



Kuopion kulttuuripalvelukeskus

Kuopion Kulttuuripolku
YMPÄRISTÖPOLKU

VEHMERSALMEN KOULUN KULTTUURIYMPÄRISTÖPOLKU

Minna Halonen

Sisällys

1.	OPETTAJALLE	3
2.	VEHMERSALMEN KeskustAAJAMAN KULTTUURIYMPÄRISTÖ	
2.1	Historiaa ja kuvailua.....	5
2.2	Sanasto ja hakusanoja	8
3.	ASTU KULTTUURIPOLULLE	
3.1	Valmistele ja käytä aisteja.....	10
4.	AJAN KERROKSET	
4.1	Taustoita	11
4.2	Tunnista muutokset.....	14
5.	ARKKITEHTONINEN TILA	
5.1	Lue ja tallenna ympäristöäsi	15
5.2	Tehtävä rakennustutkijana.....	18

6.	MATERIAALIMAAILMA	
6.1	Huomaa yksityiskohdat ja esteettisyys.....	19
7.	TEE KOHDE TUTUKSI	
7.1	Arvosta ympäristöäsi	20
7.2	Valmista kokonaisuus.....	20
8.	KIRJALLISUUS JA LÄHTEET	21
9.	LIITE 1.....	22

Kuvat ja piirrokset Minna Halonen, ellei toisin mainita

1. Opettajalle

Ympäristöpolku-kokonaisuus voidaan sisällyttää 5. lk:n historian, maantiedon, äidinkielen, matematiikan ja kuvataiteen opetukseen. Kokonaisuuden tavoitteena on tarkastella omaa elinympäristöä itse havainnoiden, tutkien ja kokeillen kokonaisvaltaisesti eri lähtökohdista eri oppiaineissa.

Ympäristöpolku-materiaalia voidaan hyödyntää myös muilla luokka-asteilla sitä soveltaen ja muunnellen.

SISÄLTÖ:

- kotiseudun ja oman elinympäristön historia
- muistelujen, kirjoitusten, kuvien ja rakennetun ympäristön merkityksien tulkitseminen
- kulttuuriympäristö-käsitteeseen tutustuminen oman toiminnan kautta
- ympäristön muutosten huomioiminen
- tekstin tuottaminen, suullinen ilmaisu
- kuvataiteessa erilaisten materiaalien yhdistäminen, kierrätysmateriaalit
- karttojen tulkitseminen
- geometria, arviointi

LISÄARVO OPETUKSELLE

Lähiympäristö tarkoittaa sitä aluetta, jossa ihminen liikkuu ja elää päivittäin. Se muuttuu ihmiselle ajan myötä niin itsestään selväksi, ettei sen erityispiirteitä enää erota. Rakennettu ympäristö on pitkäikäistä ja se on näkyvä osa koko kulttuuriperintöä. Kulttuuriympäristössä näkyy ajallinen kerroksellisuus aikaan sidottuine arvoineen ja tuon ajallisen jatkumon ymmärtäminen auttaa meitä näkemään itsemme osana suurta kulttuuriperintöä.

Lähiympäristön tunteminen lisää turvallisuuden ja tuttuuden tunnetta sekä kasvattaa yhteenkuuluvuutta ihmisen ja ympäristön välillä. Yhteenkuuluvuus lisää vastuullisuutta ja halua huolehtia yhteisestä ympäristöstä. Kotiseutu näyttäytyy arvokkaana ja tärkeänä paikkana ja asiana ihmisen elämässä.

Ympäristöpolun havainnointi- ja tutkimistehtävillä pyritään lisäämään oppilaiden kykyä nähdä ja katsoa omaa lähiympäristöään ja sen erityispiirteitä sekä hahmottaa ympäristön ajallinen kerroksellisuus. ”*Täällä on asunut ihmisiä myös ennen minua.*” Tavoitteena on kasvattaa oppilaiden arvostusta lähiympäristöään kohtaan ja tukea vuorovaikutussuhteen syntymistä oppilaan ja ympäristön välille.

1. Opettajalle

TEHTÄVÄT

Opettaja voi valikoida tehtävistä omalle luokalleen sopivimmat ja yhdistellä niitä myös muuhun opetukseen. Oppilaita kannustetaan omaan havainnointiin, pohdiskeluun, tutkimiseen ja kriittiseen ajatteluun. Oikeaa tai väärää ajatusta, vastausta tai tuotosta ei ole!

Kulttuuriympäristön käsittely kannattaa aloittaa virittäytymistehtävien avulla, jotka johdattelevat oppilaat aihealueeseen. Niissä tarkastellaan kulttuuriympäristöä aistien ja tunteiden avulla. Virittäytymistehtävät herkistävät ja motivoivat sekä oppilaat että opettajan uuteen asiaan. Niiden tavoitteena on antaa käsiteltävästä aiheesta omakohtainen tunnekokemus ja elämys ja tukea tiedon omaksumista. Aisti- ja tunnetehtävät helpottavat ympäristön arviointia, jäsentämistä ja niiden avulla voidaan kokea tuttu ympäristö uudella tavalla.

Draamaleikki on myös eräänlainen virittäytymistehtävä kulttuuriympäristöaiheeseen, mutta metodia voidaan käyttää myös syventämään aikaisemmin opittua tietoa. Draaman avulla voidaan tuoda esille tunnepitoisia asioita ja käsitellä vaikeampia merkityksiä ja ajatuksia.

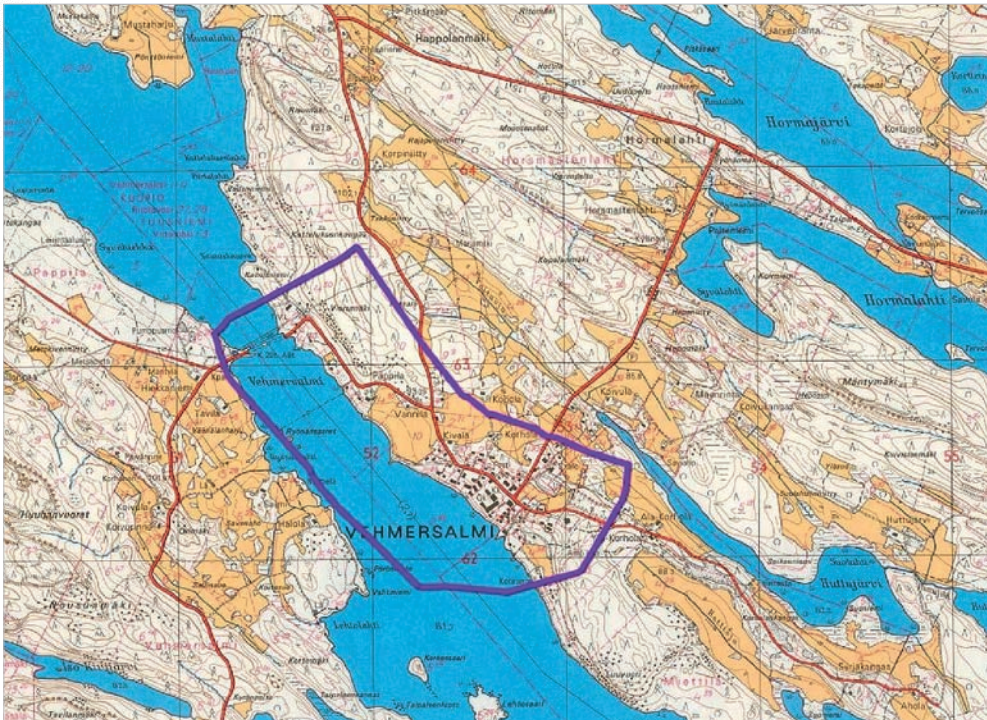
Rakentelu- ja suunnittelutehtävät sekä karttatehtävät kehittävät ja tukevat oppilaan avaruudellista hahmottamista. Hahmottaminen myös auttaa oivaltamaan ympäristön ja ihmisen mittasuhteita. Rakennuksen tutkiminen auttaa kiinnittämään huomiota rakennettuun ympäristöön yleisesti ja tulkitsemaan siihen liittyviä merkityksiä.

Tehtävät, jotka liittyvät olemassa olevien asioiden arvioimiseen, kritiikkiin ja uusien ehdotusten suunnitteluun kehittävät oppilaan kykyä vaikuttaa omaan ympäristöönsä. Oppilaalla on mahdollisuus arvioida ja arvottaa ympäristöään ja näin jättää oma jalanjälkensä kulttuuriympäristöön seuraavien sukupolvien arvioitavaksi.

Elämyksellistä polkua omaan kulttuuriympäristöön!

2. Vehmersalmen keskustaajaman kulttuuriympäristö

Keskustaajaman kulttuuripolku rajautuu Kirkonkylässä vanhan kyläraitin varrelle ja salmessa Suvasveden rantalinjaan. Polun päätteinä ovat Vehmersalmen sillan ja kirkon ympäristöt. Matkalle mahtuvat mm. vanha pappila, huvila, suojelukuntatalo, kansakoulu ja laivaranta. Kyläraitin varrella on eri aikakausien rakennusesimerkkejä perinnerakennuksista modernimpaan arkkitehtuuriin. Vaihtelevuutta maisemaan tuo Suvasveden läheisyys. Ranta-alueet ja järvi ovat keskustaajamassa kävellenkin helposti tavoitettavissa.



Peruskarttaote. Kuopion Kulttuurihistoriallinen museo. Kuva-arkisto. Kulttuuripolun aluerajaus Minna Halonen.

Vehmersalmea sanotaan Kuopion järvikaupunginosaksi. Vehmersalmi liitettiin kuntaliitoksessa vuonna 2005 Kuopioon. Itsenäisenä kuntana se kerkesi olla 83 vuotta (1922-2005). Vehmersalmea voidaan ominaispiirteidensä vuoksi kutsua myös taajamakyläksi tai maa-seutukyläksi. Vehmersalmi muodostuu kylistä Suvasveden saarien, salmien, kannasten ja polveilevien rantojen äärellä.

Vehmersalmen kunta syntyi Suomen itsenäistymisen jälkeen 9.1.1922. Vehmersalmen kyliä ovat: Kirkonkylä, Rytökylä, Salmenranta, Puutosmäki, Räsälä, Mietttilä, Enonlahti, Mustinlahti, Litmaniemi, Kohma, Kirnumäki, Haukijoki, Ritoniemi, Jänissalo, Ukonlahti, Vuorisalo, Putroniemi ja Roikka. Kylännimet ovat erittäin kuvaavia ja kertovia. Ne kertovat paikallista historiaa alueen luonnosta, asuttamisesta, asukkaista ja elinkeinoista.

Asukkaita Vehmersalmella on n. 2070 ja vapaa-ajan asuntoja n. 1500. Taajama-alue on rakennettu väljästi ja rakennuskanta on lähes yksinomaan matalia pientaloja. Keskustaajamassa matalat rakennukset eivät estä näkymiä järvelle tai kulkua rannoille. Ranta ja järvi ovat hyvin saavutettavissa. Vehmersalmen pinta-ala on 550 km², josta yli kolmasosa on järvialuetta. Rantaviivaa on 890 km ja alueen luonto on saaristomainen.

2. Vehmersalmen keskustaajaman kulttuuriympäristö

2.1 HISTORIAA JA KUVAILUA

Ensimmäiset ihmiset ja eränkävijät kulkivat Vehmersalmen alueelle suojaisiin salmiin ja saariin erityisesti ”veden viljaa” pyytämään. Alueella asuttiin eränkävinnin ja saaliseläinten vaelluksen mukaan jo esihistoriallisella ajalla kivikaudella. Tästä kertovat mm. Mustikan kiviraunio ja Roikanmäen kivikautinen asuinpaikka Juurikkaharjulla. Kiinteämpi asutus Vehmersalmelle alkoi levittäytyä eräsjöille rakennettujen asumusten myötä keskiajan lopulla. Vehmersalmi oli alkujaan Rantasalmen erämaa eli nautinta-alue. Vehmersalmella oli muutamia verotettavia taloja 1500-luvulla. Tiheämmät taloryhmät sijaitsivat Soisalon saaren pohjoiskärjessä Ritoniemellä. Vanhimpien talojen ja sukujen nimiä olivat mm. Keränen, Pelkonen, Montaneuvoinen, Ihalempinen ja Koistinen. Vehmersalmi paikannimi esiintyy nyky muodossa historiakirjoissa vuoden 1664 maanmittauspöytäkirjoissa (ensimmäiset asiakirjat kylien talojen verollepanosta). Tämän jälkeen kirkonkirjoissa paikannimi esiintyy myös Vehmassalmi muodossa.

Eräkauden lopulla heinän korjuu ja kaskenpolto yleistyivät. Paikoilleen asettuneet erämiehet rakensivat seudulle ”uudistalot”. Perheet aloittivat peltoviljelyn ja karjankasvatuksen pääosin 1700-luvulla. 1800-luvulla Vehmersalmen pappila ja pappilan lampuoti (koko tilan vuokralainen) näyttivät esimerkkiä maatalouden hoidossa seudun talollisille. Tuon ajan talollisia ja sukuja olivat mm. Koistinen, Korhonen ja Koponen, jotka näkyvät edelleen kartalla paikanniminä Korhola, Kopola. 1800-luvulla elinkeinoista yleisimmät olivat kaskiviljely, karjatalous, kalastus ja tervanpolto. 1800-luvun puolivälissä Vehmersalmen alueella voimistui puutavarakauppa ja sahateollisuus. Tunnetuin oli Mustinlahden saha. Jänissalon saarella sen sijaan hyvien hiekka- ja savimaiden ansiosta aloitti toimintansa tiilitehdas. Luonnon raaka-aineet auttoivat siis alueen teollisuuden nousuun ja teollisuus taas puolestaan elävöitti kyläelämää. Vesistö hyvine kulkureitteineen tarjosi teollisuuden

tuotteille kuljetusväylän ja laivavarustamoita perustettiin höyrylaivaliikenteen avaamiseksi. Höyrylaivat alkoivat yleistyä 1880-luvulla. Rahtina niissä kulki teollisuuden tuotteiden lisäksi maatalouden tuotteita kauppatavaraksi kaupunkeihin. 1900-luvun alkupuoli oli höyrylaivojen kulta-aikaa. Vehmersalmen Kirkonkylässä oli kaksi laivalaituria; kirkkolaituri oli lähinnä kirkkoa. Paikalliset asukkaat ja turistit matkailivat ahkerasti Pohjois-Savon vesireiteillä ja kauemmaksi Saimaan vesistön alueella.

Saaristossa vesistöt on ylittänyt ensin haapio, sitten soutuvene, lossi ja sillat. Nyt lossi on jäljellä vielä Puutossalmella. Vanhimmat kulkuväylät 1800-luvulla ns. kesä- ja talvitiet olivat ikaikaisia polkuja ja jääteitä, jotka kulkivat maastonmuotoja seurailten ja talojen kautta. 1930-luvulla tehtiin Vehmersalmen seudulle ensimmäiset maantieosuudet. Linja-auto aloitti kulkunsa talviaikaan Kuopiosta Vehmersalmelle vuonna 1934. Kesällä kuljettiin kuitenkin vielä höyrylaivoilla. Höyrylaivojen kulta-aika alkoi kuitenkin olla ohi toisen maailmansodan jälkeen. Sodan jälkeen 1940-50-luvulla tiestöä rakennettiin erityisesti Kallaveden ja Suvasveden rantakylien välille.



Lapinsalmen silta valmistui vuonna 1963 ja tie Kirkonkylältä itäpuolisiin kyliin 1960-luvun alussa.



Te saaristossa Vuorisalossa ja Virtalan talouskeskus, joka on seudulle tyypillinen perinteinen maatila.

2. Vehmersalmen keskustaajaman kulttuuriympäristö

Kylien kansan sivistämisestä vastasi alkujaan kirkko, joka järjesti lukkari- ja kiertokouluja seudun taloissa. 1800-luvun lopulla kehittyivät Suomessa kansakoululaitos ja 1900-luvun vaihteessa erilaiset kansansivistys- ja -kulttuurityötä tekevät seurakunnat, yhdistykset ja kansanliikkeet, kuten nuorisoseura. Kirkko, kansakoulu, seurantalo ja kauppa olivat sata vuotta sitten kylän tärkeimmät julkiset rakennukset myös Vehmersalmen kirkonkylällä.

Keskustaajaman miljöössä kirkonkylän historiaa on nähtävissä erityisesti kulttuurihistoriallisesti arvokkaissa kohteissa: kirkon, vanhan suojeluskuntatalon, kansakoulun ja pappilan ympäristössä. Kyläraitilla voidaan tunnistaa myös sodan jälkeisen jälleenrakennuskauden ominaispiirteet ja rakennusperinne 1950-60-luvulta. Näitä kohteita ovat mm. pientalot ja paloasema. 1960-luvun maanlaajuinen ilmiö ns. maaltamuutto tai -pako näkyi myös Vehmersalmella ja kylät autioituivat erityisesti saaristossa. Kirkonkylän keskustaajamassa sen sijaan 1960-70-luvun vaihteessa rakennettiin myös uusia asuinrakennuksia matalia tasakattoisia rivitaloja, virasto- ja liikerakennuksia. Vehmersalmen asuttamiseen ja rakentamiseen ovat vaikuttaneet myönteisesti viime vuosikymmeninä kesäasukkaat ja mökkirakentaminen, mutta myös parempien liikenneyhteyksien myötä Kuopion kaupunkialueelta maaseudun rauhaan muuttaneet uudet asukkaat.



Kirkko on ollut perinteinen kirkonkylän maa-merkki. Kirkkontorni on näkynyt kauas kaukonäkymissä. Nyt korkea puusto kirkonmäellä peittää osin näkymät kirkolle. Kirkko on valmistunut vuonna 1919 (arkkitehti Josef Stenbäck). Sen rakennustyyliä korostavat kansallisromanttiset ominaispiirteet: keskiajan kirkkojen koristeaiheet ja linna-arkkitehtuuri sekä Uusgotiikan muotomaailma. Kohde on valtakunnallisesti merkittävä kulttuurihistoriallinen ympäristö.



Suojeluskuntatalo on rakennettu vuosina 1931-32 (arkkitehti Eino Pitkänen). Sen arkkitehtuuri on 1920-30-luvulle tyypillinen ja korostaa uusklassismin mukaisia koristeaiheita ja selkeitä muotoja. Rakennuksen näyttävä ulkoasu ja koko antaa huomattavan arvokkaan vaikutelman ns. aatteen talona. Talo siirtyi sodan jälkeen maamiesseuran käyttöön ja myöhemmin vuonna 1984 nuorisoseuran taloksi: nuorisotalo ”Majakka”. Seurantalolle tyypillisesti se sijaitsee kyläkeskuksessa ja läheisyydessä on urheilukenttä.



Vehmersalmen keskustaajamassa on vielä aistittavissa perinteinen kapea tie kirkonkylän keskustaan ns. kyläraitti, jonka varrelle sijoittuvat kirkko, kunnantalo, pankki, kauppa, paloasema, koulu, pappila ja pientaloja. 1950-luvun pien-taloissa sijaitsi usein kyläkauppa. 1970-luvulla kyläkeskuksen ilmaantuivat tasakattoiset marketit, jotka kertovat kaupankäynnin rakennemuutoksesta. Kauppojen läheisyydessä kyläraitti levennettiin, asfaltoitiin, rakennettiin autoille parkkipaikat ja raittimaisema muuttui.



Vehmersalmen vanha kansakoulu on rakennettu vuonna 1931. Sen arkkitehtuuri edustaa uusklassismin ja funktionalismin tyylin murroskautta. Koristeiden muoto on pelkistetty ja ulkoasu on ankan symmetrinen. Sisätilojen suunnittelussa otettiin huomioon käytännöllisyys. 1930-luvun koulurakennus kertoo arvokkuudellaan opiskelun tärkeydestä ja koulun asemasta seutukunnalla. Koulun läheisyyteen rakennettiin vuonna 1967 uusi keskikoulurakennus (arkkitehti Nortomaa). Ympäristössä yhdistyvät eri-ikäiset koulurakennukset ja niiden rakennusperinne sekä -tyylit.

2. Vehmersalmen keskustaajaman kulttuuriympäristö



Pappilan ympäristö rakennuksineen edustaa kirkonkylän raitin vanhinta rakennuskantaa ja perinteistä pappilan maatilaympäristöä. Pappilan pihapiirissä on säilynyt päärakennukselle johtava koivukuja, vanhoja puita, rantasauna, puutarha-alue, aittarivi ja navetta. Päärakennuksen läheisyydessä ollut vanha tuparakennus on purettu. Päärakennus on rakennettu eri vaiheissa. Vanhin osa on vuodelta 1862 ja se on siirretty nykyiselle paikalle vuonna 1895. Laajennusosa on vuodelta 1926.



Kesähuvila Virrankorva kertoo alueen vanhasta 1900-luvun alun huvila-arkkitehtuurista, rakennusperinteestä ja huvilaelämästä. Se rakennettiin vuosina 1916-17 ja oli Simojokien suvun käytössä 1960-luvulle asti. Huvilassa on vielä nähtävissä 1910-luvun huviloille tyypillinen mansardikatto, ja pieniruutuiset ikkunat, koristeelliset ikkunoiden kehyslaudat ja parvekkeiden kaiteet sekä suuri veranta, joka avautuu rannalle. Hyöty- ja koriste-puutarha rannan puolella eivät ole säilyneet.



Vehmersalmen silta on maiseman moderni maamerkki. Silta valmistui vuonna 2001. Vesillä liikuttaessa salmessa oleva silta on kuin portti keskustaajamaan. Sillalta avautuvat kaukonäymät pitkälle Suvasveden ja Kallaveden suuntaan. Kuopion Puijon mäki ja torni näkyvät sillalle hyvin poutasäällä.

2. 2 SANASTO JA HAKUSANOJA

Arkkitehtuuri, rakennustaide

tilan, muotojen, värien, materiaalien ja massan taidetta, käytännössä jokin rakentamisesta syntynyt rakennus, joka edustaa tiettyä tyyliä tai rakennusperinnettä, sitä voi tutkia, aistia ja kokea.

Arvokas kulttuurihistoriallinen kohde

kulttuuriympäristössä tutkittu (inventoitu), suojeltu ja hoidettu kohde, joka on luokiteltu valtakunnallisesti, maakunnallisesti tai paikallisesti arvokkaaksi. Kohteen tyypillisyyttä, ikää, harvinaisuutta, kerroksisuutta, kertovuutta ja omaleimaisuutta arvostetaan.

Eräsija

eräkaudella kylien ja talojen usein kaukaiset erämaat olivat eränkäynnin reviiriä; reviirin merkkeinä olivat tilapäisasumukset ”eräsijat” esim. maasaunat ja kodat; eräsijan reviirillä oli lisäksi rajakiviä, pilkkoja puissa, pyyntikuoppia ja muita ansoja omistuksen merkkeinä.

Esihistoria

Suomessa 8400 eaa. -1300 jaa. on aika, jolta ei ole kirjallista lähdemateriaalia: kivi-, pronssi- ja rautakausi.

Historiallinen aika ja uusi aika

aika, jolta Suomessa on kirjallista lähdemateriaalia; keskiaika 1200 - 1520 -luvulla; Uuden ajan murros renessanssi, uskonpuhdistuksen ja valistuksen aika; Ranskan vallankumouksen ja vapauden aatteen vaikutukset 1700-luvun lopulla.

2. Vehmersalmen keskustaajaman kulttuuriympäristö

Kaski ja kaskiviljely

ennen peltoviljelyä vallalla ollut maanviljelytekniikka, jota käytettiin metsäisillä alueilla; kaskettaessa metsämaan puut hakataan ja poltetaan jolloin puuston luovuttama tuhka lannoittaa maaperää ja maaperän ravinteet muuttuvat viljelyyn sopiviksi; Pohjois-Savossa on kaskettu vielä paikoin 1900-luvun alussa.

Historiallinen kerroksisuus

Alueen tai kohteen ominaispiirteet, eri aikakausien rakenteita, materiaaleja, tyylipiirteitä jotka ilmentävät rakentamisen ja käytön historiaa (jatkuvuutta); arvoperuste, jolla osoitetaan kohteen omaavan useita historiallisia kerroksia – ihmisen jättämiä jälkiä, joita voidaan tutkia sekä tallentaa.

Kulttuuriperintö

ympäristöstä löytyvät inhimillisen toiminnan jäljet, sisältää tietoa ihmisten elämästä ja toimista sekä taitojen kehityksestä. Perintö voi olla käsitteellistä, kuten uskomus, arvo tai toimintatapa.

Kulttuuriympäristö

ihmisen muokkaama ympäristö, muinaisjäännökset, rakennukset, tiet, puistot ja maatalousmaisema (viljely ja perinnemaisema).

Kulttuurihistoriallinen inventointi

on järjestelmällistä tiedon hankintaa ja tallentamista: maisemasta, rakennetusta ympäristöstä, muinaisjäännöksistä ja biologisesta kulttuuriperinnöstä. Hyvin tehty inventointi tiivistää tarkastellun kohteen kulttuurihistorialliset ominaispiirteet ja merkityksen sekä antaa tietoa ympäristön hoidosta ja suojelusta paikallisille asukkaille.

Muinaisesine

yli 100 vuotta vanha esine, jonka omistajaa ei tunneta ja joka on yhteistä kulttuuriomaisuutta, löytöpaikka tulee ilmoittaa maakuntamuseoon tai Museovirastoon.

Muinaisjäännös

ympäristössä säilyneitä ihmistoiminnan jälkiä 10 000 vuoden ajalta; asuinpaikkoja, tulisijoja, hautoja ja kalmistoja, uhri- ja rituaalipaikkoja, kalliomaalauksia, linnoitusrakenteita, pako- ja turvapaikkoja.

Rakennettu ympäristö ja rakennusperintö

rakennukset, rakennelmat, pihapiirit, puistot, kadut, sillat, tiet, kanavat ja ihmisen rakentamat merkit ympäristössä eri aikakausilta.

Rakennustutkija

museon palveluksessa työskentelevä rakennusperintöasioiden asiantuntija, jonka tehtäviin kuuluu mm. ympäristössä tehtävän rakennustutkimuksen järjestäminen.

Rakennushistoria

historia rakennuksissa on ihmisten asumisen ja elämisen jälkiä, aikaa, perinteitä, kertomuksia, tietoa ja tunnelmia, jäljet näkyvät mm. materiaaleissa, muodoissa ja rakenteissa.

Torppa

tarkoittaa alkuaan metsämaalle perustettua uudisasutusta ja myöhemmin maanviljelyä varten vuokralle annettua maatilan aluetta. Vuokran torpparit maksoivat päivätöinä eli taksvärkinä vuokraisännälle.

3. Astu kulttuuripolulle

Tutustumistehtäviin polulla kuuluvat: karttaesitykset, historiatiedot, kokemukset ja elämykset lähiympäristössä. Elämykset tallentuvat aistien välityksellä. Tutkittavien kohteiden avulla on tavoite ymmärtää ympäristökokonaisuuden monimuotoisuus, arvot ja kerroksisuus. Yhden osatekijän muutos ympäristössä vaikuttaa aina kokonaisuuteen. Voitte pohtia, miten maisemaan tai pihapiiriin vaikuttavat esim. lähikaupan sulkeminen tai vanhojen puistopuiden kaataminen.

3.1 VALMISTELE JA KÄYTÄ AISTEJA

1. Miltä historia tuntuu, näkyy tai kuuluu? Käykää kävelyretkellä satamassa, koulun- ja pappilan pihapiirissä, nuorisotalolla ja keskustan kauppaympäristössä. Herkistäkää aistit vuoronperään.

- Missä tuntuu vanhan tai uuden rakennuksen tuoksu, millaisia liikenteen ääniä kuulette, missä tuntee tuulen, mihin mahdutte piiloon, missä tuntuu kylmältä, miten kauas näette korkealta, kuuluuko veden ääniä, missä viihdyt tai missä on pelottavaa kulkea?

2. Piirtäkää kartta kulttuuripolusta. Käytä apuna maastokarttaa tai netistä saatavaa karttaa. Voit kuvitella lentäväsi lintuna kulttuuripolun yllä. Tee ilmakuva alueesta lintuperspektiivistä ja rajaa alue. Arvioi rakennusten ja muiden maastoelementtien välisiä etäisyyksiä karttaasi.

- Miltä kylän rakennukset, metsät, puukujat, tiet ja pellot näyttävät ilmasta?
- Mieti, mitä kohteita valitset karttaan ja miksi haluat ne esille? Kohteet voivat olla erilaisia rakennuksia, rakennelmia, leikki- tai tapahtumapaikkoja (maja, kauppa, uimaranta tai luontopolku).

3. Suunnitelkaa kirkonkylän toriaukiolle uusi info-kartta turisteille. Piirtäkää tai maalatkaa kartta kartongille, kuitulevyille tai aaltopahville. Voitte käyttää pohjana myös lakanakangasta tai muuta kierrätysmateriaalia.

- Valitkaa mielestänne turisteille merkityksellisiä elämyksellisiä kohteita, joiden sijainti tulee selvitä helposti kartalta. Kävelkää vanhan info-aulun luokse tutustumaan siihen.
- Kuvittele olevasi ulkomaalainen turisti. Valitse parin kanssa esitettäväksi paikallisen asukkaan ja turistin rooli. Kun tulet kauppaan, satamaan tai torille, miten käytät aisteja ja elehdit, jos etsit kauppaan, elintarvikkeita, kulttuurinähtävyyksiä, retkipaikkaa, näkymiä, oikeaa suuntaa tai reittiä?



4. Ajan kerrokset

Ajan kuluessa ympäristömme muuttuu. Muutoksia aiheuttavat ihmiset ja luonnonolot. Ympäristössä, rakennuksissa ja rakennelmissa on historian jälkien kerroksia. Ne ovat kuin ”johtolankoja”, joita tutkimalla voidaan erottaa eri-ikäisiä materiaaleja, tyytlejä, tiloja, toimintoja, taitoja, perinteitä, käyttötapoja jne. Voitte pohtia, miten vanhaan puutaloon vaikuttaa sen korjaaminen uusien materiaalein? Kohteiden tutkiminen on yllättävää ja jännittävää salapoliisityötä.

4.1 TAUSTOITA

Maantiedon ja biologian tehtävä

1. Piirtäkää Vehmersalmen Kirkonkylän kulttuuriympäristön maiseman profiili voimaperille tai isolle kartongille maastonmuotojen mukaan (mäet, puusto, vesistö). Taustatiedon lähteinä voivat olla verkkosivut, oppitunnin aineisto ja paikallishistoriikit kuvauksineen.

- Kuvatkaa piirustukseen kulttuuriympäristön osatekijät: mahdolliset arkeologiset muinaisjäännökset, luonnon-, viljely- ja perinnemaisema sekä rakennettu ympäristö.
- Kuvatkaa metsää, peltoja, rakennuksia ja maamerkkejä. Arvioikaa korkeuseroja.
- Tutkikaa karttaa ja nykyisiä tielinjoja. Päättelkää tiestön ja luonnonmaiseman avulla missä kulkivat muinaiset kesä- ja talvitiet: metsäpolut, kärrytiet, jäätiet (soita, jokia ja järviä myöten).

2. Mistä kirkonkylällä löydät puukujanteita tai yksittäisiä puita maamerkkeinä?

- Mitä puulajeja ne edustavat?
- Mikä tarkoitus on näytävillä puukujanteilla ja yksittäispuilla: ohjata katsetta tai kulkua, somistaa ympäristöä, kertoa paikan ikä tai luonne?

Matematiikan ja historian tehtävä

1. Miten esitätte kulttuuripolun historian kerrokset?

- Piirtäkää rullapaperille ”Kirkonkylän aikajana” tärkeimmistä historian ja rakennusten vaiheista esihistorialliselta ajalta tähän päivään. Käyttäkää janalla kuvia ja kirjoittakaa lyhyt esittely. Ottakaa janalle mukaan kivikautinen asutus, historiallisen ajan pysyvä asutus ja vanhimmat kantatalot, 1800-luvun pappila, 1900-luvun vanha kansakoulu, kirkko, suojeluskuntatalo ja arjen historiaan liittyviä uudempia rakennuksia kuten kauppa, paloasema, kirjasto ja oma koti (kysy vanhemmilta kodin rakennusvuosi). Kiinnittäkää piirustus luokan seinälle.
- Laskekaa aikajanalta: kuinka vanha on kylän asutus, jokin tila tai rakennus.
- Piirtäkää vaihtoehtoisesti pylväsdiagrammi, jolla vertaatte keskustaajaman kulttuuripolun rakennuskohteita ja niiden ikää. Laittakaa pylvään alle kuva kustakin kohteesta. Mikä on kulttuuripolun vanhin rakennus?

2. Arvioikaa kartalta kulttuuripolun kokonaispituus ja kohteiden väliset etäisyydet (metreinä tai kilometreinä).

- Arvioikaa silmämääräisesti sadan metrin välimatka kyläraitin varrella olevista rakennuksista, puista tai kylteistä ja käyttäkää sitä apuna maastossa mittaamisessa.
- Arvioikaa Vehmersalmen sillalta, kuinka pitkä matka on horisontissa näkyvälle Puijon näkötorjalle ns. linnuntietä kilometreinä? Tarkistakaa tulos kartalta koulussa.

4. Ajan kerrokset

3. Käytä vanhaa pituusmittaa.

- Arvioi luokkahuoneen pituus, leveys ja korkeus jalkamittaa käyttäen? 1 jalka = 0,3 m
- Litmaniemen Salon-Hartikkalan kirkkovene 1880-luvulla oli 12 hankainen (Hanka = hankapari). Montako airoa ja soutajaa veneeseen tarvittiin? Vene kulki 20 virstaa myötätuulella parissa tunnissa. Mikä oli veneen nopeus km/h? 1 virsta = 1066,8 m (voit pyöristää desimaaliluvun)

Historian ja äidinkielen tehtävä

1. Valitse sinulle tuttu ja mieluinen paikan- tai kylännimi Vehmersalmella.

- Onko nimi uusi vai vanha? Liittyykö se luonnonilmiöön, henkilöön, paikan asuttamiseen, eläimiin tai merkkitahtumiin? Vehmersalmi on luonnonpaikan nimi, joka viittaa vehmaaseen varvikkoon, nuoreen metsään, lehtoon tai hakaan. Mitä nimi kertoo sinulle? Hanki tietoa kirjoista, verkkosivuilta tai vanhempia ja isovanhempia haastattelemalla.

2. Kirjoita aiheesta ”aikamatka Suvasveden vesillä”. Käytä hyväksesi tosietoa, tarinoita ja mielikuvitusta: miten vesillä on liikuttu kivikaudella haapiolla? Miten kyläläiset soutivat kirkkopyhinä kirkkoveneillä Kuopioon tai matkustivat höyrylaivalla Kuopioon?

Taustaa Esko Käbkösen historiakirjasta: Eräsijoista nykyiseksi Vehmersalmeksi; ” Muutenkin kirkkomatkalla oltiin tavallisesti jo lauantaina, sillä torille vietiin myytäväksi voita, piimää, marjoja, lihaa, pajunparkkia ym. Matkan pituudesta riippuen saatettiin kirkkomatkalle lähetä jo perjantai-iltana. Ilta-auriongon kullassa välkähdellen nousivat ja laskivat samassa tahdissa airoparit, joita oli jopa hyvän matkaa toista kymmentä. Heleä-ääniset tytöt lauloivat lystikseen kirkkoveneissä, ja niinpä nuotallakin oli hupaista olla perjantai-iltana. Vehmersalmeen sattuivat perjantai-illaksi myös leppävirtalaiset ulkomaalaisina ja heinäveteläiset. Perämiehenä istui talon vanha isäntä, veneen omistaja, joka voi päättään

nyökytellen antaa tahtia soutajille. Hän tunsu hyvin kulkureitin. Apuna käytettiin myös purjeita, jotka oli tehty valkeasta kotikutoisesta liinakankaasta. Parinkymmenen kilometrin taival taittui myötätuulella parissa tunnissa.”

3. Kirjoita, millaista oli elämä kesähuvilalla Vehmersalmella 1900-luvun alussa? Käytä tosietoa, valokuvia ja tarinoita sekä mielikuvitusta. Huviloille tai maatilojen peräkamareihin kesällä matkustivat ns. ”berrasväki”: papit, apteekkarit, opettajat ja virkamiehet perheineen. Missä lapset leikkivät? Millaisia leikkejä lapsilla oli?

Taustaa Aili Simojoen muistelmateoksesta: Missä laivat huuteloo; ”Minulle läheisimmiksi laivoiksi tulivat ne, jotka välittivät liikennettä Vehmersalmelle, kesäaunollemme. Heti laivaan astuessaan valtasi matkustajan jännittävä tunnelma. Sisääntuloaukon vieressä oli luukku, joka johti konehuoneeseen. sieltä kuului puusikutusta, kun konemiehet lämmittivät laivan koneistoa. Metrinmittaisten halkojen avulla koneet kävivät. Alas kurkistaessani tai lämmittäjien joskus noustessa katselemaan kannen elämää näin tummiksi paahtuneet miesten selät. Tämä kuva on jäänyt mieleeni.”

4. Ajan kerrokset



Laivaranta kirkonkylällä 1920 -30-luvulla



Kesähuvila Virrankorva 1920-luvulla

MV- valokuvat: Kuopion kulttuurihistoriallinen museo

” Vehmersalmella (Virrankorvassa) lähinaapurimme lossari Kumpulainen oli kova kommunisti, mutta välillämme ei koskaan ollut mitään kitkaa. Lossarilla oli lupa näyttää heinää ja kaisloja alueeltamme lehmänsä ravinnoksi. Eräänä päivänä juuri postin saavuttua ja meidän istuessamme verannalla lehtiä tutkailemassa – isä harmaassa ohuessa takissaan kaulassaan kovat kaulukset ja kravatti – kulki lossari viikate olallaan rappujemme ohitse: ”*porvar tekköö mitä porvar tahtoo: syöp, makkoo ja haesoo*”. Jos olimme me nuori polvi huvittunut toteamuksesta, niin olivat sitä vanhemmatkin. Senkin jälkeen menimme kaikki lossarin pieneen tupaan kahville ja lossarilaiset kävivät vuorostaan meillä.”

4. Leikkikää koulunpihalla perinneleikki kirkonrotta ja opetelkaa loru.

- Valitkaa leikkijöistä, kuka jää etsijäksi esim. arpomalla. Sitten sovitaan ”huutoaika”, joka toimii leikin keskipisteenä. Tällaiseksi paikaksi käy esim. ovi, nurkka tai seinäkohta. Etsijä kääntää kasvonsa seinään päin ja joku pelaajista koskettaa häntä selkään sormella. Etsijä arvaa, mikä sormi oli kyseessä. Jos etsijä arvaa sormen esim. viidennellä kerralla, hän lukee sovitun lorun viisi kertaa kasvot seinään päin käännettynä – kurkkimatta:

*”Appilan pappilan apupapin papupata pankolla kiehuu ja kuohuu” tai
”Rotat repivät rikkaan rovastin rakkaan rouvan rintaröyhelön ristiin rastiin rikki”*

Sillä aikaa muut pelaajat juoksevat piiloon. Kun etsijä lähtee etsimään piiloutujia, piiloutijat voivat edelleen liikkua vapaasti. Kun etsijä saa piiloutujasta varman näköhavainnon, hänen täytyy koskettaa kämmenellään huutoaikkaa ja sanoa esim. ”Lotta-Rotta nähty”. Nähty pelaaja jää etsijäksi. Nähty pelaaja voi kuitenkin yrittää pelastaa itsensä juoksemalla huutoaikalalle ennen etsijää ja koskettaa seinää huutaen ”omat”.

4. Ajan kerrokset

4.2 TUNNISTA MUUTOKSET

Äidinkielen ja kuvataiteen/arkkitehtuurin tehtävä

1. Arvioi, miten kouluympäristön, kylän raitin tai pappilan maisema on muuttunut 1900-luvulla ja miten muutokset näkyvät?

- Miten vesiliikenne, satama ja laituri ovat muuttuneet?
- Onko muutos ollut kehitystä ympäristön parhaaksi? Apuna voit käyttää vanhoja valokuvia, historiakirjoja ja verkkosivuja taustatiedon hankinnassa.
- Miten koulun piha on muuttunut?

KUVASARJA MUUTOKSISTA KULTTUURIPOLULLA



Kirkonmäki vuonna 1919



Kirkonmäki vuonna 2008



Kirkonkylän kansakoulu vuonna 1982



Kansakoulu vuonna 2008



Vehmersalmen laituri vuonna 1941



Laituri vuonna 2008

MV- valokuvat: Kuopion kulttuurihistoriallinen museo Kari Jämsén ja Matti Hirvonen; julkaisusta Esko Kähkönen 1968, Eräsijoista nykyiseksi Vehmersalmeksi.

5. Arkkitehtoninen tila

Rakennukset, pihapiirit ja luonnonympäristö muodostuvat tiloista. Rakennettu ja luonnon muovaama tila puhuu sekä kertoo omalla olemuksellaan. Pohtikaa, mitä voi olla tilan kieli? Arkkitehtoniseen tilaan vaikuttavat tekijät: muoto, ulottuvuudet (pituus, leveys, korkeus), rytmi, viiva, liike, pisteet, valo, varjo, pinta, syvyys, väri, ääni, materiaali ja rakennustekniikka sekä aika ja muistot. Yhdessä nämä vaikuttavat arkkitehtuurin ”tyyliin” ja ihmisten tilakokemukseen. Ne ovat rakennusten kieltä. Tyyli kertoo rakennuksen ominaispiirteistä..

5.1 LUE JA TALLENNA YMPÄRISTÖÄSI

Kuvataiteen tehtävä

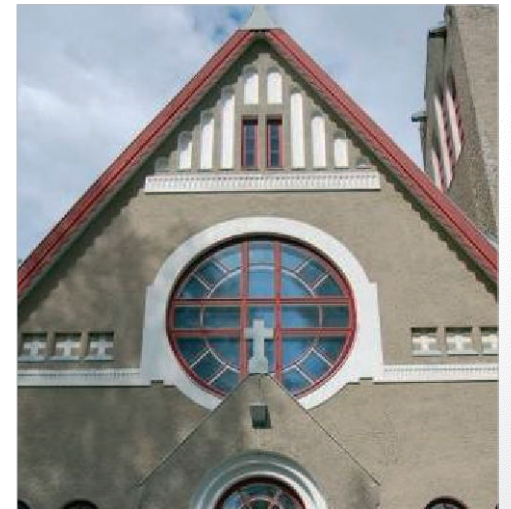
1. Piirrä asemapiirros valitsemasi kulttuuripolun kohteesta esim. koulun pihapiiristä.
 - Merkitse asemapiirroksen: tontin rajat, rakennusten paikka, polut, pihatiet, portit, leikkilaineet, liikuntapaikat, aidat, puukujat, yksittäispuut ja viheristutukset.
 - Arvioi piirroksen avulla: pihan toimintoja (autoliikenne, virkistäytyminen, liikunta, varastointi jne.), rakennusten sijoittelua ja kokoa (asemakaavaa), pihasuunnittelua, mittakaavaa, kulkuyhteyksiä ja -tapoja.
2. Valokuvatkaa tai piirtäkää
 - laajakulmakuva koulun pihapiiristä
 - puolilähikuva rakennuksesta
 - lähikuva yksityiskohdasta esim. pääovesta.
 - Käyttäkää apuna kuva-alan rajainta (kehys), jonka voi askarrella pahvista. Katsomalla pahvikehyksen läpi ja siirtämällä sitä voitte ”zoomata”.

3. Kiinnittäkää huomiota mittasuhteisiin ja sommitteluun. Vinkki: arkkitehtonisia elementtejä löydät, kun katsot havainnekuvaa kappaleessa 5.2.

- Piirtäkää koulurakennuksen pääjulkisivu tai rakennuksen pääty vapaalla kädellä.
- Millaisia muotoja ja viivojen rytmiä löydätte koulun sisä- ja ulkotiloista?

Matematiikan tehtävä

1. Etsikää koulun pihapiiristä tai koulurakennuksesta mieluisin tila (huone, käytävä, portaikko, piilo, leikkipaikka jne.)
 - Mitatkaa valitsemanne tila kehon mitalla: käyttäen jalkaa, askelmittaa, käsivarsia tai omaa pituutta. Mitatkaa valitsemanne tilan pituus, leveys ja korkeus.
 - Lopuksi mitatkaa kehon osa käyttäen cm yksikköä ja ilmoittakaa tilan tarkat mitat.
2. Arvioikaa ulkona koulun järvenpuoleisen avoimen piha-alueen koko hehtaareina. Arvioikaa ja rajatkaa yhden aarin ala pihasta esim. leikkikentän tuntumassa.
3. Millaisia geometrisia perusmuotoja löydät kirkkorakennuksen julkisivun päädyssä: aukoista (ikkunat), yksityiskohdista ja kattomuodoista. Piirrä muodot viivainta ja harppia käyttäen.
 - Piirrä ja arvioi pyöreän risti-ikkunan halkaisija. Piirrä harppia apuna käyttäen ympyrä pienempään mittakaavaan. Jaa ympyrän kehä harpilla kuuteen osaan ja piirrä sen keskelle risti. Jaa ympyrän kehä kahteentoista osaan ja piirrä myös loput ikkunan ristikuviosta apuviivojen avulla.



5. Arkkitehtoninen tila

Äidinkielen tehtävä.

Vaikuta Vehmersalmen kirkonkylän Pappilantien alueen asemakaavaan. Kirjoita lehtikirjoitus. Tarkastele verkkosivuilta saatavaa taajamakarttaa tai kaavaslostuksen karttaa. Asemakaava ja kaavoitus ovat maankäytön suunnittelua (kaavassa määritellään liikenne, asuminen, työpaikat, virkistysalueet, kaupat, tehtaot jne.). Käy paikanpäällä katsomassa pappilan aluetta.

- Arvioi pappilan aluetta (pappilan ja Vehmersalmen sillan välillä): missä on Pappilantie, salmi, Kallavesi, alueen omakotitalot, Virrankorvan huvila, vanha lossin laiturialue, paloasema ja luonnontilainen alue. Entinen lossille johtanut tielinja ja -korkeus on muutettu.
- Kirjoita, mihin alueella ja rannan tuntumassa saa rakentaa, millaisia rakennuksia ja arkkitehtuurityyliä tulisi käyttää. Pohdi, saako rannan tuntumaan rakentaa korkeita vai matalia taloja? Mitä pitäisi säilyttää? Pitäisikö jättää luonnontilaisia retkipaikkoja vai varata tilaa skeittirampille? Ovatko rannat kaikille yhteisiä tiloja?

Kuvataide ja arkkitehtuuri

1. Kuvaile, kerro ja piirrä sarjakuvana sinulle tuttu ”oma huone”
 - Mitä huoneessa tapahtuu ja mitä tunnet tilassa? Millainen on huone valossa tai pimeän aikaan? Korosta valoja ja varjoja.
2. Miten ymmärrätte nykyistä kylääne rakennusten ja kokemusten avulla? Onko kyläympäristössä elementtejä, joita ette ymmärrä?
 - Piirtäkää tai valokuvatkaa, mikä on vierasta ja mikä tuttua?
3. Piirrä ja maalaa romanttinen tai rujo kulttuurimaisema. Maisemassa tulee olla jokin tunnettu maamerkki, rakennuskohde tai rakennelma ja ihmisiä.
 - Mieti millaisin värisävyin kuvaat maisemaa ja sen tunnelmaa.

5. Arkkitehtoninen tila

4. Perustakaa työpaja ja rakentakaa ryhmätöinä pienoismalli perinnelaituri tai silta. Mihin haluaisit rakentaa sillan? Miettikää pienoismalliin sopiva mittakaava.

- Kuvitelkaa silta- tai laituriympäristö: järvi, joki, lampi tai oja. Silta- tai laituriarkkitehtuurin pääelementtejä ovat: pilari-, palkki- ja holviratkaisut; pystysuuntaan kantavat pilarit ja vaakatasossa kantavat palkit. On olemassa: riippusilloja, palkkisilloja ja kaarisilloja. Lisäksi tarvitaan silta-arkkuja, kaiteita, kansia, pyloneita ja köysistöjä.
- Rakentakaa silta ja sen ympäristö ulos koulun pihalle tai sisälle luokkaan pahvialustalle. Käyttäkää esim. luonnonmateriaaleja: oksia, ruokoa, kiviä, hiekkaa ja tarvittaessa naruja sekä puuliimaa (kuumaliimaa).
- Tutkikaa rakenteita, niiden kantavuutta ja kestävyyttä sekä siltamaiseman esteettisyyttä. Miten silta ja maisema sopivat yhteen?

5. Perustakaa työpaja ja rakentakaa viljelymaisemaan perinneaita. Aita voi olla pisteaita. Miettikää pienoismalliin sopiva mittakaava 1:5 tai 1:10.

- Kuvitelkaa pelto- ja pihamiljöö: peltoaukeat, ladot, ojat ja pientareet, maatilana rakennukset, karjakuja ja -piha (navetta, sikala, lampola, kanala) sekä aidat. Tehkää pienoismalli pisteaidasta koulun pihalle tai luokkaan pahvialustalle. Käyttäkää luonnonmateriaaleja: oksia, ruokoa, kiviä, sammalta, hiekkaa, naruja sekä tarvittaessa liimaa (kuumaliimaa). Aitaa voi tehdä esim. 1:5 tai 1:10 mittakaavassa.
- Pisteaitaan tarvitaan: seipäitä, aidaksia ja ”vitaksia” (side) sekä ”varokkaita” (pönkkä). Aidan teko aloitetaan ”iskemällä” seipäitä pystyyn pareittain metrin välein. Aidan tekosuunta linjataan tarkasti tässä vaiheessa. Seipäiden väliin vinottain tulevat aidakset tehdään niin pitkiksi, että ne yltyvät kolmelle seiväsvälille. Aidaksen viistous pitää olla samanlainen koko matkan. Näin aidan korkeus pysyy tasaisena. Aita sidotaan aidaksien välistä kolmesta kohtaa vitaksilla (naruilla). Pönkät laitetaan metrin välein vuoroin kummallekin puolella.

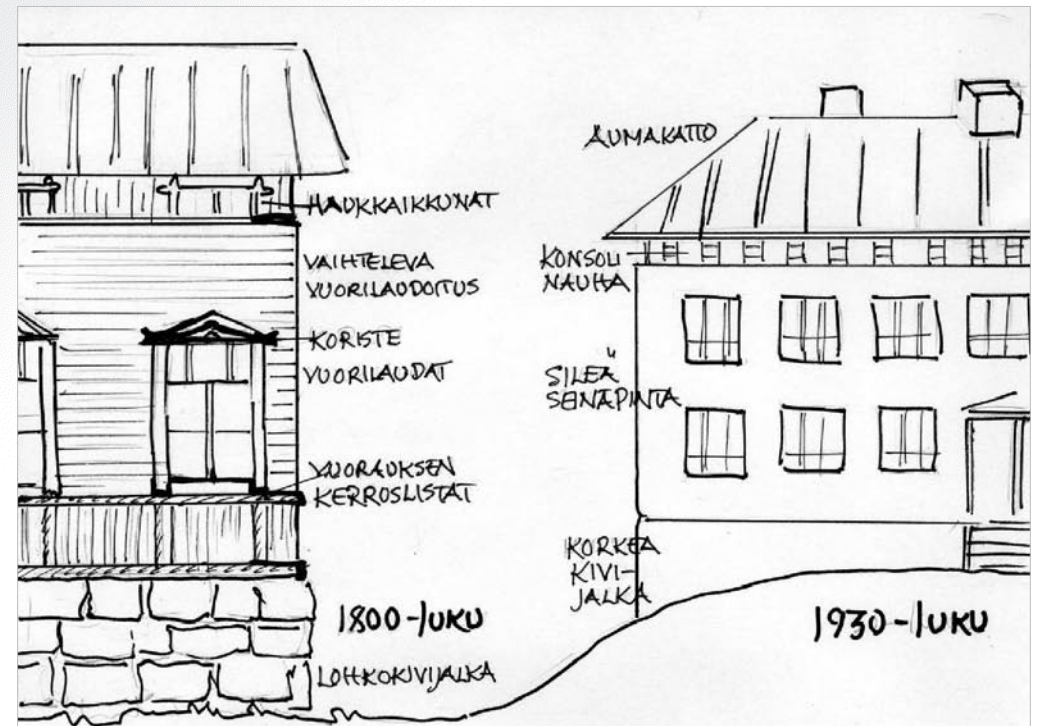


Muistakaa, että perinneaidoissa viihtyvät monet hyönteiset, jäkälät ja sammaleet.

5. Arkkitehtoninen tila

5.2 TEHTÄVÄ RAKENNUSTUTKIJANA

1. Valitkaa tutkimuskohteeksi jokin kulttuuripolulla oleva mieluinen kohde.
 - Ottakaa mukaan piirustuspaperia, kyniä, mittanauhoja ja kamera. Voitte jakautua ryhmiin, joissa on: valokuvaajia, mittaajia ja piirtäjiä.
 - Tallentakaa valitsemanne rakennuskohde, pihapiiri ja arkkitehtoniset elementit. Käyttäkää apuna havainnekuvaa, joka auttaa muistamaan rakennusten ominaispiirteet ja mihin tulee kiinnittää huomiota. Kuvaan (Liite1) ja sen taakse voi tehdä myös muistiinpanoja.



KOhteEN NIMI
Sijainti (os.)
RAkennusvuosi

Kuvaile arvokkaat ominaispiirteet

RAkennuksessa:

Pihapiirissä:

6. Materiaalimaailma

Pohtikaa, miten rakennusmateriaalit voi tunnistaa? Mitkä materiaalit ovat kestäviä, ekologisista ja kierrätettäviä? Millaiset materiaalit näyttävät kauniilta? Kun puhutaan kauniista tai rumasta ympäristöstä, käytetään kuvailua, tulkintaa ja arvottamista.



6.1 HUOMAA YKSITYISKOHDAT JA ESTEETTISYYS

Historian tehtävä

1. Miten historia, eli ajan kuluminen ja jatkuvuus näkyvät rakennusmateriaaleissa (värimuutokset, korroosioerrokset, kolhut, korjaukset jne.)? Mitä on ns. ajan patina?

Arkkitehtuurin tehtävä

2. Katso rakennuksen kivijalkaa, runkoa, vuorausta, piippua, katetta, materiaalin pintaa ja pinnan rakennetta sekä värejä.

- Tunnistatko uusia ja vanhoja materiaaleja?
- Millaisia yksityiskohtia näet rakenteiden ja rakennusmateriaalien ominaisuuksissa?
- Mitä rakennusmateriaaleja löydät perinnerakennuksista?

Kvataiteen tehtävä

3. Piirrä kaunis ja esteettinen rakennus tai sen yksityiskohta. Pohdi:

- Onko esteettinen miellyttävää, kaunista, kestävä vai aitoa?
- Voiko epämiellyttävä rakennus tai tilakokemus olla kaunis?
- Onko ”kauneus katsojan silmissä”?
- Voiko kauneutta oppia erottamaan ja lukemaan rakennuksissa?

Matematiikan ja tietojen käsittelyn tehtävä

4. Tee taulukko, jonka avulla voit tallentaa ja vertailla eri kohteiden rakennusmateriaaleja.

MATERIAALI JA VÄRI			
väri			
kate			
julkisivu			
runko			
kivijalka			
	Koulu (1951)	Pappila (1895)	Kirkko (1919)

Yleisimmät materiaalit ovat: luonnonkivi, lohkokivi, betoni, tiili, betonielementti, lauta, hirsi, paneli, rappaus, kivilevy, päre, huopa, pelti, tiili,

7. Tee kohde tutuksi

Kulttuurihistoriallisesti arvokkaat kohteet säilyvät parhaiten, jos ne ovat tuttuja meille kaikille. Polkutehtävien jälkeen on hyvä koota yhteen rakennuskohteen tutkimustieto ja jakaa tietoa kulttuuriympäristöstä asukkaille, koulun oppilaille sekä ympäristön suunnittelijoille. Yhdessä tutkituista kohteista tulee läheisiä paikkoja. Kun tunnet ympäristösi, tiedät kuka olet, mistä tulet ja minne menet.

7.1 ARVOSTA YMPÄRISTÖÄSI

Äidinkieli ja Kuvataide

1. Pohtikaa miksi ympäristön hoitaminen ja tutkiminen on tärkeää? Millaiset kohteet ovat arvokkaita kylän asukkaille ja erityisesti lapsille sekä nuorille?
 - Tehkää lähialueen arvokkaista kohteista julkaistavaksi oma suojelulistanne. Valokuvatkaa tai nimetkää kohteet, kirjoittakaa niiden suojeluperuste.
 - Mitä mielestänne tarkoittaa seuraava lainaus:

”Sillä jyvänenkin tietoa omasta rakkaasta kotiseudustamme on enemmän kuin kokonainen kultamurikka turhuuden markkinoilta hankittua tyhjäänpäiväistä viisautta”.
(Aapeli, Siunattu Hulluus).

Yhdessä tutkituista kohteista tulee kaikille läheisiä paikkoja!

2. Tee suunnitelma (pohjana asemapiirros) koulun pihasta leikki- ja virkistyspaikkana.
 - Piirrä ja käytä erilaisia kuvia apuna kollaasi-tekniikan tapaan. Tee kuvat: a. koulun piha ennen; b. koulun piha nyt; c. koulun piha tulevaisuudessa. Aseta kuvat vierekkäin ja vertaa niitä. Voit haastatella vanhempiasi ja kysyä pihan vanhoista leikkipaikoista, puista, nurmialueista, poluista jne.

7.2 VALMISTA KOKONAISELÄMYS

1. Kootkaa tutkimusaineisto kulttuuripolun tehtävistä tai *”tehtävä rakennustutkijana”* aineistosta. Kootkaa näyttely esim. ympäristölaatikoihin, jotka voidaan kuljettaa helposti esille ja esiteltäviksi. Pohjustakaa piirustukset, kirjoitukset ja valokuvat ensin kartongille. Laatikot voidaan jakaa seuraavasti: 1. Kulttuuripolun karttakuvat ja historiatiedot (kirjoitukset tai haastattelut), 2. pihapiiriä esittelevät piirrokset ja valokuvat (asemapiirros) ja 3. rakennuspiirustukset. Rakennuspiirustusten laatikon voit jakaa osiin välilehdillä: ulkoasu (julkisivupiirustukset), sisäasu (pohjapiirustukset) ja yksityiskohdat (koristeet ja rakennusmateriaalit).

2. Valmistakaa kulttuuripolun tutkimusaineistosta tarinateatteri iltamiin koululle tai seurantalolle. Iltamilla voitte kerätä rahaa luokkaretkelle. Esittäkää draaman keinoin millaisia muutoksia olette havainneet esim. kouluympäristössä. Voitte kutsua paikalle rooleihin eri vuosikymmeniltä: arkkitehdin, koulun entiset opettajat ja oppilaat, keittäjän tai talonmiehen. Kun opettaja 1920-luvulta putkahtaa aikamatkalle nykyiseen kouluun, voitte haastatella häntä: mitä muutoksia hän ympäristössä näkee ja miten hän kokee muutokset? Järjestäkää mielenkiinnon mukaan myös kuorolaulua, runonlausuntaa, voimisteluesitys ja tanssia musiikilla sekä tarjottavaa yleisölle.

3. Piirtäkää ryhmätöinä arvokartta käsin tai tietokoneella. Kartalla esitetään yhteenvetona koulun rakennusten sijainti ja pihapiirin arvokkaat ominaispiirteet erilaisin merkein kuvattuna. Ominaispiirteitä voitte kuvata esim. merkein ja selityksin: arvokas puu tai puurivi, merkittävä näkymä, säilytettävä rakennus, arvokas piha osa, tärkeä leikki- tai liikuntapaikka, liikenteen solmukohta ja maiseman maamerkki (huomiokohde).

- Käyttäkää eri värejä merkkeihin.
- Keksikää sopivat merkki-symbolit.
- Laitakaa piirustuksen alakulmaan merkkien selitys.

8. Kirjallisuus ja lähteet

Haminalax jakokunta no 570, 2002. Haminalahden, Kaislastenlahden, Rytbyn kylähistoria. Pieksämäki.

Kotikylämme Hirvilahti, 2005. Pieksämäki.

Kuopion kulttuuriympäristö – strategia ja hoito-ohjeet 2008.

Kähkönen Esko, 1968. Eräsjöistä nykyiseksi Vehmersalmeksi.

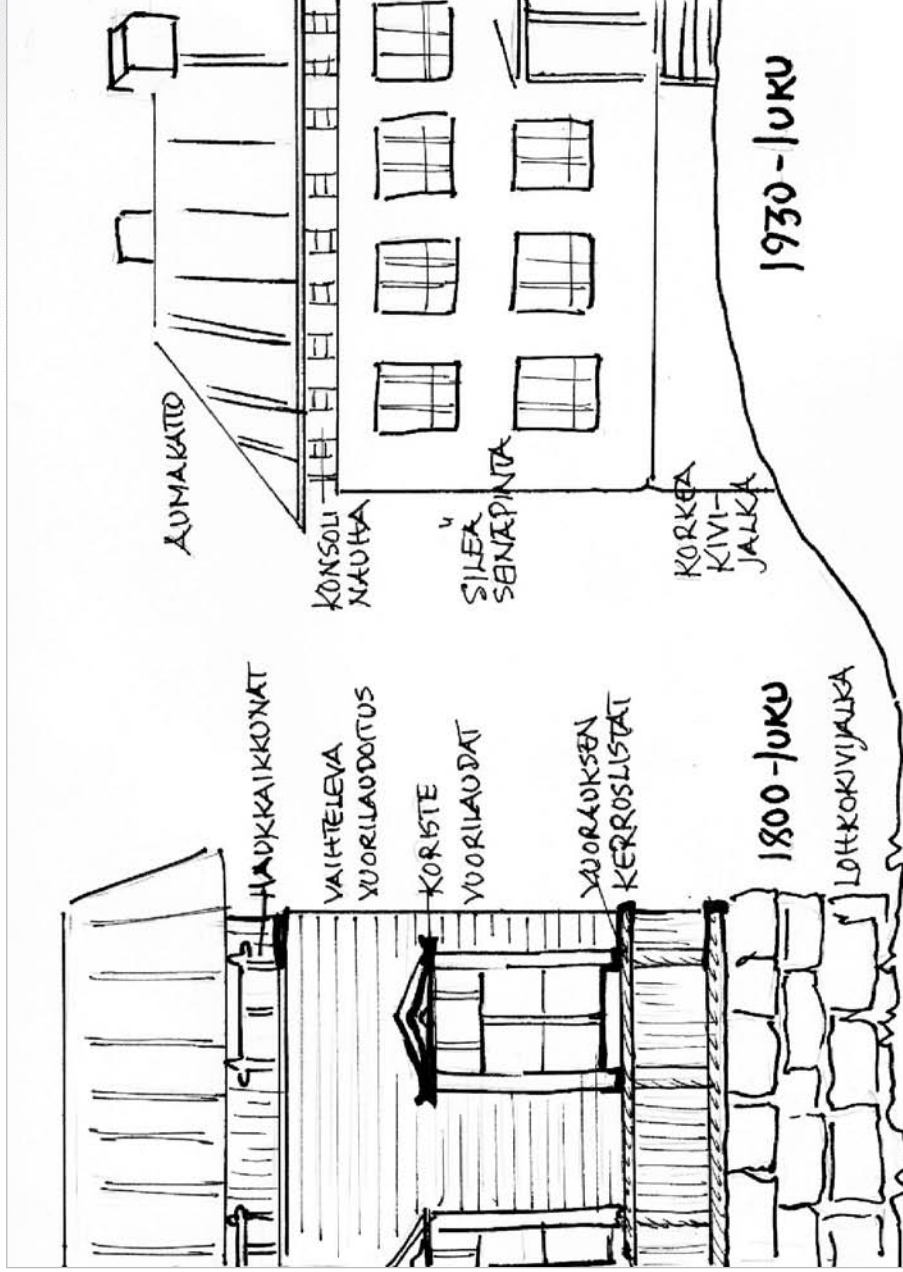
Markkinoilta markettiin julkaisu 2002. Euroopan rakennusperintöpäivät 2002.

Rieki Helena, 2005. Kuopion kaupungin rakennushistoria. Kuopio.

Simojoki Aili, 1985. Missä laevat huuteloo. Pieksämäki



9. Liite I



KOIKTEEN NIMI
SIIJAINTI (OS.)
RAKENNUSVUOSI

KUVAILE ARVOKKAA OMINAISPIIRTEET

RAKENNUKSESSA:

PIHAPIIRISSÄ: