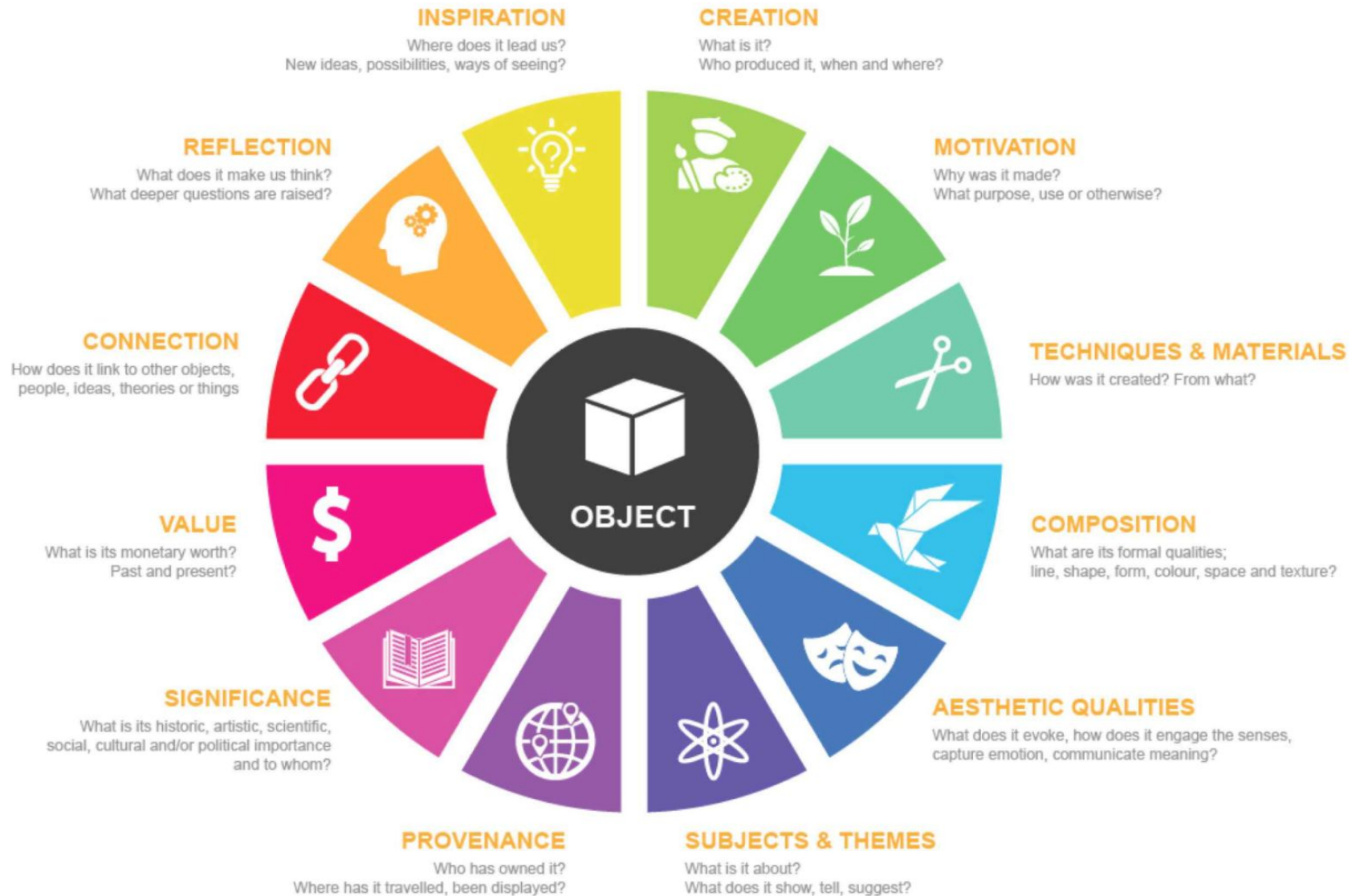
• Carin Smuts: Arkkitehtuuri luo muutosta

39

• Angela Uttke: Saa tulla! Nuorille tilaa kaupungissa

41

Objects in teaching and learning



OBL...

aktivoi eri aisteja

johtaa ulkooppimisen sijaan ymmärtävään oppimiseen

altistaa eri näkökulmille, avoimien merkitysten ja epävarmuuden siedolle

kehittää huomiointikykyä ja visuaalista lukutaitoa

edistää kriittistä ja luovaa ajattelua sekä ongelmanratkaisukykyä

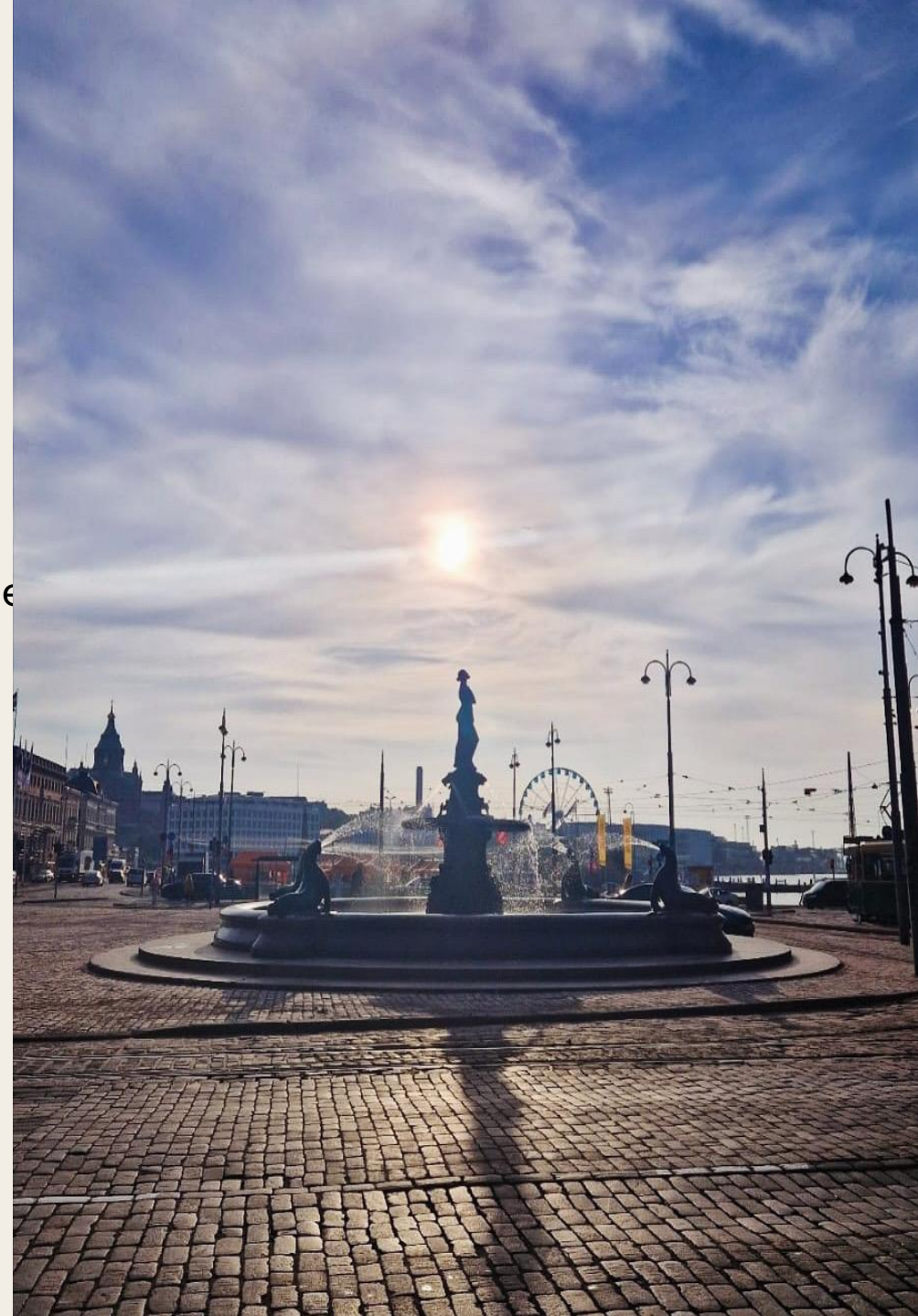
kehittää puheviestintätaitoja

on luonnostaan monialaista

antaa monenlaisille oppijoille onnistumisen elämyksiä



Kulttuuriperintö-
kasvatuksen seura



ArkMuoto-keskustelukortit kannustavat koululaisia puhumaan arkkitehtuurista ja muotoilusta

Verkkosivu (www)

Keskustelukortit auttavat ja rohkaisevat keskustelemaan ympärillämme olevasta arkkitehtuurista ja muotoilusta. Keskustelukortit toimivat alkuvirikkeenä koulujen omille arkkitehtuuri- ja muotoiluprojekteille. Niiden avulla opitaan myös kuuntelemisen taitoa sekä ymmärrystä moninaisista ja erilaisista toiveista laadukkaalle arkiympäristölle.

Kortit on jaettu kahteen kategoriaan: yläkoululaisille ja alakoululaisille. Kumpikin kategoria sisältää samat aiheet, mutta kysymykset on muotoiltu eri-ikäisille keskustelijoille sopiviksi.

Kortteja voi käyttää opetuksen tukena ympäri vuoden, mutta kannustamme kokeilemaan niitä erityisesti Arkkitehtuurin ja muotoilun päivien yhteydessä 1.-5. helmikuuta.



1. Kiertävät parit

Oppilaat jaetaan kahteen ryhmään. Tuoli järjestetään esimerkiksi kahteen riviin niin, että toinen puoli ryhmästä istuu paikallaan toisessa rivissä ja toinen puoli kiertää paikallaan olevien luona keskustellessaan. Jokaisella paikallaan olevalla on samassa järjestyksessä oleva nippu kortteja (8 kpl) kuvapuoli alaspäin. Opettaja ottaa aikaa ja määrittelee, milloin osallistujat aloittavat ja lopettavat keskustelun. Keskusteluun alkaessa nostetaan päällimmäinen kortti ja käännetään se. Lyhyet keskustelut tässä kysymyksestä kestävät noin 2-3 minuuttia. Lopetuksen jälkeen toinen jää istumaan paikalleen ja toinen siirtyy seuraavaan keskustelukuppariin luo. Seuraava keskustelu vuoron nostetaan pinnosta seuraava kortti. Keskustelut ja kiertämisistä tehdään noin kauan, kunnes kortit on käyty läpi. Koko kierros kestää noin 20-30 minuuttia.

2. Pieniryhmät

Oppilaat jaetaan 3-4 hengen ryhmiin. Jokaisella ryhmällä on saman verran kysymyskortteja kuvapuoli alaspäin. Ryhmässä keskustellaan kustakin korttien kysymyksestä noin 5 minuuttia. Opettaja ottaa aikaa ja määrittelee, milloin osallistujat aloittavat ja lopettavat keskustelun. Keskusteluun alkaessa nostetaan päällimmäinen kortti ja käännetään se. Keskustelun loputtua käännetään seuraava kortti. Keskustelut voi niin monesta kysymyksestä kuin tähän on varattu aikaa.



1

Mitä värejä kotisi ja koulusi ympäristössä on? Millaisia värejä niissä pitäisi olla?



2

Onko jokin paikka tuntunut joskus pelottavalta? Mikä ja miksi?



3



4

Mikä on lempipaikkasi? Mikä paikassa on mukavaa?



5

Mikä on suosikkitarviasi kotona?



6

Mikä on vanhin tavara, minkä omistat?



7

Millaisissa paikoissa vietät aikaa toisten ihmisten kanssa?

1. Kiertävät parit

Oppilaat jaetaan kahteen ryhmään. Tuoli järjestetään esimerkiksi kahteen riviin niin, että toinen puoli ryhmästä istuu paikallaan toisessa rivissä ja toinen puoli kiertää paikallaan olevien luona keskustellessaan. Jokaisella paikallaan olevalla on samassa järjestyksessä oleva nippu kortteja (8 kpl) kuvapuoli alaspäin. Opettaja ottaa aikaa ja määrittelee, milloin osallistujat aloittavat ja lopettavat keskustelun. Keskusteluun alkaessa nostetaan päällimmäinen kortti ja käännetään se. Lyhyet keskustelut tässä kysymyksestä kestävät noin 2-3 minuuttia. Lopetuksen jälkeen toinen jää istumaan paikalleen ja toinen siirtyy seuraavaan keskustelukuppariin luo. Seuraava keskustelu vuoron nostetaan pinnosta seuraava kortti. Keskustelut ja kiertämisistä tehdään noin kauan, kunnes kortit on käyty läpi. Koko kierros kestää noin 20-30 minuuttia.

2. Pieniryhmät

Oppilaat jaetaan 3-4 hengen ryhmiin. Jokaisella ryhmällä on saman verran kysymyskortteja kuvapuoli alaspäin. Ryhmässä keskustellaan kustakin korttien kysymyksestä noin 5 minuuttia. Opettaja ottaa aikaa ja määrittelee, milloin osallistujat aloittavat ja lopettavat keskustelun. Keskusteluun alkaessa nostetaan päällimmäinen kortti ja käännetään se. Keskustelun loputtua käännetään seuraava kortti. Keskustelut voi niin monesta kysymyksestä kuin tähän on varattu aikaa.



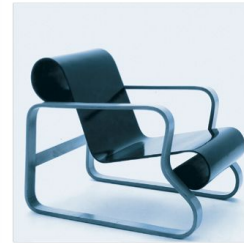
1

Mitä värejä kotisi ja koulusi ympäristössä on? Millaisia värejä niissä pitäisi olla?



2

Tuntuuko jokin paikka turvattomalta tai pelottavalta? Mikä ja miksi?



3

Käytätkö jotain esinettä eri tarkoitukseen kuin mihin se on suunniteltu? Keskittäkö niille erilaisia käyttötarkoituksia?



4

Mikä on lempipaikkasi kodin ulkopuolella? Miksi?



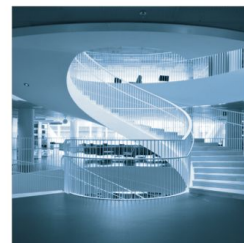
5

Mitä esinettä käytät eniten kotona? Miksi?



6

Mikä on vanhin esine, minkä omistat?



7

Missä vietät aikaa toisten ihmisten kanssa? Mikä merkitys näillä paikoilla on sinulle?



8

Kerro, mitä kotisi piha-alueella ja sen lähetyillä voit tehdä.

Arkkitehtuurimme vuosikymmenet -peli

Peli (www)



Arkkitehtuurimuseon Arkkitehtuurimme vuosikymmenet -peli vie tutustumisretkelle suomalaiseen 1900-luvun arkkitehtuuriin tunnettujen suomalaisten arkkitehtien johdolla. Leikkimielisten tietokilpailujen, kuvien ja tietoiskujen avulla sivusto antaa kattavan kuvan arkkitehtuurin historiasta ja 1900-luvun rakennustaitteen suuntauksista. Peli sopii niin yläkoulun kuin toisen asteen kuvaamataidon, äidinkielen ja historian opetukseen.

Kuuluu kategorioihin

Äidinkieli, Artikkelit, Historia, Kuvataide, Rakennus- ja luonnonperintö, Taide ja luovuus, Yläkoulut ja lukiot

Julkaisija

Suomen arkkitehtuurimuseo

[Siirry materiaalin verkkosivulle](#)

[Lisää omaan suunnitelmaasi](#)

[Palaa takaisin](#)



ALVAR AALTO -AINEISTO

Alvar Aalto -aineisto johdattaa ryhmän keskustelemaan arkkitehtuurista, sisustuksesta ja ympäristöstä. Aineistoon sisältyy selkoteksti, tekstiin perustuvia tehtäviä, kysymyssarja ja kuvapeli.

Alvar Aalto -kuvapelissä on valokuvia Aallon suunnittelemista esineistä ja rakennuksista sekä kuviin liittyvät tietokortit. Korttien avulla voi pelata tai keskustella ryhmissä monin tavoin.

AVAINSANAT

kuvapeli

kysymyssarja

muistipeli

selko

Suomi-sarja

OIKOTIE AITTAAN

JAA



Alvar Aalto -aineisto

Aineistoa voi käyttää yhteisen lukuhetken elävöittämiseen tai muuten vain, ryhmälle soveltuvalla tavalla.

Kestävä kehitys käsityön opetuksessa

Käsityön opetus on tärkeä osa kestäväen tulevaisuuden rakentamista. Tältä sivulta saat ideoita ja valmiita tehtäviä, joiden avulla voit käsitellä kestäväen kehityksen teemoja opetuksessa helposti ja monipuolisesti. Sivulle on koottu useiden eri tahojen parhaita tehtäviä kestäväen kehityksen opetukseen käsityön näkökulmasta. Materiaalissa käsitellään sekä tekstiilityön että teknisen työn työtapoja.

Anna palautetta! [Tällä lomakkeella](#) voit jättää palautetta tästä tehtäväpaketista sekä muista uusista Toivoa ja toimintaa -hankkeen tehtäväpaketeista. Toivomme palautetta opettajilta, kasvattajilta sekä muilta lasten ja nuorten parissa työskenteleviltä. Lämmin kiitos avustasi! <3



Esineestä tarinaksi pienemmille 1

Esillä on erilaisia esineitä. Jokainen lapsi voi valita vuorollaan esineen, josta haluaa tarinoida. Samasta esineestä voi olla monta tarinaa. Aikuinen voi auttaa tarinointia esimerkiksi seuraavin ohjein:

Kuvaile esinettä niin tarkasti kuin osaat

Mikä tämä on?

Kuka tämän on tehnyt, missä ja milloin?

Miksi tämä on tehty, mihin tarkoitukseen?

Mitä esineen valmistuksessa on käytetty?

Mitä hyvää tässä esineessä on?

Kuka tämän esineen omistaa? Millainen ihminen?

Millaisen tunteen tämä esine herättää?

Missä kaikkialla tämä esine on matkustanut?

Mitä haluaisit kysyä esineeltä?

Esineestä tarinaksi pienemmille 2

Esillä on erilaisia esineitä. Ryhmä valitsee jonkun esineen ja alkaa kehitellä siitä yhdessä tarinaa.

Ensimmäinen lapsi keksii aloitussanan ja kuiskaa sen vieruskaverille. Vieruskaveri keksii seuraavan sanan ja kuiskaa kummatkin sanat eteenpäin.

Rikkinäistä puhelinta siis yhteisestä esineestä.

Viimeinen lapsi sanoo ääneen sen, mikä tarina on saatu kulkemaan läpi rikkinäisen puhelimen tai "sukupolvien". Aikuinen kirjaa ylös.

Käydään keskustelu siitä, mitkä sanat menivät oikein ja mikä muuttui matkalla. Tuodaan esiin, kuinka erilaiset kulttuuriperinnöt saattavat muuttua ajan kanssa tai ne saattavat pysyä samana, kuten rikkinäisen puhelimen tarinat.

Sitten voidaan valita toinen esine ja keksiä tarina eri järjestyksessä (esim. viimeinen lapsi menee ensimmäiseksi)

Esineestä tarinaksi pienemmille 3

Esillä on erilaisia esineitä. Ensimmäinen lapsi valitsee yhden esineen, josta hän kehittelee lyhyen (esim. virkkeen pituisen) tarinan.

Seuraava lapsi ottaa toisen esineen, jonka hän tuo mukaan samaan tarinaan ja jatkaa virkkeen-pari eteenpäin.

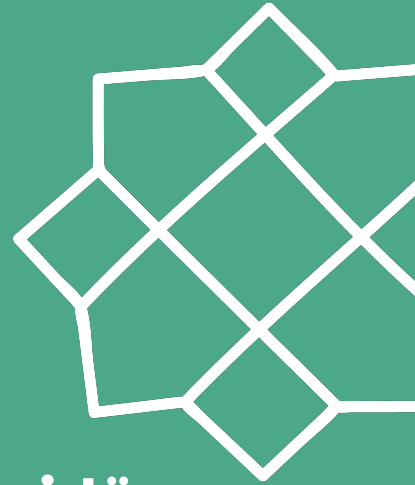
Kolmas lapsi ottaa kolmannen esineen, jonka hän tuo mukaan samaan tarinaan...

jne...





Hae myös muita oppimateriaaleja meidän
kulttuurinvuosikello.fi-palvelusta





Kulttuuriperintö-
kasvatuksen
seura

KIITOS!

Julia Uusoksa



kulttuuriperintokasvatus.fi