

Angelika Polak

Kaakkois-Suomen ammattikorkeakoulu – Xamk  
Nuorisoalan tutkimus- ja kehittämiskeskus Juvenia

# RAPORTTI LUOVISTA ARVIOINTIMENETELMISTÄ JA NIIDEN KÄYTÖSTÄ

Huuma – Tulevaisuustaitoja nuorille tanssin keinoin  
-hanke

Tammikuu 2022



Vipuvoimaa  
EU:lta  
2014–2020



Elinkeino-, liikenne- ja  
ympäristökeskus

LASTEN  
NUORTEN  
SÄÄTIÖ



## SISÄLLYS

JOHDANTO.....	3
KIRJALLISUUSKATSAUS – LUOVAT ARVIOINTIMENETELMÄT .....	5
LUOVAT ARVIOINTIMENETELMÄT HUUMA-HANKKEESSA .....	6
SARJAKUVA ARVIOINTIMENETELMÄNÄ.....	8
VALOKUVA ARVIOINTIMENETELMÄNÄ.....	9
KEHONKUVAN PIIRTÄMINEN ARVIOINTIMENETELMÄNÄ.....	10
SUOSITUKSET JA JOHTOPÄÄTÖKSET .....	12
LÄHTEET.....	13
LIITTEET.....	15

## JOHDANTO

Taiteeseen perustuvia menetelmiä, kuten draamaa, tanssia, valokuvaamista, kuvataidetta ja musiikkia, käytetään tukemaan hyvinvointia (Kattenstroht ym. 2013). Taiteella on positiivisia hyvinvointivaikutuksia (Terveystieteiden tutkimuskeskus ja hyvinvoinnin laitos 2019), ja sosiaalialalla taidelähtöisten menetelmien käytöstä hyötyvät erityisesti heikossa asemassa olevat henkilöt. Näitä ovat esimerkiksi työttömät, maahanmuuttajat sekä yleisesti syrjäytymisvaarassa olevat.

Huuma-hankkeen tavoitteena oli kokeilla ja raportoida, miten erilaiset luovat arviointimenetelmät toimivat hankkeen vaikutusten arvioinnissa.

**Huuma – Tulevaisuustaitoja nuorille tanssin keinoin  
(ESR 2019-2022).**  
**Hankkeen tavoitteena oli vahvistaa syrjäytymisvaarassa  
olevien nuorten sosiaalista osallisuutta ja työ- ja  
toimintakykyä Vantaalla, Mikkelissä ja Kuopiossa tanssin  
menetelmien avulla. Hankkeen kohderyhmänä oli 225  
työn ja koulutuksen ulkopuolella olevia  
maahanmuuttajataustaista ja kantasuomalaista nuorta.**

Huuma – Tulevaisuustaitoja nuorille tanssin keinoin -hankkeen taustaa, toteutusta ja arviointituloksia kuvataan tarkemmin erikseen Arviointiraportti-dokumentissa.

Luovia ja taiteellisia tutkimusmenetelmiä ja käsitteitä on monenlaisia, ja niitä voidaan määritellä eri tavoin (New York University Tisch School of the Arts s.a.). Olemassa olevat määritelmät eivät sulje toisiaan pois, vaikka ne eroavatkin toisistaan melko paljon ja välillä jopa näyttävät ristiriitaisilta.

Luovat tutkimusmenetelmät voidaan jakaa neljään luokkaan: taideperustainen tutkimus (art-based research), teknologiaa käyttävä tutkimus (research using technology), monimenetelmällinen tutkimus (mixed-method research) ja transformatiivisen tutkimuksen viitekehys (transformative research framework).

Teknologian kehittyminen mahdollistaa eri kohderyhmien osallistamisen sekä perinteiseen että luovaan tutkimukseen, esimerkiksi nauhoittamalla puheluja tai tuottamalla aineistoa itse kuvaamalla lähiympäristöä. Luovat menetelmät voivat perustua taidelähtöisyyteen, teknologiaan, filosofiaan tai etiikkaan tai yhdistää eri menetelmiä (Kara 2015).

Luovat tutkimusmenetelmät voidaan jakaa neljään luokkaan (kuva 1).



Kuva 1. Luovat tutkimusmenetelmät (Polak). Visualisointi työstetty Karan (2015) tekstin pohjalta.

Luovien arviointi- ja tutkimusmenetelmien käyttö on kasvanut muun muassa sosiaalialalla. Osallistuminen luoviin arviointi- tai tutkimusmenetelmiin ei yleensä vaadi erityistaitoja. Päinvastoin sen myötä on mahdollista olla osana arviointia taustasta, iästä tai asemasta riippumatta. Luovilla menetelmillä tapahtuva aineistojen keruu voi olla rennompaa ja saavutettavampaa kuin perinteisillä menetelmillä. Usein luovat menetelmät, esimerkiksi visuaalisuuden pohjalta työstettävät, voivat toimia paremmin kuin perinteiset, sanalliset kyselylomakkeet. Luovat menetelmät täydentävät perinteisillä menetelmillä kerättyä tietoa. (Kauronen ym. 2020.)

Huuma – Tulevaisuustaitoja nuorille tanssin keinoin -hankkeessa (ESR 2019–2022) luovalla arviointimenetelmällä tuettiin perinteisillä menetelmillä hankittua arviointiaineistoa. Hankkeessa kerättiin laajasti aineistoa eri kohderyhmistä (ks. taulukko 1).

Taulukko 1. Arviointiaineistot ja -menetelmät Huuma-hankkeessa

HUUMA-HANKKEEN ARVIOINTI					
Kohde-ryhmä	Nuoret	Taiteilijaohjaajat	Opettajat ja nuorisotyöntekijät	Kuntatoimijat	LNS
Aineistojen hankinta	Palautekysely	Reflektointi	Kysely	Kysely	Loppuarviointi – haastattelu
	Haastattelut	Kysely	Kunta-palavereissa tuotettu aineisto	Kunta-palavereissa tuotettu aineisto	
	Kehonkuva – tehtävä	Kehittämispäivillä toteutetut väli- ja loppuarviointi			
	Havainnointi	Reflektointi-palavereissa tuotettu aineisto			
		Havainnointi			

Tässä raportissa esitellään erilaisia luovia arviointimenetelmiä ja tarkastellaan niiden soveltuvuutta luovien menetelmin toteutetun hankkeen arviointiin.

## KIRJALLISUUSKATSAUS – LUOVAT ARVIOINTIMENETELMÄT

Kirjallisuuskatsauksen tarkoituksena on kuvata, millaisia luovia arviointi- ja tutkimusmenetelmiä on käytetty arvioimaan varsinkin taidelähtöistä toimintaa ja mitä uutuusarvoa nämä menetelmät arviointiin tuovat. Kartoituksen tarkoituksena on selvittää, millaisia hyviä käytäntöjä on olemassa taidelähtöisen toiminnan vaikutuksia mitattaessa sekä luoda suosituksia käytetyistä malleista.

Luovia menetelmiä voidaan käyttää laajasti erilaisten kohderyhmien kanssa. Samalla voidaan saada osallistujat kiinnostumaan osallistumaan arviointiin. Parhaimmillaan luovat ja taidelähtöiset menetelmät voivat täydentää perinteisillä metodeilla kerättyä aineistoa sekä tuoda uusia näkökulmia. Luovia ja taidelähtöisiä tutkimusmenetelmiä ovat muun muassa valokuvaaminen, miellekartta, piirtäminen, sarjakuvat, sosiaalinen media, musiikki ja pelillisuus.

Taidelähtöiset toimintamenetelmät kiinnostavat sekä tutkijoita että hanketoimijoita, ja usein luova toiminta myös vaatii luovien tutkimusmenetelmien käyttöä. Esimerkiksi *ArtsEqual* (2015–2021)<sup>1</sup>- ja *Me ollaan sankareita kaikki* (2015–2018)<sup>2</sup> -osahankkeissa käytettiin erilaisia taidelähtöisiä menetelmiä sekä työskentelyssä että tutkimuksessa. Kaakkois-Suomen ammattikorkeakoulussa erityisesti nuoriso- ja sosiaalialan projekteissa käytetään erilaisia luovia menetelmiä ja kehitetään niihin liittyvää tutkimusta. Menetelmistä käytössä ovat esimerkiksi sarjakuva, musiikki, laulaminen ja piirtäminen.

Taidelähtöisiä menetelmiä käytetään tutkimuksen lisäksi menettelytapoina toiminnan kehittämisessä. Niitä on käytetty esimerkiksi vahvistamaan nuorten elämäntaitoja *Huuma – Tulevaisuustaitoja nuorille tanssin keinoin* -hankkeen (2019–2022)<sup>3</sup> työpajojen aikana ja *Valo* -hankkeessa (2018–2020)<sup>4</sup> lapsiperheiden hyvinvoinnin vahvistamiseksi taidekokeilujen avulla. *Työnhaun performanssi* -hankkeessa (2019–2021) taas työttömien miesten työllistymisen tukemisessa käytettiin teatterin menetelmiä.<sup>5</sup> *Versus*-hankkeessa (2017–2019)<sup>6</sup> käytettiin monia luovia toimintamenetelmiä (pelillisuus, sarjakuva, visualisuus) sekä tutkimusosiossa kehitettyä kuvallista kyselylomaketta (PBRs-menetelmä). Kyseisessä projektissa kuvallinen tutkimusmenetelmä mahdollisti nuorten tupakointiin liittyvien visuaalisten faktoreiden paremman erottelun perinteiseen lomakkeeseen verrattuna.

---

<sup>1</sup> <https://www.artsequal.fi/fi/tietoa-hankkeesta>

<sup>2</sup> <https://www.metropolia.fi/fi/tutkimus-kehitys-ja-innovaatiot/hankkeet/me-olla-an-sankareita-kaikki-osahanke-luova-taidetoiminta-sosiaalisessa-kuntoutuksessa>

<sup>3</sup> <https://www.nuori.fi/toiminta/huuma/>

<sup>4</sup> <https://www.xamk.fi/tutkimus-ja-kehitys/valo-lapsiperheiden-kokonaisvaltaisen-hyvinvoinnin-vahvistaminen/>

<sup>5</sup> <https://www.xamk.fi/tutkimus-ja-kehitys/tyonhaun-performanssi/>

<sup>6</sup> <https://www.xamk.fi/tutkimus-ja-kehitys/versus-tupakkatuotteisiin-liityviin-nuorten-vertaisuskomuksiin-vaikuttaminen-pelillisin-ja-kuvallisin-menetelmin/>

## LUOVAT ARVIOINTIMENETELMÄT HUUMA-HANKKEESSA

Hankkeessa käytettävien luovien arviointimenetelmien suunnitteluprosessi aloitettiin aiempien hankkeiden ja tutkimusten kartoittamisella. Huuma-hankkeen näkökulmasta kiinnostuksen kohteina olivat ne hankkeet ja tutkimukset, joissa oli käytetty luovia arviointi- ja tutkimusmenetelmiä. Kirjallisuuskatsaus auttoi löytämään ja testaamaan Huuma-hankkeeseen sopivia metodeja, joiden avulla voidaan mitata hankkeen vaikutuksia. Tanssitoiminnassa oli mukana sekä kantasuomalaisia että maahanmuuttajataustaisia nuoria. Niinpä pidettiin tärkeänä, että menetelmä ei vaadi kielitaitoa, jotta jokainen voi vapaasti ilmaista näkemyksiään.

Tässä selvityksessä kerrotaan Huuma-hankkeeseen testaukseen valituista luovista arviointimenetelmistä. Teoriakatsauksen (taulukko 2) pohjalta kokeiluun poimittiin sopivia metodeja. Arviointimenetelmien suunnittelussa otettiin huomioon arvioinnin sisällöt ja kohteet. Erityisesti kiinnitettiin huomiota siihen, että arviointiin osallistui eritaustaisia nuoria. Arviointiprosessia suunniteltaessa kiinnitettiin huomiota myös arviointiin kuluvaan aikaan, sillä arviointia toteutettiin tanssityöpajojen aikana. Arvioinnissa kiinnitettiin huomiota siihen, millaisia arviointitarpeet olivat; tässä pyrittiin kuvaamaan muutosta ja luonnollisesti vastaamaan arviointikysymyksiin.

Menetelmän piti olla helppo toteuttaa eri ryhmissä, vaikka nuorilla ei olisi kielitaitoa – niinpä keskityttiin visuaalisiin menetelmiin. Tämän takia ei harkittu menetelmiä, jotka ovat sanallisempia, kuten runon työstämistä (Jensen 2020) tai laulua, tai jotka vaativat laitteita tai erikoistaitoja, esimerkiksi kykyä musiikin tekemiseen (Byrne ym. 2020). Musiikkia (esim. improvisointia, kuuntelemista) on hyvä käyttää arviointityökaluna sellaisissa hankkeissa, joissa sen rooli on keskeinen toiminnassa (Jensen 2020). Vaikka miellekartta on tehokas luovassa tiedonkeruussa (esim. Crowe & Sheppard 2012; Wheeldon 2010; Wheeldon & Ahlberg 2019), sen työstäminen olisi Huuma-hankkeessa ollut haasteellista erityisesti niissä ryhmissä, joiden jäsenten suomen kielen taito on heikko.

Visuaaliset tutkimusmenetelmät, kuten valokuvaaminen ja videointi, ovat kiinnostuksen kohteina erityisesti yhteiskuntatieteessä ja antropologiassa (Knoblauch ym. 2008). Kohderyhmän ottamat valokuvat tuovat esiin tutkimukseen osallistuvien näkökulmaa (esim. Honkanen ym. 2017). Sarjakuva arviointimenetelmänä taas toimii hyvin monessa erilaisessa toiminnassa (esim. Kuttner ym. 2020; McNicol 2019). Sarjakuvat tarinat toimivat rentona tapana keskustella nuorten ja lasten kanssa vaikeista aiheista, kuten terveystavoista ja tupakoinnista (Purhonen ym. 2019), tai ilmaista tunteita, joista voi olla haasteellista kertoa muuten (McNicol 2019).

Monet sosiaalisen median käyttäjät viettävät verkossa useita tunteja päivässä ja ilmaisevat itseään somen avulla joko omille seuraajilleen ja kavereilleen tai julkisesti. Se on suuri osa elämää, ja some-kanavien sisältöä käytetään myös tutkimusvälineenä (Otieno & Matoes 2014). Kuvien ottaminen on monelle luonteva ja nopea tapa tuoda esiin omaa elämäänsä ja tunteitaan. Lisäksi valokuvia usein täydennetään hashtageilla. Hashtagit toimivat sanallisena välineenä kuvan sisällön selittämiseen. Niitä voi käyttää, vaikka itsellä ei olisikaan ”julkista sitoutumista” sosiaalisiin ongelmiin. Niiden avulla voi myös jakaa omia – esimerkiksi

mielenterveyteen liittyviä – kokemuksiaan (McCosker & Gerrard 2020). Myös YouTuben sisällöstä voi löytyä hyödyllistä tutkimusaineistoa (Konijn ym. 2013).

Luovat tutkimusmenetelmät voivat usein toimia rajapinnoilla – esimerkiksi selfiet kuuluvat sekä taidelähtöisiin menetelmiin että teknologiaa käyttävään tutkimukseen.

Jensen (2020) toteaa, että piirtäminen ja valokuvaaminen sopivat hyvin kaikenlaisille ryhmille, vaikka arviointiin osallistujilla olisi suullisen ilmaisun vaikeuksia (esim. huono suomen kielen taito).

Taulukko 2. Taidelähtöiset ja luovat arviointi- ja tutkimusmenetelmät

Menetelmä	Tutkimus/hanke	Lähde
SARJAKUVA	Kuttner ym. 2020. Comics-based research: The affordances of comics for research across disciplines.	<a href="#">LINK</a>
	McNicol 2019. Using participant-created comics as a research method	<a href="#">LINK</a>
	McNicol & Wysocki 2019. Comics in qualitative research.	<a href="#">LINK</a>
	Purhonen ym. 2019. Sarjakuvatarinat nuorten tupakoinnista keskustelun välineenä.	<a href="#">LINK</a>
MUSIIKKI	Byrne ym. 2020. Rap and political participation. Using rap as a creative method in research with children and young people.	<a href="#">LINK</a>
KUVALLISUUS	Dewan 2015. Words versus pictures. Leveraging the research of visual communication.	<a href="#">LINK</a>
	Honkanen ym. 2017. Children and young people as co-researchers. Researching subjective well-being in residential area with visual and verbal methods.	<a href="#">LINK</a>
	Knoblauch ym. 2008. Visual analysis. New developments in the interpretative analysis of video and photography.	<a href="#">LINK</a>
	Kauronen ym. 2020. Picture-based recognition of smokers. A novel visual method.	<a href="#">LINK</a>
	Wheeldon & Ahlberg 2019. Mind maps in qualitative research. Crowe & Sheppard 2012. Mind mapping research methods. Wheeldon 2010. Mapping mixed methods research. Methods, measures, and meaning.	
SOME	Otieno & Matoke 2014. Social media as tool for conducting academic research.	<a href="#">LINK</a>
	McCosker & Gerrard 2020. Hashtagging depression on Instagram. Towards a more inclusive mental health research methodology.	<a href="#">LINK</a>
	Iqani & Schroeder 2016. #selfie. Digital self-portraits as commodity form and consumption practice.	<a href="#">LINK</a>
	Konijn ym. 2013. YouTube as a research tool. Three approaches.	<a href="#">LINK</a>

MUUT	Jensen 2020. Opas kulttuurihyvinvointitoiminnan arviointiin. Liite 4. Esimerkkejä taidelähtöisistä menetelmistä (s. 30).	<a href="#">LINK</a>
	Kara 2015. Creative research methods in the social sciences.	<a href="#">LINK</a>
	Literat 2013. A pencil for your thoughts. Participatory drawing as a visual research method with children and youth.	
	Mosley ym. 2016. Hashtags and hip-hop. Exploring the online performances of hip-hop identified youth using Instagram.	<a href="#">LINK</a>

Hankkeessa suunniteltiin kolmen menetelmän kokeilua kevääksi 2020. Koronapandemian myötä toiminnan toteutukseen tuli kuitenkin rajoituksia, jotka koskivat myös Huuma-työpajoja, kuten toiminnan siirtäminen verkkoon. Tämä vaikutti myös arviointiin, sillä alun perin luovien menetelmien testaus oli suunniteltu toteutettavaksi kasvokkain. Toiminnan siirtäminen verkkoon vaati uusia ratkaisuja ja työkaluja. Osa Huuma-työpajojen verkkototeutuksista toimi niin, että nuoret olivat opettajan kanssa samassa luokassa ja käyttivät yhtä konetta. Joissakin ryhmissä nuoret olivat täysin etänä ja heidän osallisuutensa työpajoihin vaikutti olevan vähemmän aktiivista.

Valitettavasti emme löytäneet halukkaita nuoria osallistumaan kahteen ensiksi suunniteltuun arviointimenetelmään, ja ne jäivät näin ollen testaamatta. Vasta vuonna 2021 onnistuttiin testaamaan jokaisessa kaupungissa yhtä luovaa arviointimenetelmää. Alla kuvataan kaikki kolme menetelmää sekä mahdolliset hyödyt, jos menetelmien testaaminen onnistuu kuten on suunniteltu. Aluksi suunniteltiin myös neljännen menetelmän eli miellekartan kokeilua. Lopulta päädyttiin kuitenkin siihen, ettei miellekartta olisi sopiva menetelmä kohderyhmälle, ja luovuttiin ajatuksesta.

Osallistuminen arviointiin oli vapaaehtoista. Se antoi nuorille mahdollisuuden ilmaista omia kokemuksiaan tanssityöpajoista sekä vaikuttaa toiminnan kehittämiseen. Hankkeessa korostettiin, että jokaisen nuoren mielipide on arvokas ja että heidän äänensä kuuluminen on meille tärkeää.

## SARJAKUVA ARVIOINTIMENETELMÄNÄ

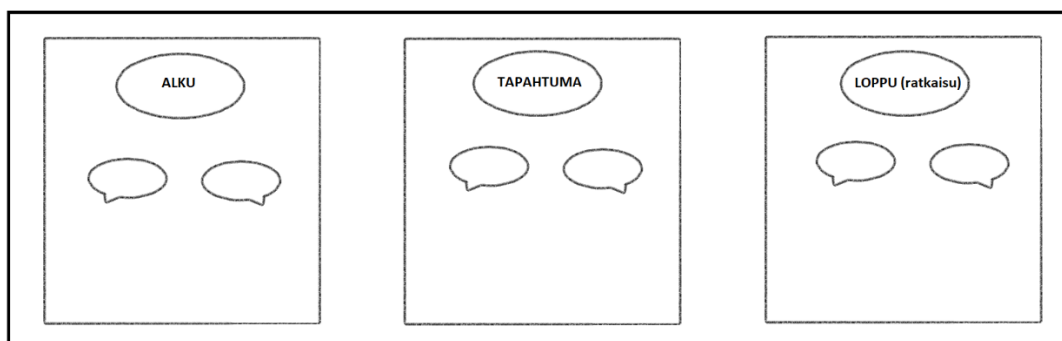
Sarjakuvamenetelmän tarkoituksena on antaa osallistujille mahdollisuus luoda omia tarinoita siitä, minkälainen merkitys tanssilla on ollut nuorten elämään. Näin nuori voi tuoda esiin tositapahtumia ja esittää ne rennolla tavalla käyttämällä huumoria ja mielikuvitusta. Sarjakuvan tekemistä seuraa lyhyt keskustelu, jonka aikana jokainen nuori voi kertoa kokemuksistaan vapaasti ja tasavertaisesti sekä vertailla kokemuksiaan toisten nuorten kanssa. Sarjakuvamenetelmän tavoitteena on myös vahvistaa nuorten vuorovaikutusta. Esimerkkejä siitä, miten sarjakuvaa käytetään tutkimustyökaluna, on monia (ks. esim. Kuttner ym. 2020; McNicol & Wysocki 2019). Lisätietoa löytyy [liitteestä olevasta](#) taulukosta 2.

Sarjakuvassa on tietty rakenne, ja se on jaettu kolmeen osaan (kuva 2). Sarjakuvaan piirretty tarina voi sisältää myös enemmän kuin kolme ruutua. Sarjakuvan tarkoituksena on kuvata muutosta. Tavoitteena oli, että aluksi nuoret kuvaisivat, miltä heistä tuntui Huuma-toiminnan



alkuvaiheessa. Seuraavaksi heidän tuli kertoa toiminnasta ja sen vaikutuksista, ja lopussa esiin tulisi nykyinen tila.

Näin voidaan nähdä ja ymmärtää työpajan aikana tapahtuvaa muutosta. Menetelmässä on mahdollista käyttää päähenkilönä joko itseään ja omaa nimeään tai kuviteltuja hahmoja. Ryhmästä riippuen nuoret voivat työstää kertomuksia omista kokemuksistaan yksin tai pienissä ryhmissä.



Verkkototeutus on mahdollista Storyboard That -sivun (s.a.) kautta. Sieltä löytyy valmiita pohjia ja hahmoja. Tätä toteutusta varten työstettiin ohjeita selkosuomeksi ja markkinoitiin mahdollisuutta osallistua arviointiin sekä taiteilijaohjaajien että opettajien kautta.

Myös tanssityöpajavierailujen aikana nuoria pyydettiin mukaan sarjakuvan tekemiseen. Luvassa oli pieni palkinto. Nuorten aktiivisuus ja ryhmien dynamiikka verkkotyöpajojen aikana olivat usein matalammalla kuin kasvokkaisessa toteutuksessa, emmekä löytäneet halukkaita toteuttamaan sarjakuvia.

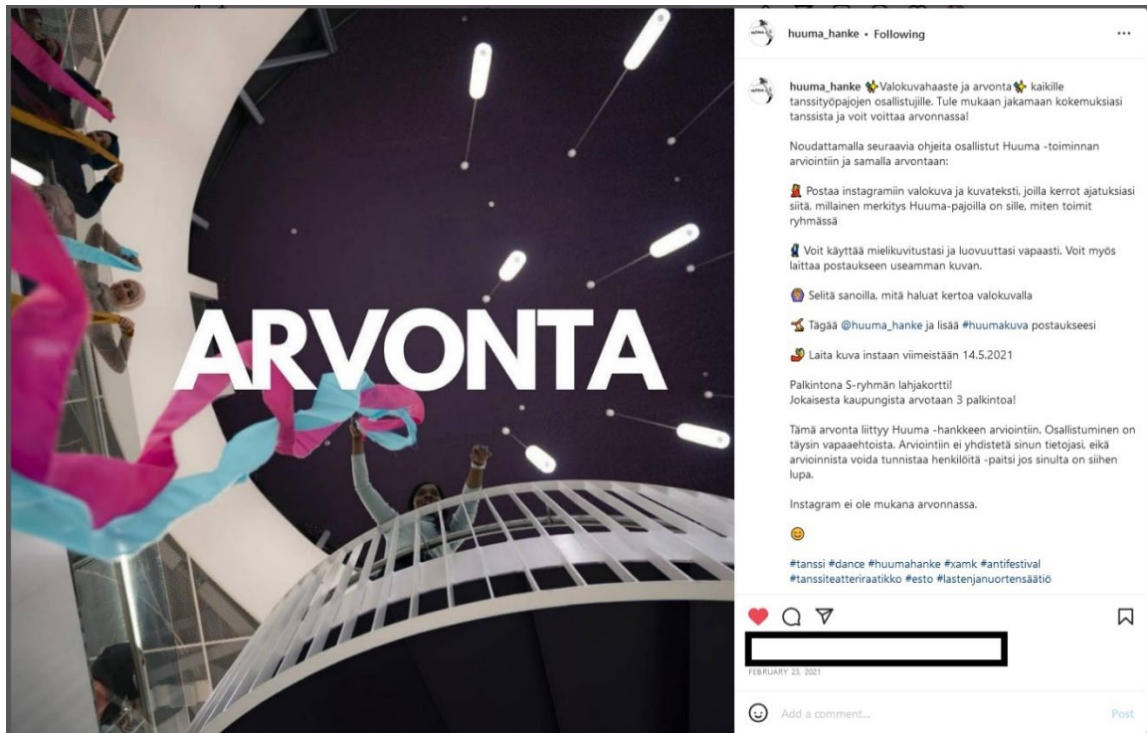
Ohjeet menetelmän toteuttamiseen löytyvät liitteenä olevasta taulukosta (liite 1).

## VALOKUVA ARVIOINTIMENETELMÄNÄ

Nuorten maailma on hyvin visuaalinen. Yleensä nuoret käyttävät sosiaalista mediaa päivittäin: se on suuri osa heidän arkielämäänsä. Pandemian aikana haluttiin hyödyntää somea ja kokeilla arvioinnin toteuttamista sen kautta. Nuorille tarjottiin mahdollisuutta osallistua arviointiin ottamalla valokuva sekä jakamalla se hankkeen Instagramin kautta täämällä @huuma\_hanke ja käyttämällä hashtagia #huuma\_kuva. Vaihtoehtoisesti tarjottiin mahdollisuutta lähettää kuva sähköpostilla arviointitietoa keräävälle työntekijälle. Nuoria pyydettiin valokuvaamaan omia kokemuksiaan osallistumisestaan tanssitoimintaan. Osallistujan ottaman kuvan tavoitteena oli kuvata, mitä hänelle tulee mieleen, kun hän ajattelee tanssin tai liikkeen merkitystä sille, miten hän toimii Huuma-ryhmässä.

Osallistumista kuvahaasteeseen markkinoitiin nuorille laajasti, muun muassa opettajien välityksellä, hankkeen Instagram-tilillä (postaus ja Instagram Story), Huuma-tapahtumissa

(esim. kevätjuhla) ja hankkeen työntekijän verkkovierailuiden aikana tanssityöpajoissa. Kuvassa 3 näkyy nuorille annetut ohjeet - mitä oli tarkoitus tehdä ja miten.



Vaikka emme onnistuneet keräämään kuvallista arviointiaineistoa tanssityöpajoista, nuorten toiminnasta on visuaalista materiaalia, jota jaettiin heidän luvallaan eri kanavissa. Nuoret työstivät omia ideoitaan ja joko ohjasivat omia videoita tai antoivat ammattikuvaajille luvan kuvata ja videoida heitä. Kuvista ja videoista näkyy, että nuoret pitivät osallistumisesta tanssityöpajoihin.

Sosiaalisesta mediasta on apua tiettyjen kohderyhmien, esimerkiksi nuorten, tavoittamisessa. Parhaimmillaan arviointiaineiston keruu voi tapahtua helposti ja käyttäjälähtöisesti. Kuvallisessa menetelmässä on paljon potentiaalia selvittää muun muassa nuorten hyvinvointia ja omakuvaa.

## KEHONKUVAN PIIRTÄMINEN ARVIOINTIMENETELMÄNÄ

Kehonkuvamenetelmä toteutettiin syksyllä 2021 kaikissa kolmessa kaupungissa (Vantaa, Mikkeli ja Kuopio), yhteensä viidessä eri ryhmässä. Tällöin tanssityöpajoja toteutettiin kasvokkain, mikä vaikutti huomattavasti aineiston keruuseen. Kehonkuvapiirustuksia kerättiin 34 henkilöltä, joista 23 kuului kohderyhmään (ikä 16–29 vuotta). Osa ryhmistä, esimerkiksi kotoutumiskoulutuksen luokat, koostui keskenään eri-ikäisistä henkilöistä. Näin ollen toimintaan osallistui nuorten joukossa myös hieman vanhempia ihmisiä, jotka eivät kuuluneet hankkeen kohderyhmään.

Kehonkuvamenetelmän käyttöä varten laadittiin seuraavanlainen ohje, jotta käyttivät sekä taiteilijaohjaajat että hankkeen työntekijä.

Tarvikkeet: paperi ja kynä.

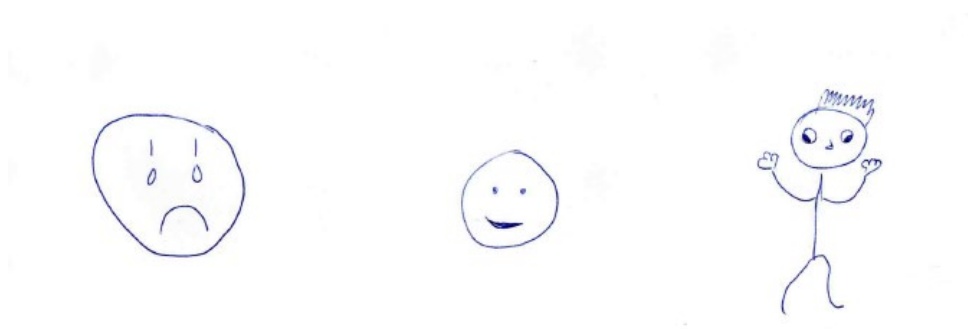
1. Työpajan alussa: kirjoita paperille oma ikäsi ja sukupuoli. Piirrä kuva itsestäsi sen mukaan *miltä sinusta nyt tuntuu*.

2. Työpajan lopussa: piirrä saman paperin toiselle puolelle kuva itsestäsi sen mukaan, *miltä sinusta nyt tuntuu?*

Nuoret piirsivät kuvia, jotka kuvaavat heidän tuntemuksiaan tanssityöpajojen alussa ja lopussa. Osaan piirustuksista nuorilta tuli sanallisia lisäselityksiä, esimerkiksi ”minulla on päänsärky”, vaikka emme pyytäneet kirjoittamaan sellaisia.

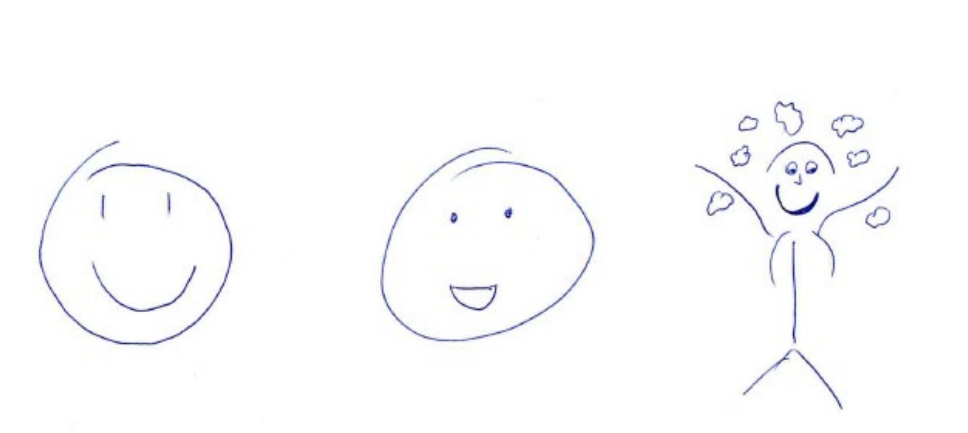
Piirrosten perusteella piirrettiin uudet, samankaltaiset kuvat, jotta nuoria ei voida tunnistaa heidän piirtämistään kuvista.

Kuva 4 esittää nuorten piirustuksia ennen työpajan alkamista.



Kuva 4. Nuorten työpajan alussa tekemien piirrosten perusteella piirrettiin uudet, samankaltaiset kuvat, jotta nuoria ei voida tunnistaa heidän piirtämistään kuvista.

Saman työpajan lopussa pyysimme nuoria piirtämään paperin toiselle puolelle, miltä hänestä tuntuu nyt (kuva 5).



Kuva 5. Nuorten työpajan lopussa tekemien piirrosten perusteella piirrettiin uudet, samankaltaiset kuvat, jotta nuoria ei voida tunnistaa heidän piirtämistään kuvista.

Yllä olevien kuvien perusteella näkyy, miten nuoret ovat viihtyneet tanssityöpajoissa ja kuinka heidän vointinsa on yleisesti ottaen parantunut toiminnan aikana. Kuvien tulkinta perustuu tämän raportin kirjoittajan arviointiin.

Menetelmän etuna on se, että piirtäminen kesti vain hetken työpajan aikana. Tämän aineiston perusteella voidaan myös todeta, että tanssilla oli positiivinen vaikutus osallistujiin sekä heidän kehollisuuteensa ja mieleensä. Nuorten mieliala ja olo muuttuivat usein jo yhden työpajan aikana: nuoret olivat lopussa piristyneempiä, energisempiä ja rennompia. Tämä arviointimenetelmä sopi erittäin hyvin ryhmien enemmistölle. Osallistujat eivät tarvinneet arviointiin osallistumiseen kielitaitoa, yhteistä kieltä eivätkä muita erikoistaitoja.

## SUOSITUKSET JA JOHTOPÄÄTÖKSET

Taidelähtöiset arviointi- ja tutkimusmenetelmät tekevät kohderyhmän osallistumisesta mielenkiintoisempaa ja usein tasavertaisempaa (Ryynänen & Rannikko 2021). Luovat menetelmät voivat olla eettisempiä kuin perinteiset, ja usein ne auttavat tutkijoita huomaamaan eriarvoisuutta (Kara 2015).

Huuma-hankkeessa luovan arviointimenetelmän käyttö mahdollisti eritaustaisten nuorten mielipiteiden esiintuomisen ja mahdollisesti tapahtuneiden muutosten arvioinnin. Kuten aiemmin on todettu, lapsia ja nuoria osallistavana visuaalisena arviointimenetelmänä voi toimia myös piirtäminen (Literat 2013). Perinteisiin metodeihin, esimerkiksi kyselyihin, verrattuna kehonkuvamenetelmän avulla saatiin laajempi kuva siitä, miten tanssi ja luova liike ovat vaikuttaneet nuorten mielialaan.

Arvioinnissa käytettiin myös lomakekyselyitä, joiden täyttäminen vaikutti välillä olevan haastavampaa. Erityisen haastavaa se oli nuorille, joilla ei vielä ollut suomen ja/tai englannin kielen taitoa (esim. maahanmuuttajataustaiset osallistujat kotoutumisvaiheessa). Nuoret olivat kiinnostuneempia piirtämään omakuvia kuin täyttämään palautelomakkeita. Myös ryhmiä vetäneille taiteilijaohjaajille piirtämiseen pohjautunut arviointi tuntui luontevammalta osalta työpajaa. Työpajaohjaajien innostus menetelmän toteuttamiseen tarttui helposti myös nuoriin, ja tämän seurauksena nuoret olivat halukkaita osallistumaan arviointiin. On tärkeää, että arviointi tapahtuu osana työpajaa ja että aloite toimintaan lähtee nuorille tutuista ja luotettavista henkilöistä.

Luovan arviointimenetelmän kokeilun perusteella voidaan sanoa, että tanssityöpajoihin osallistuneet nuoret huomasivat jopa jo yhden työpajan aikana (kesto yleensä tunti tai puolitoista) tanssin positiiviset vaikutukset hyvinvointiinsa. Tämä oli mielenkiintoinen ja rento tapa kertoa nuorille, miten tanssityöpaja voi parantaa heidän psyykkistä ja fyysistä vointiaan. Lisäksi tämä oli nuorille toimiva mahdollisuus ilmaista mielipiteitään ilman kielitaitoa.

## LÄHTEET

- Byrne, L., O'Connell, C. & O'Sullivan, S. 2020. Rap and political participation. Using rap as a creative method in research with children and young people. *YOUNG*. Saatavissa: <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1103308819856755> [viitattu 2.3.2022].
- Crowe, M. & Sheppard, L. 2012. Mind mapping research methods. *Quality & Quantity*. Saatavissa: <https://link.springer.com/article/10.1007/s11135-011-9463-8> [viitattu 2.3.2022].
- Dewan, P. 2015. Words versus pictures. Leveraging the research of visual communication. *PARTNERSHIP*. Saatavissa: <https://doi.org/10.21083/partnership.v10i1.3137> [viitattu 2.3.2022].
- Honkanen, K., Poikolainen, J. & Karlsson, L. 2017. Children and young people as co-researchers. Researching subjective well-being in residential area with visual and verbal methods. *Journal of Children's Geographies*. Saatavissa: <https://www.theseus.fi/handle/10024/262057> [viitattu 2.3.2022].
- Iqani, M. & Schroeder, J.E. 2016. #selfie. Digital self-portraits as commodity form and consumption practice. *Consumption Markets & Culture*. Saatavissa: <https://doi.org/10.1080/10253866.2015.1116784> [viitattu 2.3.2022].
- Jensen, A. 2020. Opas kulttuurihyvinvointitoiminnan arviointiin. *TaikuSydän*. Saatavissa: [https://taikusydan.turkuamk.fi/uploads/2020/09/100485fb-opas\\_-\\_kulttuurihyvinvointitoiminnan\\_arviointiin\\_taikusydan\\_saavutettava.pdf](https://taikusydan.turkuamk.fi/uploads/2020/09/100485fb-opas_-_kulttuurihyvinvointitoiminnan_arviointiin_taikusydan_saavutettava.pdf) [viitattu 2.3.2022].
- Kara, H. 2015. Creative research methods in the social sciences. A practical guide.
- Kattenstroht, J.-C., Kalisch, T., Holt, S., Tegenthoff, M. & Dinse, H. R. 2013. Six months of dance intervention enhances postural, sensorimotor, and cognitive performance in elderly without affecting cardio-respiratory function. *Frontiers in Aging Neuroscience*. Saatavissa: <https://doi.org/10.3389/fnagi.2013.00005> [viitattu 2.3.2022].
- Kauronen, M.-L., Lehtonen, O., Purhonen, K., Kallunki, V. & Polak, A. 2020. Picture-based recognition of smokers. A novel visual method. *Econometrics* 4, 34–49. PDF-dokumentti. Saatavissa: <https://www.dbc.wroc.pl/dlibra/publication/149885/edition/103584/content> [viitattu 17.2.2022].
- Kauronen, M.-L., Lehtonen, O., Purhonen, K., Lesonen, M-P. & Polak, A. 2019. Kuvallisuus ja pelillisuus tupakoinnin ehkäisyssä. Menetelmäkokeiluja yläkoulussa ja toisella asteella. *Xamk Kehittää*. Saatavissa: <https://www.theseus.fi/handle/10024/228201> [viitattu 2.3.2022].
- Knoblauch, H., Baer, A., Laurier, E., Petschke, S. & Schnettler, B. 2008. Visual analysis. New developments in the interpretative analysis of video and photography. Saatavissa: <https://doi.org/10.17169/fqs-9.3.1170> [viitattu 2.3.2022].
- Konijn, E.A. & Veldhuis, J. 2013. YouTube as a research tool. Three approaches. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*. Saatavissa:

[https://www.academia.edu/10441066/YouTube\\_as\\_Research\\_Tool\\_Three\\_Approaches](https://www.academia.edu/10441066/YouTube_as_Research_Tool_Three_Approaches) [viitattu 2.3.2022].

Kuttner, P.-J., Weaver-Hightower, M.-B. & Soutsanis, N. 2020. Comics-based research: The affordances of comics for research across disciplines. *Qualitative Research*. Saatavissa: <https://journals.sagepub.com/home/grj> [viitattu 2.3.2022].

Literat, I. 2013. A pencil for youth thoughts. Participatory drawing as a visual research method with children and youth. *International Journal of Qualitative Methods* 1, 84–98. Verkkolehti. Saatavissa: <https://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/160940691301200143> [viitattu 17.2.2022].

McCosker, A. & Gerrard, Y. 2020. Hashtagging depression on Instagram. Towards a more inclusive mental health research methodology. *New Media & Society*. Saatavissa: <https://doi.org/10.1177/1461444820921349> [viitattu 2.3.2022].

McNicol, S. 2019. Using participant-created comics as a research method. *Qualitative Research Journal*. Saatavissa: [https://www.emerald.com/insight/content/doi/10.1108/QRJ-D-18-00054/full/pdf?casa\\_token=dZF86Srrp6UAAAAA:2-8ZpYKvqzTW-Kd5bDmFXm9BWiHg9pj0QpmpF80SyJh-q0Sq644d2Sbe9iWxA0JsdtVwJMupJM7Florx5tNeZzbV7V99waGJJzrofNdipd7jCMVnMNOC](https://www.emerald.com/insight/content/doi/10.1108/QRJ-D-18-00054/full/pdf?casa_token=dZF86Srrp6UAAAAA:2-8ZpYKvqzTW-Kd5bDmFXm9BWiHg9pj0QpmpF80SyJh-q0Sq644d2Sbe9iWxA0JsdtVwJMupJM7Florx5tNeZzbV7V99waGJJzrofNdipd7jCMVnMNOC) [viitattu 2.3.2022].

McNicol, S. & Wysocki, L. 2019. Comics in qualitative research. *Research methods*. Saatavissa: <https://methods.sagepub.com/foundations/comics-in-qualitative-research> [viitattu 2.3.2022].

Mosley, D.V., Abreu, R.L., Ruderman, A. & Crowell, C. 2016. Hashtags and hip-hop. Exploring the online performances of hip-hop identified youth using Instagram. *Feminist Media Studies*. Saatavissa: <https://doi.org/10.1080/14680777.2016.1197293> [viitattu 2.3.2022].

New York University Tisch School of the Arts s.a. What is creative research? WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://tisch.nyu.edu/research/what-is-creative-research-> [viitattu 17.2.2022].

Otieno, D.-O. & Matoke, V.-B. 2014. Social media as tool for conducting academic research. *International Journal of Advanced Research in Computer Science and Software Engineering*. Saatavissa: [https://www.researchgate.net/profile/Denish-Otieno/publication/270277040\\_C\\_2014\\_IJARCSSE\\_All\\_Rights\\_Reserved\\_Social\\_Media\\_as\\_tool\\_for\\_Conducting\\_Academic\\_Research/links/54a551bf0cf257a63608c9eb/C-2014-IJARCSSE-All-Rights-Reserved-Social-Media-as-tool-for-Conducting-Academic-Research.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Denish-Otieno/publication/270277040_C_2014_IJARCSSE_All_Rights_Reserved_Social_Media_as_tool_for_Conducting_Academic_Research/links/54a551bf0cf257a63608c9eb/C-2014-IJARCSSE-All-Rights-Reserved-Social-Media-as-tool-for-Conducting-Academic-Research.pdf) [viitattu 2.3.2022].

Ryynänen, S. & Rannikko, A. 2021. Tutkiva mielikuviutus. Luovat, osallistuvat ja toiminnalliset tutkimusmenetelmät yhteiskuntatieteissä. Helsinki: Gaudeamus.

Storyboard That s.a. Digitaalinen tarinankerronta. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://www.storyboardthat.com/fi> [viitattu 17.2.2022].

Terveyden ja hyvinvoinnin laitos. 2019. Kulttuurihyvinvointi ja taidelähtöiset menetelmät. WWW-dokumentti. Päivitetty 3.2.2022. Saatavissa: [https://thl.fi/fi/web/lapset-nuoret-ja-perheet/tyon\\_tueksi/menetelmat/kulttuurihyvinvointi-ja-taidelahtoiset-menetelmat](https://thl.fi/fi/web/lapset-nuoret-ja-perheet/tyon_tueksi/menetelmat/kulttuurihyvinvointi-ja-taidelahtoiset-menetelmat) [viitattu 17.2.2022].

Wheeldon, J. & Ahlberg, M. 2019. Mind maps in qualitative research. *Handbook of Research Methods in Health Social Sciences*. Saatavissa: <https://researchportal.helsinki.fi/en/publications/mind-maps-in-qualitative-research> [viitattu 2.3.2022].

Wheeldon, J. 2010. Mapping mixed methods research. Methods, measures, and meaning. *Journal of Mixed Methods Research*. Saatavissa: <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1558689809358755> [viitattu 2.3.2022].

## LIITTEET

Liite 1: Sarjakuva menetelmä, ohjeet verkkototeutukseen (Polak & Mänttari).

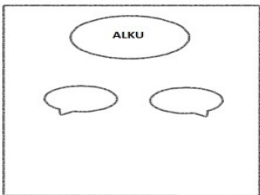
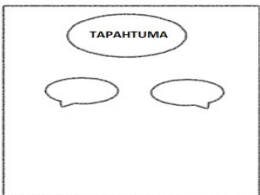
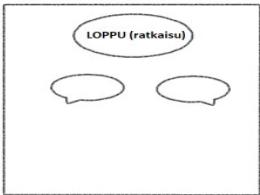
### Sarjakuvan runko

Mitä sinulle tulee mieleen, jos ajattelet tanssin/liikkeen merkitystä siihen, miten toimit ryhmässä?

**1.** Miten toimit ryhmätilanteissa aloittaessasi tanssipaja toiminnan?

**2.** Miten toimintasi on muuttunut ryhmätilanteissa?

**3.** Miten koet toimintasi nyt ryhmätilanteissa?

<p>ALKU</p> 	<p>TAPAHTUMA</p> 	<p>LOPPU (ratkaisu)</p> 
---	--	--

Sarjakuvaruutuja voi olla enemmänkin kuin mallissa. Käytä mielikuvitustasi ja huumori!

## Lyhyesti kerrattuna:

- Kirjautu Storyboardthat.com –sivustolle haluamasi ohjelmiston kautta.
- Tee sarjakuva sovelluksen avulla, jossa kuvaat **Mitä sinulle tulee mieleen, jos ajattelet tanssin/liikkeen merkitystä siihen, miten toimit ryhmässä?**
- Tallenna sarjakuva koneellesivalitsemallasi tavalla.
- Jaa kuvasi muille nähtäväksi haluamallasi tavalla.
- Jokainen pääsee avaamaan oman sarjakuvansa tapahtumat toisille.

Lopussa vielä lyhyt palaute sarjakuvasta: <https://tiny.pl/rsfxt>

## Aloitus

Klikkaa osoitetta: [www.storyboardthat.com](http://www.storyboardthat.com)

**1** Valitse Create a Storyboard



**2** Voit itse valita sovelluksen, jonka avulla kirjaudut sisään

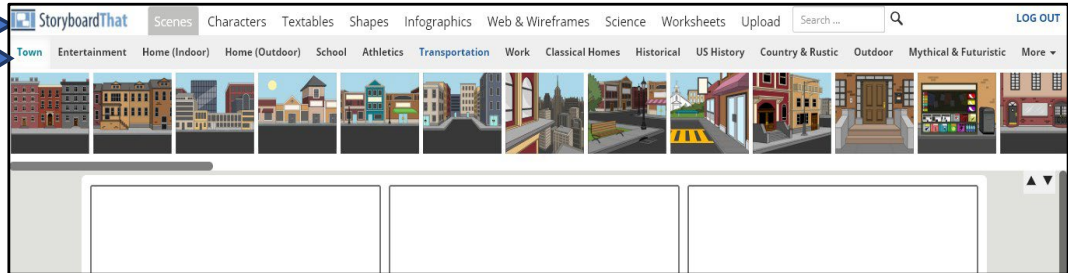


**3** Valitse Create a Storyboard





**Yläriviltä** voit valita kuvan taustan eli tapahtumapaikan, hahmot, puheklapat, muodot, erilaiset infograafit, tieteen, työpohjat (raahaa kuva hiirellä ruutuun, johon sen haluat)

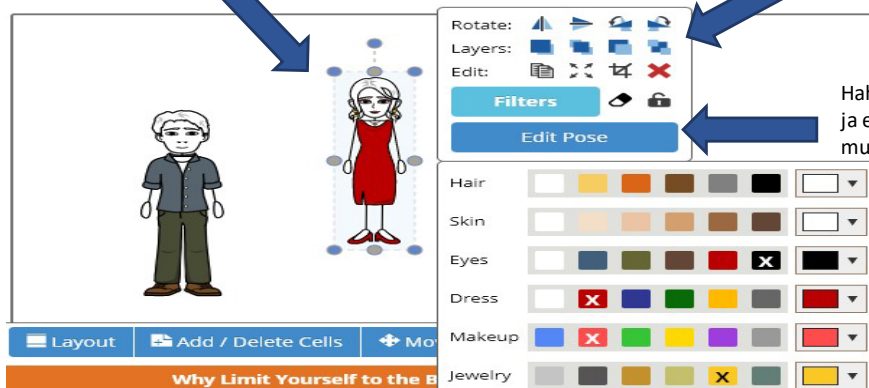


**Alariviltä** voit valita valitulle taustalle yksityiskohtia.

Esim. Tapahtumapaikka -> Koulu, kuntosali, työpaikka, kaupunki, koti jne.  
Hahmot -> Lapset, teinit, työ, vuosi jne.  
(raahaa kuva hiirellä ruutuun, johon sen haluat)

Kaikkien muotojen kokoja voidaan muuttaa siirtämällä sinisiä palloja

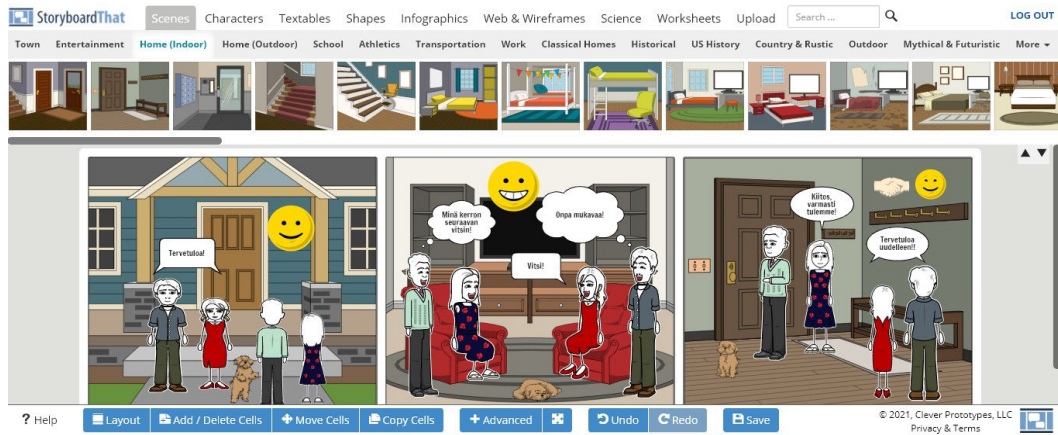
Kaikkia muotoja voi kääntää klikkaamalla



Hahmojen ilmeitä ja eleitä voi muuttaa täältä

Valittujen muotojen värejä voi myös muuttaa

# Työ valmis?



## Tallennusvaihtoehdot:

- 1 Ota kuvakaappaus (alt gr + prt sc) ja liitä se word tai power point -ohjelmistolle ja tallenna tietokoneellesi.

**Tai...**

- 2 Tallenne työ kohdasta **SAVE**



Kirjoita **TITLE** kohtaan työillesi nimi

Tallenna työsi klikkaamalla **Save Storyboard**

Save Your Storyboard

As a free user you can create 2 storyboards per week. This is your second and final.

Please Purchase a subscription to create additional storyboards and enjoy other benefits like larger storyboards, uploads and privacy.

Title:

Description (optional):

Under 107 See our Terms of Use you may not include any personal information (names, address, etc.)

Save Storyboard Close

2

Klikkaa **Download**, jolloin saat tallennettua sarjakuvan tietokoneellesi

Storyboard That interface showing a storyboard with three panels. Below the storyboard are buttons for Edit, Copy, View Save History, and Delete. Below these are buttons for Print, Download, Slide Show, and Privacy. At the bottom, there are links for View Details, Edit Title and Description, Embed, Record Audio, and Make a Folding Card.

**Download Options**

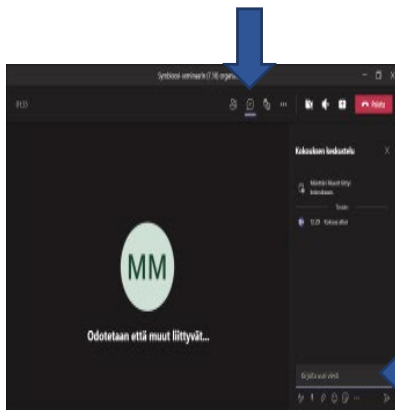
This is a FREE Account. Your images will have WATERMARKS. Upgrade Now to remove them!

	Best For	Description
	Presentations, App Smashing	Each cell in your storyboard will be exported as a standalone image in a zip file.
	Blogs, Posters	Download one giant image of your entire storyboard.
	Large Format Printing, Adobe Illustrator	Download a PDF version of your storyboard.

## Miten jakaa työ nähtäväksi?

1

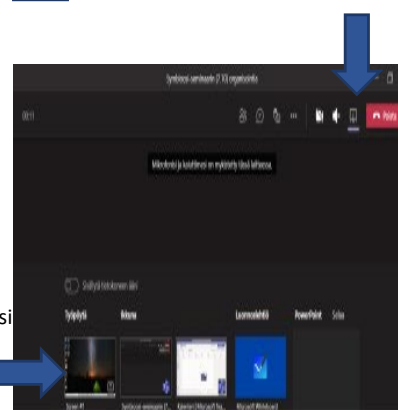
Klikkaa täältä auki Teams-chat



Tai...

2

Jaa näyttösi kuva tästä



Liitä linkki työhösi tähän

Klikkaa haluamastasi näkymästä