

A person wearing a dark cap and a dark jacket is leaning over a camera mounted on a tripod in a classroom. The camera is pointed towards a window. The person is holding a piece of paper. The classroom has wooden desks and chairs, and a colorful abstract painting is on the wall. The background is slightly blurred.

Kulttuuriperintökasvatusta digitaalisissa ympäristöissä

Digipamu-hankkeen
verkkokoulutus paikallismuseoille
10.4.2025

Erityisasiantuntija Julia Uusoksa,
Kulttuuriperintökasvatuksen seura

Kulttuuriperintökasvatuksen seura

★ *Sivistys*

★ *Herkkyys*

★ *Toiveikkaus*

Suomen Kulttuuriperintökasvatuksen seura on vuonna 2006 perustettu kansalaisjärjestö sekä asiantuntija- ja vaikuttajaorganisaatio. Toimintamme kattaa kulttuuriperinnön koko kirjon paikallisesta kansainväliseen toimintaan.

- Vahvistamme lasten ja nuorten kulttuurista osaamista ja osallisuutta kulttuuriperintöön
- Tuemme kasvatusta-, opetusta- ja nuorisovalan ammattilaisten ja organisaatioiden työtä kulttuuriperintökasvattajina.
- Toteutamme paikallisia, kansallisia ja kansainvälisiä kehittämishankkeita.
- Tuotamme ja julkaisemme tieteellisiä artikkeleita, aineistoja, oppimateriaaleja sekä toimintaideoita ja -malleja.
- Edistämme kulttuuriperintökasvatuksen tunnettuutta viestinnällä.
- Vaikutamme lausunnoilla ja asiantuntijatyöllä.



Kulttuuriperintö-
kasvatuksen
seura

Koulutuksen aiheita



Miksi osallistaa?

Osallistava kulttuuriperintömäärittely

Miksi digitalisoida?

Keinoja lisätä interaktiivisuutta ja osallisuutta kulttuuriperintökasvatuksessa eri kohderyhmät huomioiden

Miksi kouluyhteistyötä?

Opetussuunnitelmat ja eri kouluasteet
Kuntien kulttuurikasvatussuunnitelmat

Mikä Kulttuurin vuosikello?

Esimerkkejä meidän materiaaleista eri ikäisille

Mahdollisuus jakaa omia materiaaleja

A person in a red shirt is blowing a large, colorful bubble that reflects the sky and buildings. The background shows a city street with other people and buildings.

Miksi osallistaa?

“Autetaan nuoria huomaamaan, että paikat, esineet ja asiat eivät itsearvoisesti ole tärkeää kulttuuriperintöä.

Sen sijaan tärkeää ovat ne merkitykset ja arvot, joita asioille annetaan, ja kuinka ne ymmärretään.”

– Ira Vihreälehto



Osallistava kulttuuriperintömäärittely

- ★ **Demokratia ja inklusiivisuus**

Kulttuuriperintö kuuluu kaikille.

- ★ **Perinnön merkityksellisyys**

Kulttuuriperinnön merkityksellisyys sitoutuu ihmisten arkeen ja arvostukseen.

- ★ **Paikallistieto ja unohtuneet tarinat**

Viralliset kertomukset ja linjaukset varjostavat äänten moninaisuutta.



Miksi osallistaa?

★ Aitouden säilyttäminen

Kun ihmiset kertovat omat tarinansa, välttävät stereotyyppien.

★ Erilaiset näkökulmat

Kysymällä kaikilta saadaan moninaisia perspektiivejä.

★ Kestävämpi kulttuuriperintö

Kulttuuriperintöä vaalitaan sitä aktiivisemmin, mitä omemmaksi se koetaan.



Osallisuus – kysymyksiä toimijoille

1. Millaisia kohderyhmiä toiminnallamme on?
2. Miksi me haluamme tavoittaa kyseisiä kohderyhmiä?
3. Millaisia toimia teemme sen eteen, että eri kohderyhmät kokevat toimintamme omakseen?
4. Mitä olemme valmiita tekemään, jotta eri kohderyhmät kokisivat toimintamme omakseen?



Osallisuus – mielikuvaharjoitus toimijoille

- Johdamme koirien ja kissojen yhteisötaloa. Millaisia asioita meidän on pitänyt tehdä toiminnan eteen?
- Haluamme seuraavaksi tavoittaa myös linnut. Mitä meidän tulee säilyttää, mitä tehdä toisin?



Osallisuuden askeleet

1. tunnistus
2. tulkinta ja määrittely
3. ääni kuuluviin
4. kuulluksi tuleminen





Miksi digitalisoida?

"Digital tools don't just preserve culture – they make it a living, participatory experience."

When we invite people to co-create, remix and interact with heritage through technology, we transform passive audiences into active storytellers."
– Sofie Andersen (Participatory Practices in Heritage, 2021)



1. Virtuaaliset näyttelyt ja kierrokset (ETÄ)

- **Verkkonäyttelyt:**

- Kuvat, tekstit ja videot verkkoon
- Yleisöt voivat luoda omia näyttelyitä

- **360°-virtuaalikierrokset:**

- 360-kameralla otettuja kuvia
- Mahdollistavat etäkäynnit
- Klikkaukset vievät eteenpäin
- Voidaan lisätä käyttäjätoiveiden mukaisia etenemismahdollisuuksia



2. Pelillistäminen ja Augmented Reality (AR) (LÄHI)

- **Museopelit ja tehtävät:**
 - Luodaan näyttelyn oheen QR-koodeja, joista paljastuu erilaisia asioita (ohjeet kulkemiseen, kysymyksiä, videoita yms.)
 - Yleisöt voivat itsekin luoda tällaisia QR-koodikierroksia eri tarkoituksiin
- **AR-sovellukset:**
 - ChatterPixin (tai vastaavan) ohjelman avulla voi luoda museokuville suita, ja saada kuvat puhumaan videolla.
 - Tilaa voi tarkastella näytöltä katsottuna ja löytää erilaisia näkymiä sekä digitaalisia hahmoja, jotka puhuttelevat yleisöä ja tekevät asioita (esim. Adobe Aero)

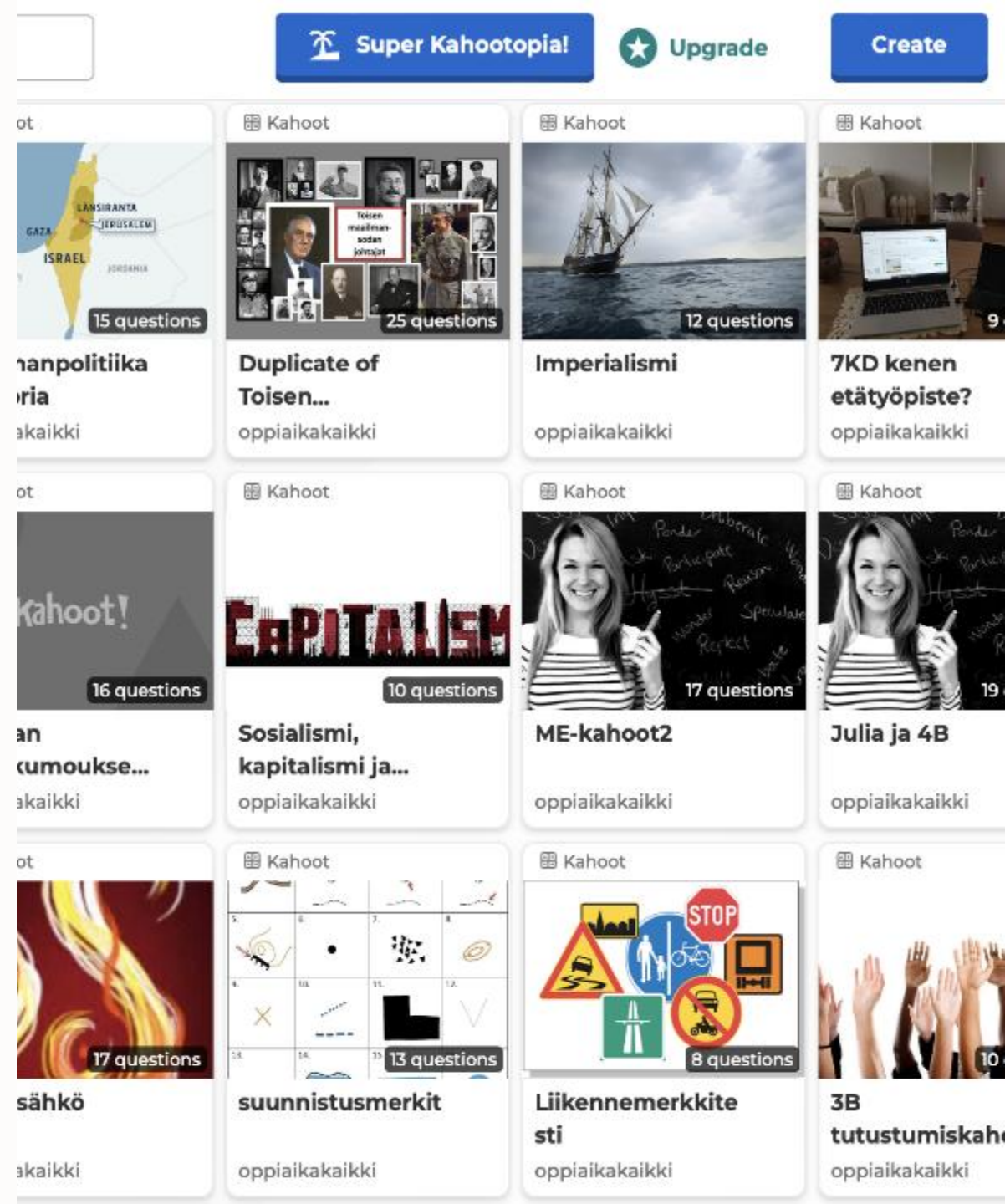


3. Oppimateriaalit kouluille (ETÄ/LÄHI)

- **Digitaaliset tehtäväpaketit:**
 - Tekstejä/kuvia/kysymyksiä sisältävät teksti- tai diatiedostot
 - Quizit (esim. Kahoot!)
- **Videotyökalut:**
 - Dokumentit
 - Tarinat
 - Haastattelut

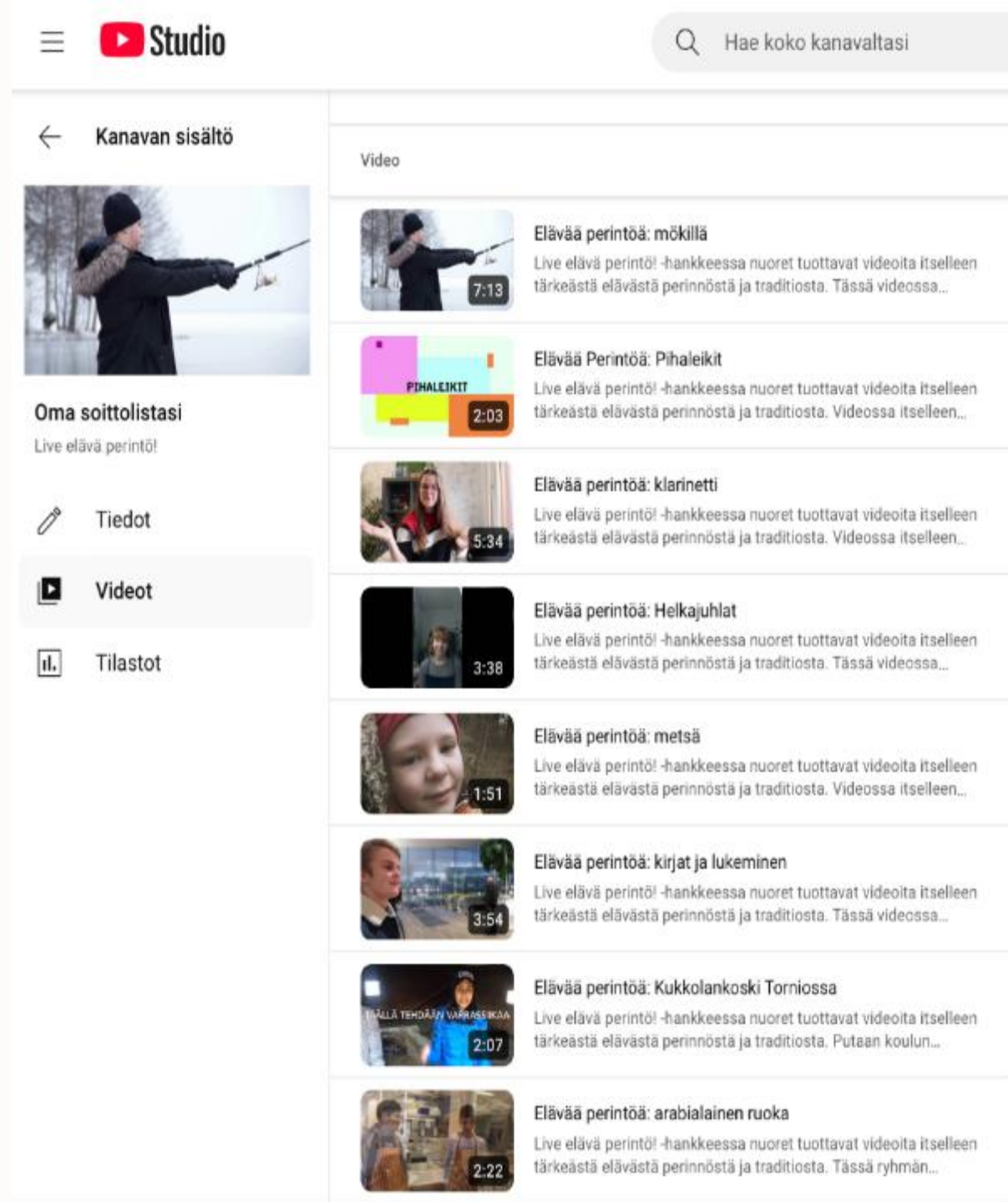
käsittelykysymykset nähdyn refleктоimiseen

Opettajat/oppilaat/opiskelijat voidaan osallistaa luomaan näitä



4. Yhteisön luoma sisältö (ETÄ / LÄHI)

- **Muistitiedon keruu:**
 - Yleisöt voivat tallentaa äänitteitä, kuvia tai videoita
- **Podcastit ja äänitarinat:**
 - Eri ryhmät voivat olla mukana haastattelijoina tai haastateltavina



The screenshot shows the YouTube Studio interface. At the top, there is a search bar with the text "Hae koko kanavaltasi". Below that, the "Kanavan sisältö" (Channel content) section is visible, featuring a navigation menu with options: "Oma soittolistasi" (My playlist), "Tiedot" (Info), "Videot" (Videos), and "Tilastot" (Analytics). The "Videot" option is currently selected. The main content area displays a list of video uploads, each with a thumbnail, title, and duration. The videos are part of a series titled "Elävää perintöä" (Live heritage).

Thumbnail	Title	Duration
	Elävää perintöä: mökillä	7:13
	Elävää Perintöä: Pihaleikit	2:03
	Elävää perintöä: klarinetti	5:34
	Elävää perintöä: Helkajuhlat	3:38
	Elävää perintöä: metsä	1:51
	Elävää perintöä: kirjat ja lukeminen	3:54
	Elävää perintöä: Kukkolankoski Torniossa	2:07
	Elävää perintöä: arabialainen ruoka	2:22

5. Sosiaalinen media (ETÄ/LÄHI)

- **Somekampanjat:**
 - Kävijät jakavat kokemuksiaan hashtagilla (esim. #OmaMuseoni)
- **Live-vierailut:**
 - Museovirkailija esittelee näyttelyä reaaliajassa eri someapeissa
- **Somehaasteet:**
 - Kehitellään haaste, jolle #



6. Saavutettavuus (ETÄ/LÄHI)

- **Erialaisten rajoitteiden huomioiminen:**
 - tekstitykset (kuulorajoitteiset)
 - ääniselitykset (näkörajoitteiset)
 - virtuaalinäyttelyt, videot, 360-kuvamaailmat (liikuntarajoitteiset)



- ★ **Osallistaminen tekee kulttuuriperinnöstä henkilökohtaista** – minulle merkityksellistä
- ★ **Digitaaliset ratkaisut laajentavat yleisöä** – myös etäkävijöihin
- ★ **Interaktiivisuus pitää sisällöt mielenkiintoisina** – erityisesti nuorille



A photograph of a street performance featuring large, colorful bubbles. The bubbles are in various sizes and colors, including purple, blue, and yellow. They are being blown by people on a city street. The background shows buildings and a clear sky. The overall scene is vibrant and festive.

Miksi kouluyhteistyötä?

”Pelkkä toimintojen saatavuuden varmistaminen ja tarjonnan määrällinen lisääminen eivät kuitenkaan riitä, sillä tarjonnan lisääminen kasvattaa todennäköisesti jo ennestään aktiivisten osallistumista.”

– Piia af Ursin (väitös, 2016)



Paikallismuseoiden tarjonta tukee koulun perustyyötä

- ★ Paikallismuseoiden tarjonta soveltuu paitsi yksittäisiin oppiaineisiin eri aiheiden ja tehtävämallien kautta* myös monialaisena oppimisena, jossa yhdistellään oppiaineita keskenään, ja laaja-alaisena oppimisena, jossa keskitytään erilaisten taitojen kehittämiseen.
- ★ Kokeilkaa oman sisällön tarjoamisen lisäksi osallistavaa yhteistyötä: koulujen osaaminen käyttöön!
- ★ Rohkeasti yhteyttä tarjonnasta lähialueen rehtoreille ja soveltuvien oppiaineiden opettajille.



OPETUSHALLITUS
UTBILDNINGSTYRELSEN

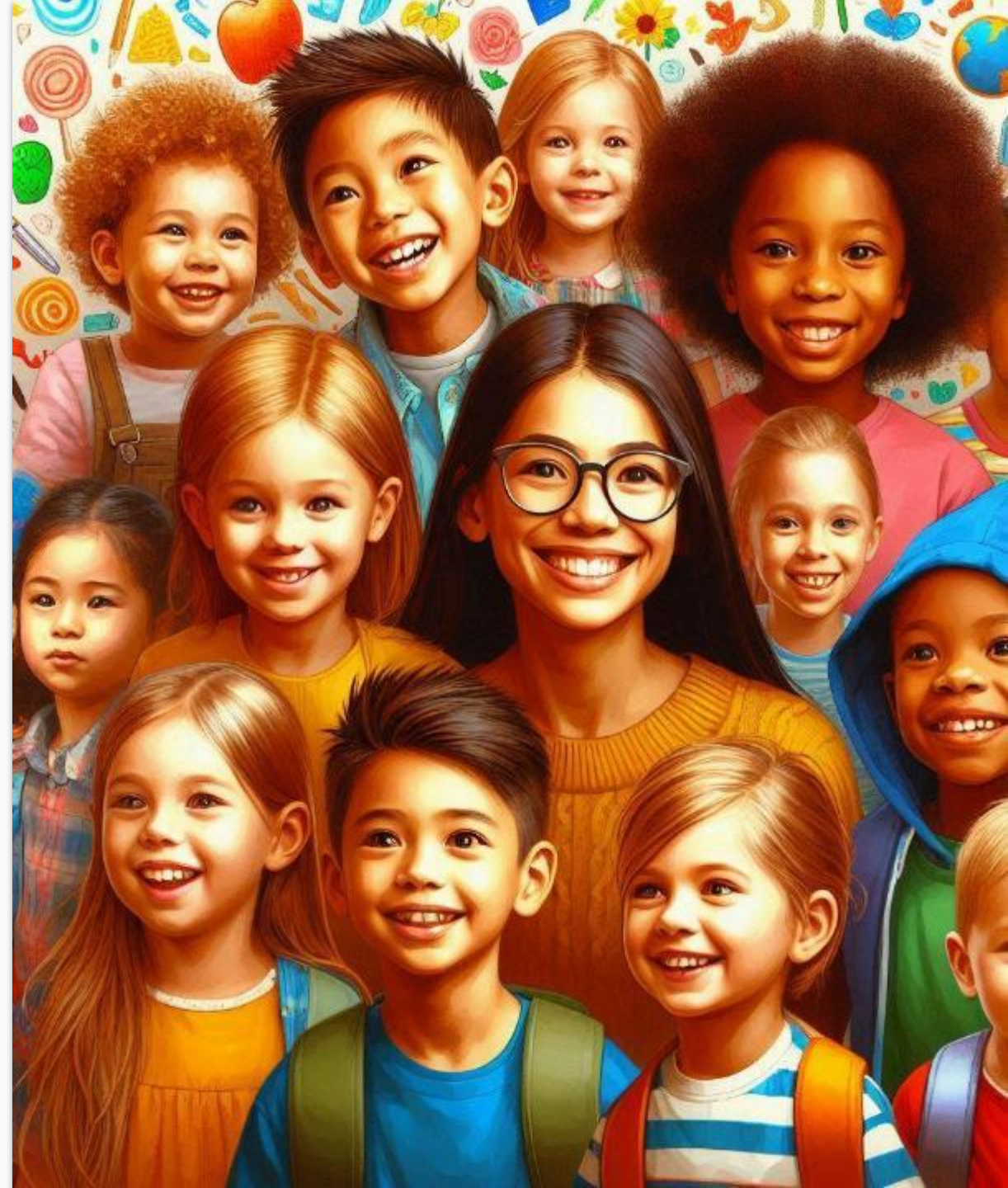
*

OPS 2016

Esim. ympäristötiedon paikallisuus, historian lähdetyöskentely, äidinkielen tarinallisuus ja kulttuurikasvatus, kuvataiteen estetiikka, käsitöiden tekniikat, katsomusaineiden arvokeskustelut, kulttuurimaantiede yms.

Eri ikäisille erilaisia sisältöjä

- ★ **Varhaiskasvatus:** suppea sanavarasto ja keskittymiskyky, lähestyminen kuvien, valmiiksi luettujen mielikuvituksellisten tarinoiden ja lyhyen osallistumisen kautta
- ★ **Alakoulu:** sanavarasto kehittyy, sisältö faktapohjaisempaa, mutta visuaalista ja lyhyttä, lukeminen hidasta, omassa tuotannossa faktapohjaisuus ohutta
- ★ **Yläkoulu:** faktapohjaisuus tärkeää, sitä elävöittämään visuaalisuutta, somea ja itse tekemistä, keskittymiskyky yhä heikkoa, joten tiiviys tärkeää, huumoria mukaan
- ★ **Lukio:** faktapohjaisuus tärkeää, monipuolisia soveltavia materiaaleja, pidemmät tekstit ja videot soveltuvat



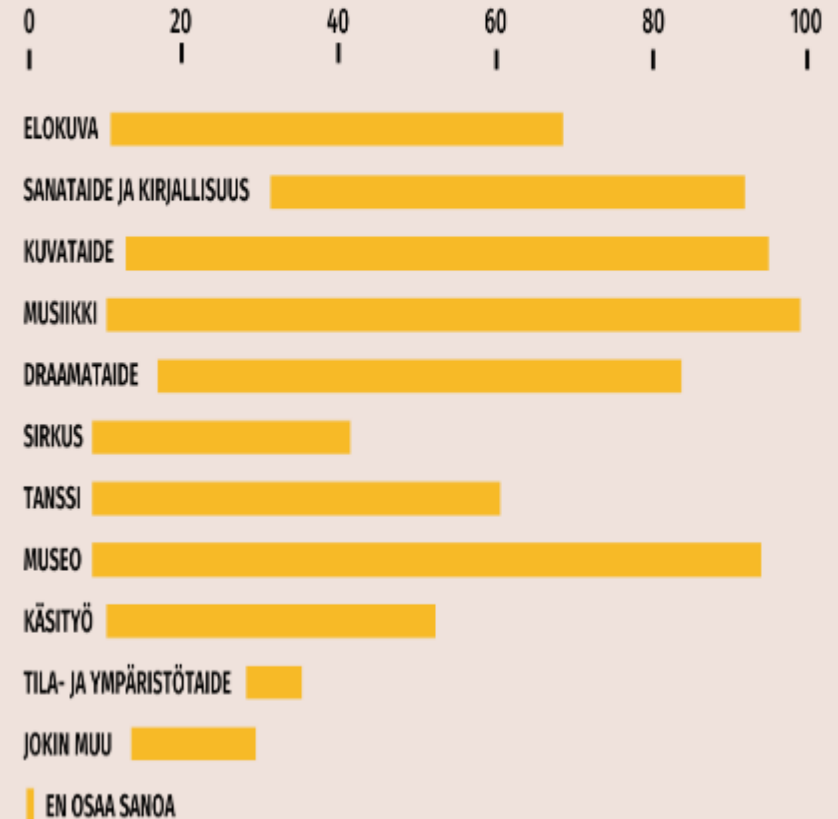
Kulttuurikasvatus- suunnitelmat

[Noin 75 %:lla Suomen kunnista on kulttuurikasvatussuunnitelma käytössä](#)

60 kunnalta kulttuurikasvatussuunnitelmat uupuvat

Noin 500 000 lasta on kulttuurikasvatussuunnitelmien piirissä, mutta vajaa 300 000 pääsee niistä osalliseksi

Mitkä taiteenalat ovat mukana kulttuurikasvatussuunnitelmassanne?



Valtakunnallinen näkökulma: tavoitteena tasa-arvo

- Kulttuuriopetuksen tilanne valtakunnallisesti ei ole tällä hetkellä tasa-arvoinen
- Päiväkotien ja koulujen kautta tavoitetaan tasa-arvoisemmin koko ikäluokka



Mitä kulttuurikasvatussuunnitelma tuo oppilaille? (1/2)

- Takaa tasa-arvoisen mahdollisuuden osallistua ja tutustua taiteeseen ja kulttuuriin
- Kehittää taitoja ymmärtää, arvioida ja käyttää kulttuuria sekä kykyä lukea median ja ympäröivän maailman välittämiä viestejä
- Tukee kulttuuri-identiteetin kasvua ja kulttuurikompetenssin kehittymistä
- Opettaa ymmärtämään kulttuurien moninaisuutta





Mitä kulttuurikasvatussuunnitelma tuo oppilaille? (2/2)

- Tutustuttaa paikalliseen lähikulttuuriin
- Edistää eri aineiden oppimista uusien tapojen ja menetelmien kautta
- Lisää kouluviihtyvyyttä, tarjoaa onnistumisen kokemuksia ja vahvistaa luovuutta ja itsetuntoa
- Opettaa keinoja itseilmaisuun ja asioiden käsittelyyn
- Suunnitelman avulla taidetta ja kulttuuria voidaan tarjota ikäryhmälle sopivalla tavalla ja luonnollisena osana koulupäivää.

Miten kulttuurikasvatussuunnitelma hyödyttää koulua?

- Työkalu, joka auttaa OPSin tavoitteiden toteuttamisessa
- Vakiinnuttaa kulttuuri- ja taidesisältöjä koulun arkeen
- Tekee kulttuurikasvatuksesta koordinoitua ja ennakoitavaa
- Perustuu paikallisten opetus- ja kulttuuritoimijoiden yhteistyöhön
- Tarjoaa valmiita verkostoja monialaisten oppimiskokonaisuuksien rakentamiseen sekä laaja-alaisten osaamisalueiden ja ilmiölähtöisen oppimisen toteuttamiseen & helpottaa opettajan työtä
- Koulun ulkopuolelle sijoittuvat retket tarjoavat oppimisympäristöjä, joita ei voi mallintaa luokkahuoneessa



Miten kulttuurikasvatussuunnitelma tukee kulttuuritoimijoita ja taiteilijoita?

- Auttaa lapsille ja nuorille suunnatun tarjonnan kehittämisessä ja koulujen tarpeiden huomioimisessa
- Lisää kulttuuripalveluiden kävijämääriä ja laajentaa yleisöpohjaa
- Kasvattaa tulevaisuuden kulttuuri- ja taideyleisöä
- Työllistää taiteilijoita



Kulttuurista virtaa ja elinvoimaa koko kuntaan

- Kulttuuri on kunnalle tärkeä vetovoimatekijä
- Kulttuurikasvatussuunnitelma mahdollistaa oman alueen kulttuuristen erityispiirteiden esiintuomisen, mikä tukee paikallisia alan toimijoita sekä juurruttaa asukkaita asuinympäristöönsä
- Tukee kuntaa toteuttamaan lakia yleisistä kulttuuripalveluista
- Vahvistaa yhteisöllisyyttä





KULTTUURIN VUOSIKELLO

*Materiaaleja ja vinkkejä kasvattajille
kulttuurisen kestävyuden saavuttamiseksi*

Materiaalit teemoittain

Materiaalit kuukausittain




Kulttuuriperintökasvatuksen seuran Kulttuurin vuosikello -materiaalipankki

ammenna ideoita ja jaa omia materiaaleja!



1. Näin haet
opetusmateriaalia
Kulttuurin vuosikellosta

2 minuutin opastus
Kulttuurin vuosikellon
hakutoimintoihin



2.
Kulttuuriperintökasvatuksen seuran yhteistyökumppaniksi

Suomen Kulttuuriperintökasvatuksen seura etsii jatkuvasti erilaisia yhteistyökumppaneita opettajista ja kulttuuriperintöalasta kiinnostuneista. Ilmoita tietosi meille!



Digitaalinen työkalupakki kulttuuriperintö- ja taidekasvatukseen

Digitaalinen työkalupakki tukemaan aineettoman kulttuuriperinnön tulkintaa digitaalisen teknologian avulla.

Esineestä tarinaksi /object based learning

Tehtäväpaketti (pdf)



Esineestä tarinaksi

Tämän "esineen tunnistamismenetelmän" avulla voidaan keskustella, muistaa jo opittuja asioita ja hakea uutta tietoa. Tämä työtapa vahvistaa lähdekritiikkiä ja perustelun taitoja, mutta se kannustaa myös käyttämään mielikuvitusta. Tarkoitus ei ole löytää vain "oikeita" ratkaisuja, vaan pohtia esimerkiksi kulutusta, tavaroiden merkitystä elämässä nyt ja tulevaisuudessa. Osa kysymyksistä taas vahvistaa empatiataitoja, herättää uteliaisuutta, rohkaisee ylisukupolvisen keskusteluun tai voi toimia pohjana jollekin toiselle, esim luovalle tai taiteelliselle työlle.

Keskustelun voi toteuttaa esimerkiksi jonkun netistä löytyvän 3d-kuvan avulla, joita on esim. museoiden sivuilla. Tai sitten voidaan ryhmälle antaa esine tutkittavaksi ja he vastaavat mahdollisimman tarkasti seuraaviin kysymyksiin. Esine voi olla myös jonkun ikäihmisen tai keskustelijoiden oman kodin esine.

Huom! Menetelmää on testattu esimerkiksi meidän opettajien koulutuksissa lukuvuonna 2022-23, Livind-hankkeen työpajakiertueella 2023 Rovaniemellä, Jyväskylässä ja Mikkelissä, sekä siviilipalvelusvelvollisten koulutuksissa. Menetelmä vaikuttaa toimivan erityisen hyvin, jos mukana on ikäihminen, joka tuonut esineen. Oppilaat yrittävät selvittää mistä on kysymys ja kertovat tulokset, jonka jälkeen ikäihminen kertoo esineen tarinan. Myös maahanmuuttajien perheiden esineiden tutkiminen on toiminut hyvin. Pakolaistaustaisen oppilaiden kanssa voidaan esimerkiksi tutkia esineitä, joita Karjalan evakot toivat mukanaan. Esinekokoelma voi sisältää todella vanhojen esineiden lisäksi esimerkiksi puhelimen 1980-luvulta, LP-levyn, vanhan kirjeen tai postikortin, matkamuiston, kolikon, kellon, käsityön, kahvikupin, tai kulttuurisesti nyt hieman kyseenalaisen esineen, kuten intiaanipähineen jne./ Ira Vihreälehto.

Esineestä tarinaksi OBL pienemmille

Verkkosivu (pdf)



Tarinoista taiteeksi -tehtävässä sadut esineistä heräävät eloon erimuotoisissa taideteoksissa

Oletko jo tutustunut Esineestä tarinaksi Object based learning -materiaaliimme, jota voi hyödyntää nuorten ja aikuisten kanssa?

Ohessa on tehtäväpaketti, joka auttaa toteuttamaan OBL:iä myös pienempien lasten kanssa, enemmän mielikuvitukseen kuin abstraktioihin ja faktatietoihin perustuen. Kaikki alkaa havainnoista, omista ajatuksista ja satuilusta...

Maiseman kertojat

Diaesitys (pdf)

Työpajassa ohjataan parit tai pienryhmät pohtimaan läheistä kulttuuriympäristöä mielikuvituksellisen videohaastattelun kautta. Työpajaohjeissa on oma versionsa pienemmille ja isommille maiseman kertojille sekä esimerkkikysymyksiä videoiden loppureflektointiin.



Parliament of Plants (Kasvien parlamentti)
Céline Baumann (teideteoksen sarja 2019-2023)

Kulttuuriperintöni-portfolio

Verkkosivu (www)

Kulttuuriperintö ei ole vain menneisyyden reliikkejä tai asiantuntijoiden määrittelemä käsite – se on elävä osa jokapäiväistä elämäämme. Suomen Kulttuuriperintökasvatuksen seura toteutti keväällä 2024 Operaatio Pirkanmaan puitteissa innovatiivisen pilottihankkeen: **Kulttuuriperintöni-lukiokurssin**, joka tarjosi Tampereen lukio-opiskelijoille mahdollisuuden pohtia omaa suhdettaan paikalliseen kulttuuriperintöön.

Kulttuuriperintöni-kurssi on soveltava lukiokurssi, joka tarjoaa nuorille työkalut pohtia ja arvioida omaa suhdettaan kulttuuriperintöön. Kurssin ydin on **Kulttuuriperintöni-portfolio**, jossa opiskelijat kokoavat tehtäviä, jotka kattavat laajan kirjon kulttuuriperinnön osa-alueita. Portfolio mahdollistaa monipuolisen ilmaisun: tehtäviin voi vastata esimerkiksi videokollaasilla, sarjakuvilla, esseillä tai muilla opiskelijalle mielekkäillä tavoilla.

Kulttuuriperintöni-portfolion tehtäviä voi hyödyntää ja soveltaa myös moneen muuhun tarkoitukseen ja eri paikkoihin. Nuoret kertoivat tehtävien tekemisen lisänsä kiinnostusta kotiseutuun ja vahvistaneen omaa identiteettiä kulttuuriperintötietoisuuden lisäämisen ohella. Olemme julkaisseet tehtävät tässä materiaalissa.

Kuuluu kategorioihin

Artikkeli, Elämäkatsomustieto, Historia, Kaikkiin kuukausiin sopiva aineisto, Kuvataide, Maantieto, Moninaisuus, Paikallisuus, Perinteet ja sukupolvien vuorovaikutus, Rakennus- ja luonnonperintö, Taide ja luovuus, Uskonto, Yhteiskuntaoppi, Yläkoulut ja lukiot



Julkaisija

Suomen Kulttuuriperintökasvatuksen seura

[Avaa tiedosto](#)

[Lisää omaan suunnitelmaasi](#)

[Palaa takaisin](#)

Mobiilireittejä kulttuuriperintöön

Verkkosivu (www)


















Mobiilireittejä kulttuuriperintöön on Suomen

Kulttuuriperintökasvatuksen seuran ja Suomen Museoliiton yhdessä koordinoima hanke, joka käynnistyi tammikuussa 2018 ja päättyi joulukuussa. Se oli yksi Kulttuuriperinnön eurooppalaisen teemavuoden hankkeista.

Mobiilireittejä kulttuuriperintöön -hankkeessa lapset ja nuoret (esimerkiksi koululuokka tai historiakerho) suunnittelivat yhteistyössä museoiden kanssa mobiilireittejä lähiympäristönsä tai vaikka museon näyttelyyn liittyen. Mobiilireitit voivat liittyä historiaan, kulttuuriperintöön, taiteeseen tai muuhun yhdessä sovittuun teemakokonaisuuteen.

Hankkeen tavoitteena oli tukea lasten ja nuorten osallisuutta kulttuuriperintöön, luoda uudenlaisia yhteistyön muotoja museoiden ja koulujen välille, sekä tukea museoiden asemaa osana monipuolisia oppimisympäristöjä. Mobiilireitit laadittiin museoiden käytössä olevalle Seinätön museo -alustalle ja ne ovat nyt valmistuttuaan kenen tahansa kiinnostuneen hyödynnettävissä.

Rauman historiakerhon top 5

<p> McDonald's Rauma </p> <p>Rauman McDonalds on kaikenikäisten ruokailupaikka, joka toivottaa Raumalle tulijat tervetulleeksi. Ravintola sijaitsee Karjalankatu 1, 26100 Rauma.</p> 	<p> Vanhan Rauman Kirjakauppa </p> <p>Kirjakauppa, jossa on kaikille jotain. Vanhan Rauman kirjakauppa sijaitsee osoitteessa Kuninkaankatu 23.</p> 	<p> Wen Jing </p> <p>Wen Jing on osoitteessa Kauppakatu 11, 26100 Rauma sijaitseva kiinalainen ravintola, jossa on monipuolinen lounasbuffet.</p> 
<p> Jubu Pizza </p> <p>Jubu pizza on Raumalainen pizzeria, joka sijaitsee osoitteessa Vähäkirkkokatu 10, 26100 Rauma.</p> 	<p> Vanha Raatihuone </p> <p>Vanha Raatihuone sijaitsee osoitteessa Kauppakatu 13, 26100 Rauma. Rauman museo on toiminut Vanhalla Raatihuonella vuodesta 1902 saakka.</p> 	

Rauman museo tilasi nuorilta mobiilireitin Vanhaan Raumaan.
Saiko museo, mitä halusi?

Mitä meistä jää? Vad blir kvar av oss? - arkistopedagoginen oppimateriaali

Verkkosivu (www)

Mitä meistä jää? -arkistopedagoginen oppimateriaali on
Maailman muisti -ohjelman ja Suomen
Kulttuuriperintökeskus
kuten lähdekritiikki
historian tutkimus

Onko teillä arkistolähteitä, joista voisitte tehdä tulostettavan A4-sivun, jota hyödyntää paikallisten koulujen kanssa Mitä meistä jää? -kansiota käyttäen?

historisk empati, särskilt i ämnen historia, samhällskunskap
och modersmål. Med hjälp av verktyget kan alla typer av
arkivkällor hanteras, från personliga konton på sociala
medier till privata dagböcker och källor som lagras i
historiska arkiv.

Kuuluu kategorioihin

Äidinkieli, Artikkelit, Elämäkatsomustieto, Etusivunosto, Filosofia, Historia, Kaikkiin
kuukausiin sopiva aineisto, Paikallisuus, Perinteet ja sukupolvien vuorovaikutus,
Uskonto, Yhteiskuntaoppi, Yläkoulut ja lukiot

Julkaisija

Maailman muisti ja Suomen
Kulttuuriperintökasvatuksen seura

[Siirry materiaalin verkkosivulle](#)

[Lisää omaan suunnitelmaasi](#)

[Palaa takaisin](#)



Kulttuuriperintö-
kasvatuksen
seura

KIITOS!

Julia Uusoksa

julia.uusoksa@kulttuuriperintokasvatus.fi

0505385807



kulttuuriperintokasvatus.fi