

1
MOKKI

Matka palvelu- muotoiluun

OPAS OPETTAJALLE



OPINKIRJO



Matka palvelu- muotoiluun

OPAS OPETTAJALLE

Kehittämiskeskus
Opinkirjo ry



**MATKA PALVELUMUOTOILUUN
– OPAS OPETTAJALLE**

© KUSTANTAJA JA KIRJOITTAJAT

KIRJOITTAJAT

Laura Euro (*opetuskokonaisuuden suunnittelu ja pilotointi*), Hanna Kapanen, Marjo Kenttälä, Aino Kiviranta, Petra Ilonen

TOIMITUS

Marjo Kenttälä

KUVITUS

Aino Kiviranta

KANSIKUVA

Julius Konttinen

TAITTO

Kristian Autio

PAINO

Katajamäki Print Media Oy, Ylöjärvi, 2017

ISBN: ISBN 978-952-5853-50-6

Matka palvelumuotoiluun
– opas opettajalle (nid.)

ISBN: ISBN 978-952-5853-51-3

Matka palvelumuotoiluun
– opas opettajalle (PDF)



- 6 Esipuhe
- 8 Mitä on muotoilu?
- 10 Mitä on palvelumuotoilu?
- 11 Koulu palvelumuotoilun ympäristönä
- 12 Monialainen oppimis-kokonaisuus palvelumuotoilusta
- 13 Muotoiluajattelu ja muotoilun menetelmät
- 14 Muotoiluprosessi
- 18 **ESIMERKKEJÄ**
- 18 Muotoilun työtavat osana kaikkia oppiaineita
- 19 Palvelumuotoilijat astuivat kouluun
- 22 Kaupunki osallistaa päivä-kodit ja koulut muotoiluun
- 24 Matka palvelumuotoiluun alkaa
- 25 Muotoilijan työkalupakki
- 26 **UTELIAISUUS**
- 28 Villit ideat
- 29 Satunnaiset parit
- 29 Koulu kaikilla aisteilla
- 30 Aivoriihi
- 32 **EMPATIA**
- 34 Havainnointi
- 35 Haastattelu
- 36 SWOT
- 37 Museovierailu
- 40 **IDEOINTI**
- 42 Viisi kertaa miksi
- 43 Ideataulu luonnosteluun
- 44 Ideameri
- 44 Systeemikartta
- 46 **LUONNOSTELU**
- 48 Roolileikki
- 49 Tapahtumapolku
- 49 3D-luonnostelu
- 50 **PROTOTYYPPI**
- 52 Prototyyppi palvelusta
- 54 **TESTAUS**
- 56 Bodystorming
- 57 Värilappupalaute
- 58 **JATKOKEHITTELY**
- 61 Ristiinkehittely
- 62 **LANSEERAUS**
- 63 Juhlan paikka!
- 64 Osallistava arviointi ja dokumentointi
- 65 Nettisivut ja blogi
- 66 Jana
- 66 Kuvakortit
- 67 Kollektiivinen muistelu ja tarinaviiva
- 68 Oppimisprosessi
- 69 MOK: Tarkistuslista
- 70 Yhteistyötahot
- 72 Innostuitko muotoilukasvatuksesta?
- 73 Tutustumisvinkkejä
- 74 Julkaisuja opettajille
- 75 Liitteet

Hienoa, olet aikeissa antaa avaimet oppilaillesi muuttaa maailmaa!

Tämä on Opinkirjon ja sen yhteistyökumppaneiden ensimmäinen MOKKI-vihko. Haluamme tarjota kouluille tukea monialaisten oppimiskokonaisuuksien toteuttamiseen. Matka palvelumuotoiluun – opas opettajalle on ajankohtainen: muotoilukasvatuksen jalkautuminen kouluihin on ottanut vasta ensiaskeleitaan, ja muotoilun kentällä nimenomaan palvelumuotoilu on ilmiönä pinnalla.

Muotoilukasvatus antaa oppilaille välineitä kohdata muuttuva maailma ja tulevaisuuden työelämä. Kekseliäisyys, rohkeus ideoida, kompuroida, kehittää, kokeilla ja kiteyttää ovat ominaisuuksia, joita tarvitaan yhä useammassa ammatissa. Muotoilukasvatukselle tyypilliset toimintatavat, kuten osallistaminen, tekeminen yhdessä toisten kanssa, kriittinen ajattelu ja luova ongelmanratkaisu kehittävät laaja-alaisia osaamisen taitoja. Oppilaat voivat hyödyntää muotoiluajattelua ja –menetelmiä aina kohdatessaan ongelman ja matkallaan tehdä parempaa.

Palvelumuotoilussa oppilaat siirtyvät käyttäjistä palvelutuottajien ja kehittäjien rooliin. He pääsevät aidosti kehittämään ympäristöään paremmin toimivaksi. Oppilaat ovat innovatiivisia ja idearikkaita, ja heillä on aito tarve tehdä merkityksellisiä asioita. Matkalla palvelumuotoiluun annat heille siihen mahdollisuuden.

HELSINGISSÄ 1.12.2016
MARJO KENTTÄLÄ

Muotoilu on merkitysten luomista sekä tapa katsoa ongelmia eri näkökulmista ymmärtäen kokonaisuus ja ympäristö, jossa toimitaan.



Mitä on muotoilu?

MUOTOILULLA PYRITÄÄN PAREMPAAN.

Muotoilu eli design tarkoittaa perinteisesti esineen muodon ja käytettävyyden suunnittelua. Myös aineettomia asioita muotoillaan, kuten palveluita, toimintoja ja digitaalisia järjestelmiä. Ammattina muotoilijan työkenttä on hyvin laaja. Muotoilijat ovat eri materiaalien, trendien, teknologisten innovaatioiden ja teollisten tuotantomenetelmien sekä digitaalisten järjestelmien asiantuntijoita. Työ on luonteeltaan ryhmätyötä esimerkiksi insinöörien, käsityöläisten ja palvelualojen ammattilaisten kanssa.



Rovion Angry Birds -peli, 2009,
Nokia 9110i Communicator, 1998,
Annika Rimalan Marimekollen
suunnittelema Tasaraita-paita, 1967,
ja Tapani Hyvösen suunnittelema
Etäkortinlukija, Buscom Oy, 1991, ovat
kaikki hyviä esimerkkejä muotoilusta.



Mitä on palvelumuotoilu?

Palvelumuotoilu tarkoittaa palvelujen ja toiminnan kehittämistä muotoilun menetelmin. Tavoitteena on itse kokemuksen miettiminen ja sen parantaminen käyttäjän näkökulmasta. Koulussa palvelumuotoilulla voi kehittää esimerkiksi ruokailukokemusta, välituntien toimintaa tai keksiä ratkaisuja koulukiusaamiseen tai muuhun aineettoman asiaan, johon halutaan vaikuttaa.

Palvelu koostuu toimenpiteistä tai niiden sarjoista, jotka tapahtuvat vuorovaikutustilanteissa. Palveluja muotoillaan kontaktipisteiden avulla. Kontaktipisteet sijoittuvat palvelutuokioihin, jotka tarkoittavat palvelun aikana tapahtuvia hetkiä.

Palvelutuokiot muodostavat palvelupolkuja, jotka kuvaavat suunniteltua palvelua alusta loppuun. Kontaktipisteet jaetaan neljään ryhmään:

- *tilalliset (fyysiset tai virtuaaliset tilat, kuten koulun ruokala)*
- *esineet (isot tai pienet, jotka liittyvät palveluun, kuten kouluruokalan astiat)*
- *prosessit (toimintatavat ja rutiinit, kuten ruokajono ja astioiden palautus)*
- *ihmiset (keittäjä, opettajat, siivooja, oppilaat)*

Kun perinteinen muotoilu on keskittynyt fyysisen tuotteen tai ympäristön ja sen käyttäjän suhteeseen, on palvelumuotoilussa mukana myös prosessinäkökulma ja ajallinen ulottuvuus.

Koulu palvelumuotoilun ympäristönä

Koulu on kasvu ympäristö ja oppimisen yhteisö. Oppilaan aktiiviseksi toimijaksi kasvamista tukee se, että hän voi olla yhdessä muiden kanssa kehittämässä koulua paremmin toimivaksi.

Oppilaat ovat koulussa perinteisesti käyttäjän asemassa. Palvelumuotoilua tehdessä oppilaat siirtyvät palveluntuottajien ja kehittäjien rooliin. Palvelumuotoilua toteuttaessaan oppilaat pääsevät näkemään, miten asiat toimii tai miten ne saadaan toimimaan entistä paremmin käyttäjien näkökulmasta. Työskentelyn aikana opitaan vaikuttamisen mahdollisuuksia: opitaan tuomaan ryhmän yhteisiä näkemyksiä esille, neuvottelemaan esimerkiksi opettajakunnan, rehtorin tai muiden päättävien elimien kanssa tarpeista ja toteutuksesta sekä saadaan kokemuksia osallisuudesta. Siksi on tärkeää, että oppilaat tietävät, mitä heidän keksimistään ajatuksista voidaan oikeasti kokeilla, ja millä perusteella niitä voidaan kehittää eteenpäin käytössä oleviksi toimintamalleiksi.

Palvelumuotoilua tehdessä on tärkeää pitää avoin mieli. Tätä voidaan tukea ottamalla koulun tiloja käyttöön normaalista poikkeavilla tavoilla tai muuten poiketa normaaleista rutiineista.

ESIMERKKI PALVELUPOLUSTA



Palvelupolku

- Palvelutuokio
- kontaktipisteet
 - tilat
 - esineet
 - prosessi
 - ihmiset

Monialainen oppimiskokonaisuus palvelumuotoilusta

Palvelumuotoiluprojektin toteuttaminen koulussa on toimiva ja hauska tapa toteuttaa monialainen oppimiskokonaisuus. Se auttaa oppilaita yhdistämään eri tiedonalojen tietoja ja taitoja sekä tekee mahdolliseksi opiskeltavien asioiden välisten suhteiden ja keskinäisten riippuvuuksien ymmärtämisen. Oppiminen tapahtuu vuorovaikutuksessa toisten kanssa. Palvelumuotoiluprojektissa on varmistettu oppilaiden osallisuus pitkin matkaa: heidän ihmetyksensä ja oivalluksensa ovat lähtökohtana muotoiluprosessille.

PALVELUMUOTOILUMATKALLA SAATTE

- *idearikkaita, kekseliäitä ja innostuneita oppilaita*
- *toteutuneita opetussuunnitelman tavoitteita*
- *yhdessä tekemisen riemua, mahdollisuuksien mukaan myös yli luokka- ja ikärajojen*
- *kädentaitoja harjoittavia lapsia ja nuoria*
- *kokeiluja, perusteluja, epäonnistumisia, onnistumisia*
- *yhteisopettajuuden kokemuksia*
- *tietojen ja taitojen luovaa soveltamista*
- *uusia ja erilaisia oppimisympäristöjä*
- *ideoita, keksintöjä, parannuksia*
- *totuttujen toimintatapojen rikkomista ja uusien rakentamista*
- *tilaa oppilaiden älylliselle uteliaisuudelle ja luovuudelle*
- *välineitä ongelmanratkaisuun, empatiaan ja ryhmässä toimimiseen*
- *ihmettelyä, kehittämistä, oivalluksia*
- *valmiiksi saamisen kokemuksia ja oppimisen iloa*
- *kokemuksia osallisuudesta*

Muotoiluajattelu

Muotoiluajattelulla tarkoitetaan muotoilun ammattilaisten käyttämien menetelmien käyttöä ongelmanratkaisussa. Kysymyksiin ei etsitä valmiita ratkaisuja vaan pyritään herättämään omat "keksijän aivot" toimintaan. Muotoiluajattelu kehittää uudenlaisten ideoiden syntymistä ja korostaa vuorovaikutuksen ja yhteistyön merkitystä. Tavoitteena on löytää yhteinen sävel tiimityön tuloksena. Muotoiluajattelua voidaan soveltaa koulussa mihin tahansa oppiaineeseen.

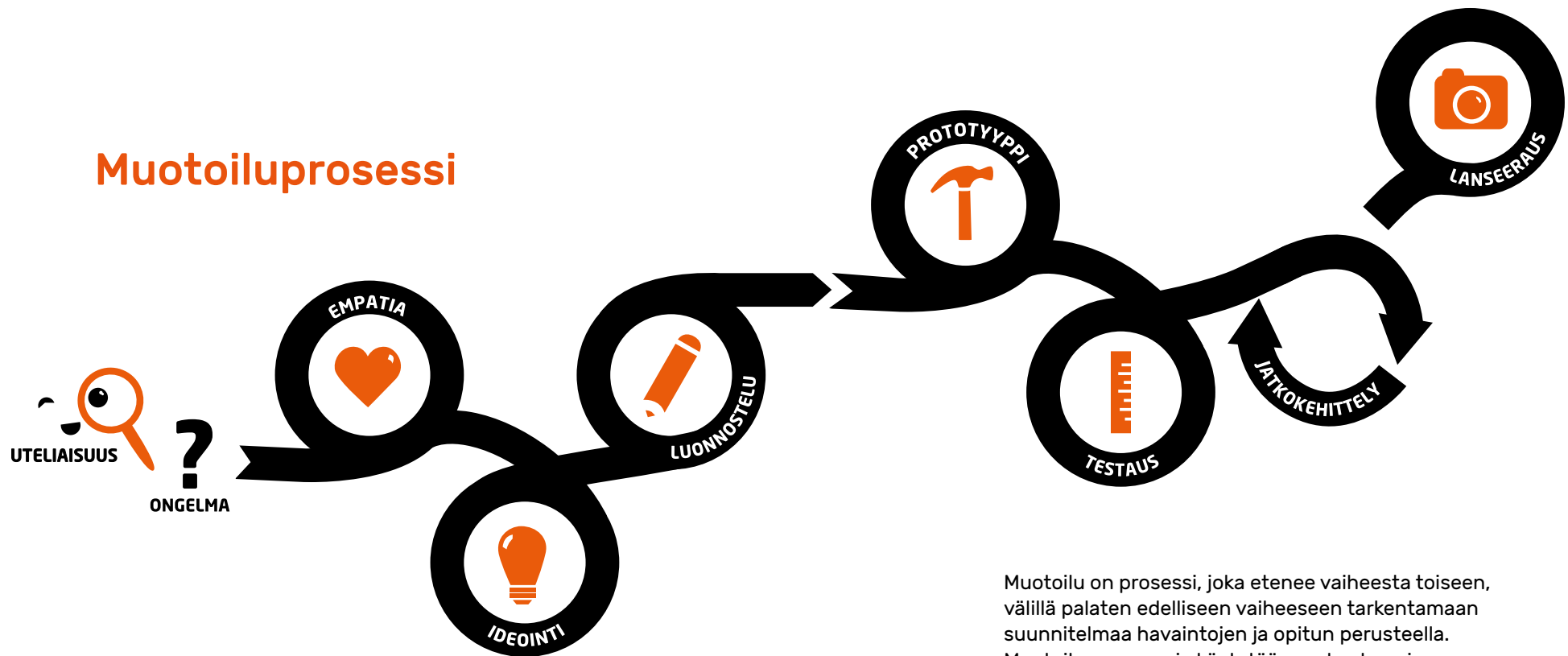
Muotoilun menetelmät

Muotoilun menetelmät perustuvat kokeelliseen lähestymistapaan. Menetelmät rohkaisevat tuomaan esiin hullumpiakin ideoita ja kehittämään niitä edelleen. Tärkeintä on suunnittelu-prosessi, joka johtaa haluttuun lopputulokseen, olkoon se sitten käyttöesineen tai toiminnan kehittämistä. Menetelmissä edetään suunnitteluprosessin kautta materiaalikokeiluihin, käyttäjäryhmien miettimiseen ja lopulta mallikappaleiden eli prototyyppien valmistamiseen. Dokumentointi ja lopputuloksen esitleminen visuaalisesti ovat myös tärkeitä. Apuvälineinä tällä matkalla voivat olla erilaiset havainnointi- ja tallennusvälineet, haastattelut, materiaalikokeilut, piirtäminen ja 3D-mallinnus.



KUVA: OPINKIRJO,
JULIUS KONTTINEN

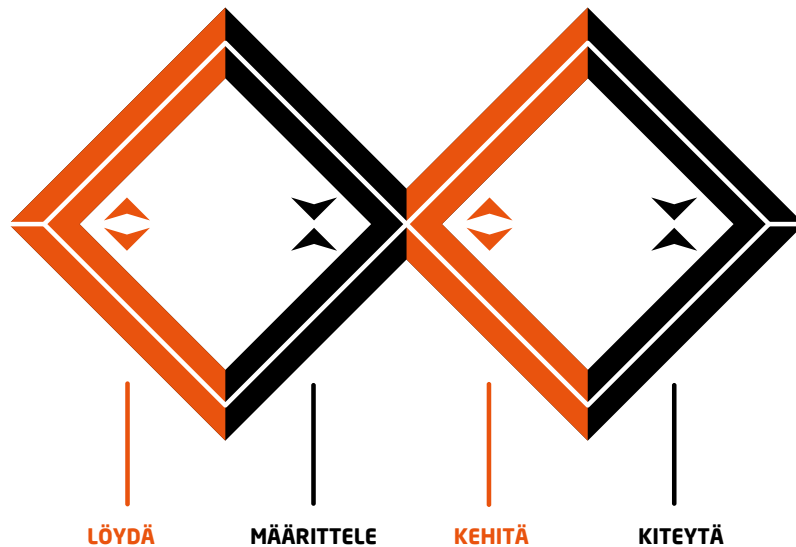
Muotoiluprosessi



Muotoilu on prosessi, joka etenee vaiheesta toiseen, välillä palaten edelliseen vaiheeseen tarkentamaan suunnitelmaa havaintojen ja opitun perusteella. Muotoilun prosessia käytetään uuden luomiseen.

Muotoiluprosessi kaksoistimanttina kuvattuna

Muotoiluprosessia kuvataan eri tavoin eri paikoissa, vaikka ne pitävät sisällään samoja muotoilun työkaluja ja -tapoja. British Council on kehittänyt muotoilun prosessia kuvaavan kaavion, jota kutsutaan nimellä kaksoistimantti, "double diamond". Siinä muotoilukehittely jaetaan kaksoistimanttiin neljään vyöhykkeeseen: löydä – määrittele – kehitä – kiteytä. Kaksoistimantti kuvastaa hyvin sitä, miten tietyissä vaiheissa näkemys laajenee ja ideoita voi tuntua olevan liikaakin, ja tietyissä vaiheissa on sen vuoksi tarpeen määritellä ja kiteyttää ajatuksia. Prosessi ei todellisuudessa etene suoraviivaisesti, vaan siihen kuuluu mutkia, kiemuroita ja edestakaista liikettä, jotka tekevät matkasta hauskan ja yllätyksellisen seikkailun.



LÖYDÄ

Lähtökohtana olevaa ongelmaa tai parannuskohtaa lähdetään tutkimaan, jolloin näkemys aiheesta laajenee. Usein käy niin, että huomataan kysymyksen olevan huomattavasti ensimmäistä oletusta monimutkaisempi, tai että todellinen ongelma onkin jossain muualla. Empatian ja ideoinnin menetelmät auttavat kysymyksen laajentamisessa.

MÄÄRITTELE

Kun tutkittavasta aiheesta tiedetään enemmän ja on syntynyt ideoita ja ehkä luonnoksia, on aika määritellä tarkemmin se, mitä oikeastaan ollaan ratkaisemassa. Tässä vaiheessa on hyvä unohtaa alkuperäinen lähtökohta ja palata uudelleen miettimään, mistä on kyse. Tiedon ja ymmärryksen myötä voidaan rakentaa kokonaisvaltaisempi suunnittelun perusta. Tämä kuvataan kaksoistimantissa "supistamisena" eli tärkeän tiedon valikoimisena kaikesta kerätystä.

KEHITÄ

Kun ongelma on rajattu uudelleen, voidaan siirtyä uudelleen laajentamaan. Tällä kertaa ei enää laajennetakaan olemassa olevan ymmärtämistä, vaan keskitytään ideoimaan kaikkia mahdollisia tapoja vastata uudelleen määriteltyyn kysymykseen. Ideoita jalostetaan eteenpäin eri suuntiin, luodaan konsepteja ja testataan erilaisia mahdollisuuksia.

KITEYTÄ

Kun mahdollisista ratkaisuista on opittu lisää, on aika siirtyä uudelleen supistamaan, jolloin ratkaisu ongelmaan kiteytyy. Tähän hyvä apuväline on erilaisten konseptien suunnittelu ja analysointi ratkaistavan kysymyksen näkökulmasta. Konsepteista jatketaan prototyypin suunnitteluun ja testaukseen, mikä entisestään supistaa mahdollisten vaihtoehtojen määrää. Lopulta työ kiteytyy valmiiksi ratkaisuksi, joka voi olla uusi tapa toimia, uusi apuväline tai toisenlaisesti muokattu ympäristö.

Muotoilun työtavat osana kaikkia oppiaineita

Helsingin Arabian peruskoulusta on tulossa Suomen ensimmäinen muotoilukasvatukseen painottava peruskoulu. Muotoiluoppisen avulla kehitetään oppimista, koulua ja ympäröivää maailmaa.

- Olemme huomanneet, että muotoiluoppiminen antaa välineitä ajattelun ja oppimaan oppimisen taitojen harjoitteluun. Muotoiluprosessissa kehitetään ajatuksia, toimintamalleja ja ideoita tutkimalla ja kokeilemalla. Siinä tuetaan oppijan omaa luovaa ongelmanratkaisukykyä, oman näkemyksen kehittymistä, kannustetaan keskusteluun ja asioiden hahmottamiseen eri näkökulmista sekä harjoitellaan yhteistyötaitoja. Muotoiluoppimisen työtavat ovat oiva väline opetussuunnitelman toteuttamiseen, ja siksi halusimme sen osaksi kaikkia oppiaineita, ei vain taito- ja taideaineita.

- Muotoiluajattelun kautta oppilaat omaksuvat aktiivisen tavan tarkastella ympäristöä ja yhteiskuntaa. Muotoiluoppiminen antaa työkaluja todellisen elämän haasteiden kohtaamiseen ja auttaa ymmärtämään ja muokkaamaan muuttuvaa maailmaa. Oppilaat oppivat tulevaisuuden taitoja, joista on heille hyötyä riippumatta siitä, mille alalle he suuntaavat peruskoulun jälkeen.

**MARI SUOKAS-LAAKSONEN,
ARABIAN PERUSKOULUN REHTORI**

Palvelumuotoilijat astuivat kouluun

KOULURUOKA ROKKAA!

- Mitä tänään oli koulussa ruokana? Tämä kysymys toistuu päivittäin tuhansissa suomalaisissa kodeissa. Kouluruoka on yksi tärkeimmistä ja tunnetuimmista suomalaisen hyvinvoinnin kulmakivistä. Koulu tarjoaa tiedon ja hyvinvoinnin nälkään aineksia. Kouluruoka on myös kotimainen innovaatio ja yhä edelleen - yli 90 vuotta käyttöönottonsa jälkeen - merkittävä palvelu useille lapsille, joille kouluateria merkitsee päivään tarvittavaa tärkeää taukoa ja lämmintä maittavaa energian lähdeä.

Kouluruoka Rokkaa oli palvelumuotoiluhanke, joka toteutettiin Vantaan Martinlaakson koulussa. Hanke oli uusi siinä mielessä, että palvelumuotoilua tehtiin alusta loppuun asti koulussa - eikä muotoilutoimistossa. Projektin tärkeimmät havainnoitsijat, ideoitsijat ja palveluiden muotoilijat olivat Martinlaakson oppilaat, aina ensimmäisestä luokasta lähtien. Suunnittelutoimisto Muotohiomo perusti koulun ruokalan yhteen kulmaukseen työpaja-alueen, jossa eri luokista kootut ryhmät työskentelivät yhdessä.

Hankkeessa muotoiltiin uusiksi myös suunnitteluprosessi. Koululaiset kehittivät oman suunnittelupolon, jossa ensin tunnistetaan ongelma. Sitten sitä havainnoidaan ja sen perusteella ideoidaan. Parhaista ideoista tehdään yhdessä suunnitelma joka toteutetaan - talkoona tai ostamalla tarvittava osaaminen. Näin Martinlaaksossa tehtiin ja se onnistui! Hinta koululle oli 0€, koska useat tahot osallistuivat talkoisiin.

Mitä oppilaat oikeasti tekivät? Eri ryhmissä kirjattiin ja piirrettiin kuva ruokailuun liittyvistä ongelmista ja toiveista: liikaa jonottamista, paljon melua, erilaisia ruokaideoita, mukavammat tuolit ja pöydät. Oppilaat videoivat ruokailutilannetta ja haastattelivat kavereitaan sekä ruokalan ja koulun henkilöstöä. Muotohiomon suunnittelijat hahmottivat koko kouluruoan hankintaan ja resepteihin liittyvän arvopolun ja päätöksenteon ketjun. Syntyi yhteinen iso kartta, miten eri asiat ja tahot kokevat ja vaikuttavat ruokailuun.

Ideoinnissa nämä haasteet piirrettiin auki ja niihin ehdotettiin ratkaisuja. Selkeämmät pelisäännöt ruoan tarjoiluun, käytöstapojen ja toisten huomioiminen nostettiin vahvasti esille, tuoleja muotoiltiin erikokoisille oppilaille sopivammiksi ja valaistusta pehmennettiin. Keittiön ja ruokatarjoilun sekä koulun siistijät kutsuttiin mukaan työpajoihin – syntyi lisää ideoita miten ruoan kierrätystä ja astioiden palautusta voidaan sujuvoittaa.

Tärkeintä oli kuitenkin yhteisöllisyyden tunne, joka syntyi energisten ja innostuneiden oppilaiden työstä. Muotoilijat ja muut ympärillä huomasivat, miten tärkeäksi koululaiset kokivat kouluruokailun ja siihen liittyvän ympäristön, kun siihen saattoi itse vaikuttaa ja kehittää sitä paremmaksi.

Ja parempi siitä tulikin! Martinlaaksoon toteuttiin kokonaan uudet ruokailuun liittyvät opasteet ja visuaalinen ilme, joka toi väriä ja kertoi kaikille miten toimitaan. Syntyi uusia ideoita ruokalistaista ja myös huoltajat saivat osallistua maistiaisiin vanhempainillassa. Metelin sijaan oppilaat ideoivat ruokailun ajaksi taustamusiikin, jonka soittolistat he itse laativat.

Lisäksi koulukalusteet toimittanut valmistaja madalsi osaa ruokalan tuoleista ja pöydistä siten, että pienimmätkin oppilaat pystyivät mukavasti aterioimaan. Syntyi satoja ideoita, joista kymmeniä kokeiltiin ja useita otettiin käyttöön.

Ihaninta hankkeessa muotoilijan näkökulmasta oli se, että Martinlaakson kouluruokailuprojekti on innostanut oppilaita jatkuvasti kehittämään omaa ympäristöään ja että koko osallistavan muotoilun malli on jaettu kaikille halukkaille kouluille! Palveluiden muotoilu on yhteinen asia!

PEKKA TOIVANEN, MUOTOHIOMO

Lue lisää: https://muotoillutratkaisut.files.wordpress.com/2013/03/kouluruoka_rokkaa_manuaali-muotohiomo-2013.pdf



KUVA: MUOTOHIOMO, MAIT JURIADO

Kaupunki osallistaa päiväkodit ja koulut muotoiluun

Muotoilemaa on Espoon kaupungin palvelukonsepti päiväkodeille ja kouluille, jonka puitteissa on toteutettu lähiympäristön parannustöitä. Kohteina ovat olleet päiväkodit, asukaspuistot, koulut ja palvelutalot. Muotoilemaa-projektit ovat aina olleet poikkihallinnollisia.

Muotoilemaa projekti käynnistyy kohteen työntekijöiden, kuten opettajien ja rehtorin sekä projektia ohjaavan ympäristömuotoilijan tapaamisella. Tässä tapaamisessa sovitaan aikataulusta ja pohditaan alustavasti lähiympäristön kehittämiskohteita. Usein sovitaan myös osallistuvien luokkatasojen ja luokkien määrästä sekä osallistumisen tavoista. Projektin kulku suunnitellaan yhdessä. Näin Muotoilemaa solahtaa hienosti koulun arkeen rikastaen sitä.

Kun osallistamisen taso ja tapa on päätetty, ryhdytään käyttäjien osallistamiseen. Tavat vaihtelevat suuresti, sillä Muotoilemaa projektiin on vuosien mittaan osallistunut kohteesta riippuen 20 - 350 henkeä. Osallistuminen toteutetaan pitkälti projektityömallilla, jossa ryhmät saavat omat vastualueet, joita voivat olla esimerkiksi viestintä, tutkijat tai vaikkapa taiteilijat. Pääasia on, että kaikki saadaan työskentelemään saman asian hyväksi.

MUOTOILE!MAA-PROJEKTI KULKEE SEURAAVANLAISESTI:

Lähiympäristön havainnointi - ongelmien havaitseminen - työstettävien ongelmien valinta - ratkaisuehdotuksien laatiminen - ratkaisuehdotuksien kustannusarvio - osallistava budjetointi - valittujen ratkaisujen toteuttaminen.

Muotoilemaa projektissa pyritään osallistamaan käyttäjät projektin kaikkiin vaiheisiin. Toteutukseen osallistuminen on tärkeää, sillä se lisää omistajuutta käyttäjissä ja vähentää ilikivaltaa. Muutamissa kohteissa on saatu katkaistua ikäviä ilikivaltakierteitä ja Muotoilemaa kohteisiin tehdyt teokset ovat säilyneet hyvin ilikivallalta turvassa. Lopputuloksista pääsevät nauttimaan kaikki koulun oppilaat.

Lue lisää: www.facebook.com/Muotoilemaa

NIKO RIEPPONEN, YMPÄRISTÖMUOTOILIJÄ



KUVA: OPINKIRJO, JULIUS KONTTINEN

Matka palvelumuotoiluun alkaa

Tervetuloa matkalle kekseliäisyyteen ja ideoiden viidakkoon! Matkalla astutaan toisten ihmisten kenkiin ja kokeillaan kaikenmaailman ratkaisuja. Reppuun pakataan luovaa ja avointa mieltä, vuorovaikutustaitoja ja joustavuutta. Matkalta kerätään mukaan taitoja ratkaista ongelmia, toimia ryhmässä sekä kysellä ja kuunnella. Kuten kaikilla matkoilla, utelias näkee tavanomaista enemmän. Matkasta tulee varmasti hauska ja rikas, kun kaikkien ideat ja näkemykset otetaan käyttöön, ja yhdessä pohditaan, mihin seuraavaksi askeleet suunnataan. Matkalla saa leikkiä ja käyttää mielikuvitusta. Näkemäänsä voi tarkastella läheltä ja kaukaa, ylhäältä alas, kaikki aistit herkkinä.



UTELIAISUUS



EMPATIA



IDEOINTI



LUONNOSTELU



PROTOTYYPPI



TESTAUS



PS. MUOTOILIJAN TYÖKALUPAKKIA
TARVITAAN PITKIN MATKAA.



1. Uteliaisuus

**Huomataan asioita.
Otetaan selvää.
Tutkitaan aistit
avoimena.**

ENSIMMÄINEN VAIHE SUUNNITTELUSSA ON KYSYMINEN, UTELIAISUUDEN HERÄTTÄMINEN JA HAASTEEN ETSIMINEN.

Kun elämme päivittäistä arkeamme, emme välttämättä kiinnitä huomiota ympäristöömme tai toimintatapoihimme. Voi olla vaikeaa huomata, millä tavalla omassa koulussa toimitaan tai miten sitä voisi kehittää paremmin toimivaksi. Muotoiluprosessi on hyvä aloittaa harjoituksilla, jotka ruokkivat tuorein silmin näkemistä, ideoiden syntyä ja arjesta poikkeamista. Matkan alussa voi käydä esimerkiksi retkellä museossa tai tehdä muuta tavallisesta poikkeavaa.

Ryhmän yhdessä toimiminen on välttämätöntä palvelumuotoilumatkalla. Kaikilla ryhmän jäsenillä on ideoita ja kekseliäisyyttä, ja kaikkien taidot halutaan tasa-arvoisesti ryhmän käyttöön. Luovan ja turvallisen ryhmän rakentamiseen kannattaa siksikin varata aikaa. Jos ryhmä on uusi, on työskentely hyvä aloittaa erilaisilla ryhmäytymisharjoituksilla. Kiireettömyys, positiivinen asenne ja leikkisyys luovat hyvää ja turvallista ilmapiiriä. Harjoituksia valitessa kannattaa muistaa, että niiden toteuttamiseen ei tarvitsisi erityistaitoja vaan avointa mieltä. Eri aistien herättely, draaman käyttö ja leikit ovat hyvä lähtökohta luovan työskentely-ympäristön rakentamiseen.



Villit ideat

Ajatuksena on, että oppilaat uskaltavat heittää keskenään ideoita ilmaan toistensa kuullen. Istutaan ringissä. Yksi oppilas tai opettaja sanoo koulusta jonkun tilan (esimerkiksi koulun pukuhuoneet), ja kaikki saavat heittää ilmaan jonkun idean, joka parantaisi kyseisen tilan käyttökokemusta. Ideoiden toteutettavuutta ei tarvitse tässä vaiheessa miettiä ollenkaan, vaan tarkoituksena on tuottaa paljon ja nopeasti ideoita. Tärkeää on, että jokainen rohkaistuu ideoimaan vilttejäkin ideoita ilman pelkoa kritiikistä.



Satunnaiset parit

Jakaudutaan pareiksi tai 4-6 hengen ryhmiin. Laitetaan kortit nurin päin ja nostetaan vuorotellen kaksi sattumanvaraista korttia (liite 1). Nostetuista korteista keksitään jokin idea kouluun liittyen. Ideana on yhdistää korttien aiheet loogisesti tai hassusti. Idea kirjataan ylös ja jatketaan nostamalla seuraavat kaksi korttia. Kortteja voi myös tehdä lisää keksimällä kouluun liittyviä sanoja. Harjoituksen tarkoitus on innostua keksimään uutta ja huomata koulun arkeen liittyviä mahdollisuuksia.



Koulu kaikilla aisteilla

Lähdetään tutkimaan kouluympäristöä uudessa valossa. Tässä vaiheessa pyritään tunnistamaan kouluympäristöstä haasteita, joihin halutaan etsiä parempia ratkaisuja. Jakaudutaan pienryhmiin, joissa voi olla mukana oppilaita eri luokilta ja eri toimijoita koululta. Tarkoituksena on tutkia kouluympäristöä kaikilla aisteilla ja kerätä tietoa tuloksista. Ryhmien kesken jaetaan tutkittavat tilat, joihin tiimit jakautuvat.

Haista, maista, kuuntele, näe ja tunne! Mitä huomaat? Huomiota tehdään tutkittavasta tilasta. Merkitään huonosti toimivat asiat miinusmerkkisillä (punaisilla) tarralapulla ja hyvin toimivat asiat plusmerkkisillä (vihreillä) tarralapuilla suoraan niihin paikkoihin, joihin havainnot liittyvät. Tulokset kerrotaan koko ryhmälle. Harjoitus auttaa avaamaan aistit. Se myös tuottaa tietoa, jonka pohjalta mietitään, mitä kohdetta lähdetään yhdessä kehittämään eteenpäin.

Tutkimisen avuksi voidaan ottaa myös tallennusvälineitä, kuten kamera, videokamera, äänentallennin ja luonnosvihko.

Aivoriihi

Aivoriihi on yleisesti käytetty ideointimenetelmä, jolla on mahdollista tuottaa satojakin ideoita lyhyessä ajassa. Menetelmällä herätellään ”keksijän aivot” toimintaan ja harjoitellaan muotoiluajattelua. Se sopii hyvin myös sopivan ongelman etsimisen menetelmäksi.

Opettaja tukee ideointia ja varmistaa, että kaikki pääsevät siihen mukaan tasavertaisina. Tavoitteena on tuottaa mahdollisimman suuri määrä ideoita, joista jokainen on arvokas. Tässä vaiheessa hulluimmatkin ideat ovat tervetulleita ja niitä ei vielä tarvitse perustella. Ideoinnin lähtökohdaksi voidaan valita niitä haasteita, jotka nousivat aistiharjoituksessa esille.

Kirjataan kaikki syntyneet ideat tarralapuille ja ne laitetaan seinälle kaikkien näkyville. Kannustetaan hassuihinkin ideoihin ja autetaan ryhmää pois totutuilta ja tavanomaisilta ajatuksen reiteiltä. Tässä vaiheessa ei tarvitse liikaa miettiä, onko idea oikeasti toteutuskelpoinen vai ei.

Jatketaan ideoiden ryhmittelyn ja jatkojalostuksen parissa (esimerkiksi seuraavana päivänä). Ideat niputetaan yhdessä erilaisiin teemoihin, ja niistä voi syntyä joku uusi, jatkojalostetumpi idea. Valitaan äänestämällä idea(t), johon halutaan syventyä jatkossa. Jokaisella on yhdessä päätetty määrä ääniä (kaksi tai kolme) käytettävänä. Jokainen saa antaa äänensä yhdelle tai useammalle idealle. Lopuksi lasketaan annetut äänet ja eniten ääniä saanut idea valitaan haasteeksi, jota lähdetään viemään prosessissa eteenpäin.

Lisää harjoituksia luovan ja turvallisen ilmapiirin luomiseen sekä ideointiin löytyy Opinkirjon materiaaleista:

Muotoiloa! - opettajan opas muotoilukasvatukseen

Ideasta ratkaisuun - virikkeitä luovaan projektityöskentelyyn

Ideasta ratkaisuun 2 - virikkeitä luovaan ongelmanratkaisuun opetuksessa





2. Empatia

**Suunnitellaan kaikille.
Eläydytään uteliaasti.
Tunteet ja tunnelmat
mukaan.**

SUUNNITTELU ALOITETAAN TUTKIMALLA SUUNNITELTAVAA KOHDETTA MAHDOLLISIMMAN MONIPUOLISESTI SEKÄ TIETOA KERÄÄMÄLLÄ ETTÄ EMPATIAN AVULLA.

Empatia on myötätuntoista eläytymistä toisten tunteisiin ja kokemuksiin. Muotoilijat saattavat käyttää tähän jopa kuukausia, jotta he saisivat mahdollisimman tarkan käsityksen suunnittelun ympäristöstä ja ihmisten käyttäytymisestä. Ongelman ymmärtämiseen tarvittavaa tietoa on hyvä etsiä yhdessä myös laajemman porukan kuin suunnittelevan ryhmän kanssa, koulussa esimerkiksi muun henkilökunnan kuin opettajien kanssa, tai osallistamalla vanhemmat mukaan.



Havainnointi

Havainnoida voi laskemalla, kuuntelemalla, haistelemalla, tarkkailemalla omia tuntemuksia, piirtämällä ja niin edelleen. Havainnoida voi joko jotain tiettyä tilaa tai ajankohtaa, yksittäistä ihmistä tai ihmisjoukkoa. Myös se on havainto, että jossain ei ole ketään.

Utelaisuus on tärkeä työkalu havainnoinnissa, se auttaa huomaamaan enemmän. Huomaamista voi harjoitella ja siinä voi kehittyä. Omia oletuksia tulee tarkkailla siten, että ne eivät pääse vaikuttamaan havaintoihin. Havainto on vain sellainen, mikä on ihan oikeasti tapahtunut.

Havainnointia voidaan tehdä esimerkiksi puolen tunnin tai tunnin ajan ryhmissä tai pareittain. Välineinä voi käyttää kyniä ja paperia muistiin kirjoittamiseen sekä tablettia tai kännykkää valokuvien tai videoiden ottamista varten.

Havainnointia voidaan myös tehdä siten, että valitsee jonkun tietyn näkökulman tai käyttäjäryhmän, jonka näkökulmasta havainnoidaan. Sellaisia voivat olla esimerkiksi keittäjä tai pienemmät oppilaat. Ennen havainnointia voidaan yhdessä käydä läpi kysymyksiä, joihin etsitään vastauksia. Mikä toimii? Mikä ei toimi? Miltä näyttää? Miltä tuntuu? Miltä tuoksuu? Miltä kuulostaa? Havainnoinnin jälkeen palataan yhteiseen tilaan ja kerrotaan havainnoista muille ryhmän jäsenille. Ne voidaan kirjata liimalapuille yksi kerrallaan ja koota seinälle. Kun kaikkien havainnot on saatu esille, niitä voidaan jaotella ryhmiin esimerkiksi tilojen, tunteiden, henkilöiden tai muiden seikkojen mukaan.



Haastattelu

Haastattelun avulla voidaan kerätä tietoa siitä, miten asiat ovat tällä hetkellä tai saada näkökulmaa havaintoihin.

Haastatteluun on tärkeää ottaa mukaan monipuolisesti asiaan liittyvät tahot. Haastattelu tulee suunnitella hyvin.

Oppilaiden kanssa on hyvä ensin yhdessä miettiä, mitä asioita haastattelun avulla halutaan selvittää, ja muotoilla kysymykset yhdessä. Hyvässä haastattelussa:

- kysymykset ovat avoimia.
- kysymykset eivät johdattele haastateltavaa.
- luodaan skenaarioita, joihin voi syventyä (esimerkiksi autetaan haastateltavaa kuvittelemaan haastatteluiheeseen liittyvä tilanne "olet koetilanteessa luokassa" ja esitetään kysymyksiä vasta sen jälkeen).
- kuunnellaan tarkalla korvalla: annetaan haastateltavalle tilaa viedä keskustelua eteenpäin.

Haastattelussa pyritään syventymään yhdessä haastattelutavan kanssa tutkittavaan asiaan.

Haastattelu on erinomainen tutkimusmenetelmä. Jos kysymyksiä ei ole muotoiltu neutraaleiksi tai haastattelun kohderyhmä on valittu väärin perustein, voi haastattelusta saatu tieto viedä työskentelyä väärään suuntaan. Haastattelukysymysten testaus oman ryhmän sisällä ja palautteen saaminen auttavat parantamaan kysymyksiä. Haastattelun kuvaaminen tai äänen tallentaminen tekee sen tulosten käsittelemisestä rikkaampaa.

Haastattelumenetelmä on toimiva tapa saada tietoa myös testausvaiheessa, jolloin haastateltavana voi olla käyttäjät.



SWOT

SWOT-analyysi toimii hyvänä työkaluna suunnitteluprosessissa. Sen avulla kerätään tietoa suunnittelukohteesta ja etsitään vahvuuksia, heikkouksia, mahdollisuuksia ja uhkatekijöitä. Menetelmän avulla selviää kouluun liittyvän suunnittelukohteen nykytila ja samalla päästään visioimaan tulevaisuutta. Ideana on, että heikkoudet käännetään analyysin aikana mahdollisuuksiksi. Käytännössä tutkitaan ja kartoitetaan esimerkiksi koulutilojen käyttöä, välituntien käytäntöjä, urheiluvälineiden varastointia ja niin edelleen.

SWOT-analyysi toteutetaan perinteisesti kirjaamalla nelikenttään havainnoinnin kohteena olevan vahvuudet, heikkoudet, mahdollisuudet ja uhkatekijät. Palvelumuotoilujaksolla Kouluruoka rokkaa SWOT-analyysissa käytettiin sanojen sijaan symbolikuvia, jotka etenkin pienten oppilaiden oli helpompi ymmärtää. Nelikenttään voi siis piirtää vahvuuksille esimerkiksi auringonpaisteen, heikkouksille sadepilvet, mahdollisuuksille puolipilvisen sää ja uhkille ukkosen salamat. Oppilaat kirjaavat omat havaintonsa lappuihin yksi kerrallaan ja kiinnittävät ne yhteiseen suureen nelikenttään.



MUITA TAPOJA KÄYTTÄÄ EMPATIAA TYÖKALUNA OVAT ESIMERKIKSI

- *luokkien vaihto: vaihdetaan luokkatiloja toisen luokan kanssa määrääjäksi.*
- *eläytyminen kirjoitetun materiaalin kautta: kerätään tietoa kirjallisista lähteistä ja koetaan se oman toiminnan kautta esimerkiksi tekemällä eri maiden ruokia, pukeutumalla roolihahmoihin tai eri aikakausien tai kulttuurien asusteisiin.*
- *eri käyttäjäryhmiin eläytyminen: peitetään esimerkiksi silmät, jos halutaan eläytyä näkörajoitteisen arkeen, puetaan päälle liikkumista hidastavia asioita, jos halutaan eläytyä vanhusten elämään, liikutaan kyykyssä, kun eläydytään pienten lasten näkökulmaan, mietitään kouluun tuloa uuden oppilaan tai kieltä taitamattoman kävijän näkökulmasta ja niin edelleen.*



Museovierailu havainnoinnin kohteena

Minkä tahansa kulttuurikohteen tai museon tarkasteleminen palvelumuotoilun näkökulmasta on kiinnostavaa, esimerkiksi tarkastelu erilaisten käyttäjien näkökulmasta.

Hyvä paikka havainnointiin on valtakunnallinen muotoilun erikoismuseo Designmuseum Helsingissä. Designmuseon kokoelmaan voi tutustua myös verkossa.

Designmuseossa tehdään tutkimusta, seurataan tiiviisti, mitä muotoilussa tapahtuu juuri nyt ja etsitään uudenlaisia tapoja ymmärtää ja tulkita muotoilua. Erityisen hyviä uusia tulkintoja muotoilusta tekevät lapset ja nuoret.

Designmuseossa voi ihmetellä, tarkkailla, havainnoida ja vaikkapa laskea, miten monta erilaista tuolia, laitetta tai astiaa museosta löytyy. Havaintojen perusteella voi rakentaa oman reitin, jossa voi rauhassa kysyä ja keskustella havainnoinnin pohjalta siitä, mitä muotoilu on/voi olla ja minkälaisia tunteita ja ajatuksia se herättää.

Museossa voi lisäksi miettiä, minkälaisia palveluita museo tuottaa ja mitä näitä kehitettäessä on otettava huomioon. Empatiaa työkaluna käyttäen voidaan eläytyä museon eri käyttäjäryhmiin. Miltä näyttely näyttää pienen lapsen näkökulmasta? Miten pyörätuolissa liikkuva pääsee kulkemaan näyttelysaleissa? Onko museo saavutettava näkövammaiselle? Eläytymisen jälkeen voidaan keskustella havainnoista ja pohtia, miten käyttäjäkokemusta voisi parantaa.

Designmuseossa kehitetään suomalaista muotoilukasvatusta yhteistyössä muiden toimijoiden kanssa. Museossa on aina runsaasti tarjontaa kouluille. Tutustu museoon itsenäisesti, kulje oppaan kanssa tai työskentele työpajassa. Lisätietoa Opi ja koe Designmuseum: www.designmuseum.fi





3. Ideointi

**Herätetään keksijän aivot.
Tärkeintä on ideoiden määrä sekä
hyvä, kannustava ja avoin ilmapiiri.**

IDEOINTI ON SUUNNITTELUN ALKUVAIHEEN TOIMINTAA.

Ideointi auttaa sekä keräämään empaattista ymmärrystä konkreettisiksi ajatuksiksi että antamaan suunnitteluun liittyville ennakkokäsityksille sanallisen muodon.

Sitä tehdessä onkin hyvä muistaa olla tarkkana siitä, että saadut ideat eivät ole yhtä kuin valmis suunnitelma. Hyvästä ideasta voi tulla keho lopputulos, sen sijaan huonolta vaikuttava idea voikin olla alku jollekin ajatuskululle, jonka lopputuloksena voi olla loistava konsepti!

Ideointiharjoituksia tehdään koottujen havaintojen pohjalta. Jos havaintoja on vielä tarve yhdistellä isommiksi teemoiksi, se tehdään tässä vaiheessa. On tärkeää tuottaa paljon ideoita. Tässä vaiheessa ei ole väärää vastauksia, joten leikkittely on sallittua. Kaikkia ja kaikkien ideoita tarkastellaan tasapuolisesti eikä omia ideoita tyrkytetä tai pantata. Positiivinen ja kannustava ilmapiiri on tärkeää, jotta saadaan esille myös hulluimpia ja sellaisiakin ideoita, joita ei ole koskaan aiemmin ajateltukaan.



Viisi kertaa miksi

Viisi kertaa miksi on menetelmä, jossa pyritään miksi-kysymyksen avulla pääsemään tutkittavan aiheen käsittelyssä syvemmälle syy-seuraussuhteiden löytämisessä. Menetelmä on kehitetty alun perin teollisuuden tarpeisiin, mutta se on nykyään laajamittaisesti käytössä eri aloilla.

Viisi kertaa miksi toimii siten, että kysytään ongelmasta ensimmäisenä mieleen tuleva kysymys henkilöltä, jolle ongelma on jollakin tavalla tuttu. Esimerkiksi: "Miksi koulun ruokalassa on meluisaa?" Kun haastateltava on vastannut, häneltä kysytään uudestaan miksi yhteensä viisi kertaa. Seuraavan miksi-kysymyksen on kuitenkin aina liityttävä edelliseen vastaukseen.

Tekniikkaa voi käyttää myös selvittämään tarkemmin jonkin käyttäjäryhmän arvomaailmaa tai motiiveja.

Menetelmä toteutetaan pareittain. Valitaan ensin yksi havainto. Sen jälkeen toinen kysyy parilta viisi kertaa, miksi havainto on siten, miten se on.

ESIMERKKI:

Havainto: Naulakoilla on ruuhkaa ja ahdasta välituntien loputtua.

*Miksi naulakoilla on ruuhkaa ja ahdasta?
– Koska kaikki tulevat sisälle yhtä aikaa.*

*Miksi kaikki tulevat sisälle yhtä aikaa?
– Koska oppitunnit alkavat kaikilla samaan aikaan.*

*Miksi oppitunnit alkavat kaikilla samaan aikaan?
– Koska se on työjärjestyksellisesti helpointa toteuttaa siten.*

Miksi se on helpointa toteuttaa siten?

...

Viidennen vastauksen ratkaisuksi keksitään yhdessä kaksikymmentä ideaa: "Miten voitaisiin ratkaista...?"



Ideataulu luonnosteluun

Ideataulu on kokoelma suunnitteluun liittyvistä ideoista ja ajatuksista. Se voi olla joko fyysinen tai virtuaalinen. Tärkeää on, että sen avulla voi hahmottaa kokonaiskuvan siitä, millaisia asioita suunnitelmaan liittyy. Ideatauluun voidaan kerätä muun muassa internetistä löydettyjä esimerkkejä olemassa olevista ratkaisuista, kuvia halutunlaisesta tunnelmasta tai lauseita, jotka kuvaavat toivottua lopputulosta.

Ideataulun rakentamisen aikana tapahtuu automaattisesti ideoiden lajittelua. Ideataulua voikin käyttää myös suunnitelman rajaamiseen. Oppilaat voivat esimerkiksi tehdä kaksi tai kolme vaihtoehtoista ideataulua, joista jokainen menee jollain tavalla eri suuntaan. Ideataulun avulla voi rakentaa jo konseptia. Konseptista lisää sivulla 48.



Ideameri

Harjoitus tehdään aikaisemmin esille nousseista teemoista. Valitaan yksi epäkohta tai kehityskohde.

1. Ensin jokainen ideoi kahdeksan minuutin ajan itsekseen: jokainen keksii kaksikymmentä ideaa. Ideat kirjoitetaan lapuille ja esitellään muille. Tässä vaiheessa on tärkeää, että ohjaaja korostaa määrän merkitystä ja muistuttaa, että huonoja ideoita ei ole.
2. Seuraavaksi jokainen poimii pöydältä jonkun toisen idean ja keksii siitä uuden idean. Uusia ideoita keksitään jälleen kaksikymmentä kappaletta jokainen omalle lapulleen, ja aikaa on jälleen kahdeksan minuuttia.
3. Lopuksi kerätään kaikki ideat yhteen ja pohditaan yhdessä, mitkä ideat liittyvät toisiinsa. Ryhmitellään ideat.



Systeemi-kartta

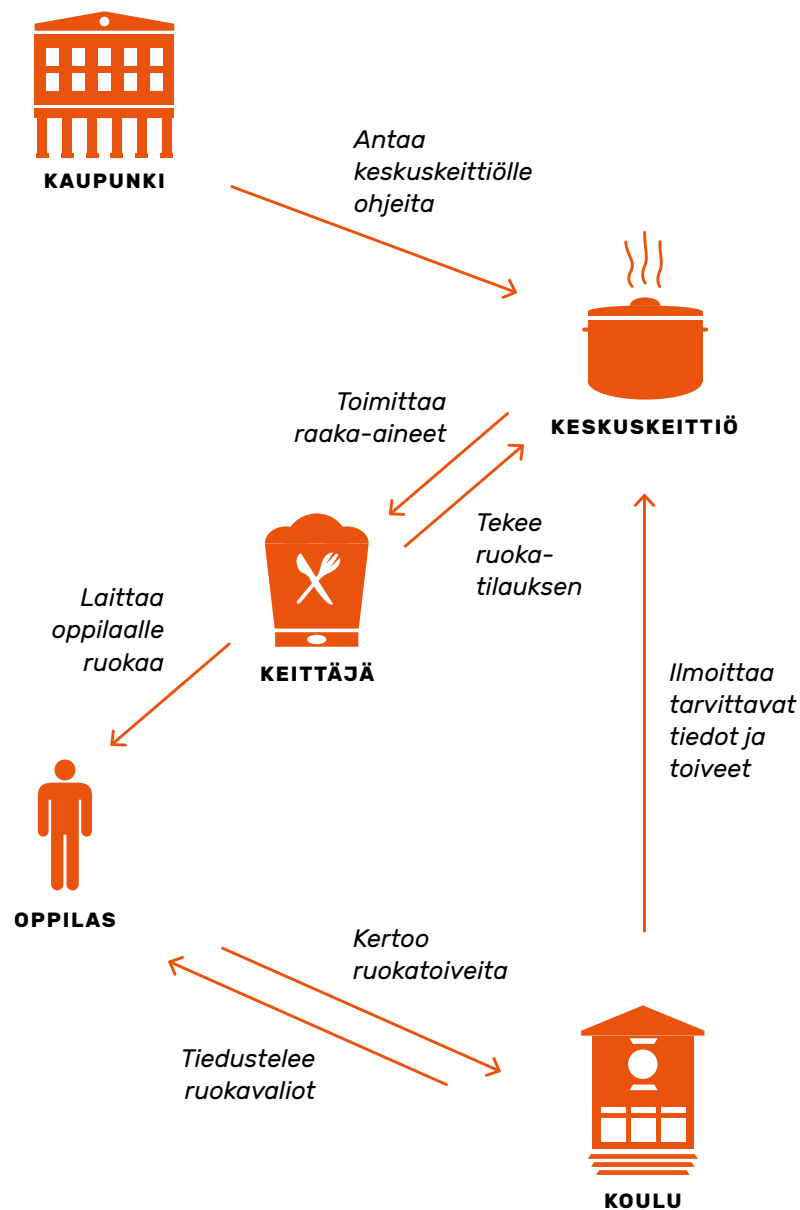
Systeemikartta on visuaalinen kuvaus siitä, miten palvelu tai järjestelmä toimii. Systeemikartan voi rakentaa joko olemassa olevasta tai suunnitteluvaiheessa olevasta palvelusta tai ilmiöstä.

Systeemikartan rakentaminen aloitetaan tunnistamalla kaikki eri toimijat ja tapahtumat, jotka liittyvät tutkittavaan kohteeseen. Toimijat piirretään paperille tai taululle ja toimijoiden väliin piirretään nuolia ja kirjoitetaan, mitä toimijoiden välillä tapahtuu.

Systeemikartan tekemisessä on tärkeää rajata se, mitä halutaan kuvata. Liian laajan systeemikartan tekeminen on työlästä ja saattaa häiritä ratkaisun löytymistä.

Systeemikartta askel askeleelta:

1. Valitaan tietty tarkastelun kohde/ilmiö.
2. Määritellään toimijat.
3. Määritellään tapahtumat.
4. Piirretään tapahtumat toimijoiden välille.





4. Luonnostelu

**Luonnostellaan ideoita jalostaen
ja yhdistellen. Tärkeintä on
ymmärrettävyys, ei työn jälki.
Ideat saavat muodon.**

LUONNOSTELU ON IDEOIDEN JALOSTAMISTA KONSEPTEIKSI.

Konseptilla tarkoitetaan muotoilussa yhtenäistä ratkaisua, jolla on kantava perusidea. Konseptia lähdetään rakentamaan työstämällä ideoinnissa syntyneitä materiaalia eteenpäin ryhmittelemällä sitä, ja jatkamalla syntyneiden ideoiden kehittelyä eteenpäin. Jotkut ideat toimivat yleensä konseptin ”selkärangana”, jonka ympärille palvelua aletaan rakentaa, ja toisista ideoista taas voi tulla konseptin sivujuonteita. Konseptien avulla voidaan luonnostella useita vaihtoehtoisia toimintamalleja kouluun ja yhdistää niitä tarvittaessa toisiinsa. Hyvänä perusajatuksena toimii kuitenkin se, että usein yksinkertainen konsepti on monimutkaista toimivampi ja parempi. Konseptia parannellaan myöhemmin jatkotyöstämällä sitä prototyyppiksi ja vielä senkin jälkeen jatkokehittämällä eteenpäin.



Roolileikki

Roolileikkiä varten tunnistetaan suunniteltuun konseptiin tai palveluun liittyvät käyttäjäryhmät ja esitetään niiden toimintaa ”näytelmänä”. Roolileikkiä varten on hyvä määritellä myös leikin tapahtum aika ja paikka, esimerkiksi koulun sisääntulo klo 8.00 arkiaamuisin tai muuta sellaista.

Jokainen oppilas eläytyy yhteen ryhmään kuuluvaan hahmoon, esimerkiksi opettajaan, keittäjään, vanhempaan ja niin edelleen. Jos roolileikkiä käytetään yläasteikäisten kanssa, voidaan se toteuttaa myös esimerkiksi kirjoitustehtävänä. Tärkeintä on, että oppilaat eläytyvät jonkin muun tahon näkökulmaan kuin omaansa mahdollisimman syvästi.



Tapahtumapolku

Tapahtumapolun suunnittelun lähtökohtana on valittu idea. Tapahtumapolku on menetelmä, jota käytetään palveluiden kuvaamisessa käyttäjän kannalta. Niiden avulla kuvataan palvelun kulkua alusta loppuun. Tapahtumapolku kuvataan yksittäisen henkilön näkökulmasta. Tapahtumapolkuja voidaan myös käyttää palvelua suunniteltaessa, jos tarvitaan tarkempaa tietoa käyttäjien toiminnasta.

Tapahtumapolun rakentaminen alkaa käyttäjäryhmien tunnistamisella. Pareittain tai pienryhmissä rakennetaan eri käyttäjäryhmien tapahtumapolkuja, ja lopuksi tapahtumapolut esitellään kaikkien käyttäjäryhmien kannalta.

Polku piirretään visuaalisesti symbolien avulla. Symboleita voi esimerkiksi tulostaa netistä tai käyttää kirjassa olevia symbolimerkkejä (liite 2). Niistä liimataan paperille tapahtumaketjuja. Tapahtumapolku voidaan esittää myös videon muodossa tai sitä voidaan työstää tietokoneella kuvankäsittelyohjelman avulla.



3D-luonnostelu

3D-luonnostelu tarkoittaa samankaltaista luonnostelua kuin paperille piirrettäessä, mutta tuotettuna nopeasti toteutettavaan kolmiulotteiseen muotoon. Sen avulla oppilaat voivat tutkia ideoitaan myös fyysisessä tilassa. 3D-luonnoksen avulla ideoita voi kehittää eteenpäin ja keskustella siitä toisten kanssa.

3D-luonnostelua voi tehdä esimerkiksi sähköasennusputkien, pahvin, teipin ja muiden edullisten ja saatavilla olevien materiaalien avulla. On tärkeää muistaa, että kyseessä ovat luonnokset, joita voi muokata ronskistakin kesken rakentamisen. Kaikkea ei tarvitse olla valmiiksi mietittynä, kun luonnostelun aloittaa.



5. Prototyyppi

Selvitetään, miten suunnitelma toimii käytännössä.

Rakennetaan testirata uudelle toiminnalle.

Keksitään, miten testata helposti ja nopeasti.

**TÄSSÄ VAIHEESSA ON TÄRKEÄÄ, ETTÄ VOIDAAN
TESTATA SUUNNITELMAN TOIMIMISTA KÄYTÄNNÖSSÄ.**

Nyt astuu kuvaan siis prototyyppi, ensimmäinen testiversio suunnitelman toimivuudesta. Ensimmäisen prototyypin tavoite on ymmärtää mahdollisimman paljon lisää mahdollisimman vähällä vaivalla. Prototyyppi voidaan tehdä myös palvelun osasta, jos koko palvelun testaamiseen ei ole aikaa.

Prototyyppi on luonnostelun tuloksena syntyneen lopputuloksen mietitympi versio, joka pitää ensin suunnitella ja sitten rakentaa. Prototyypin avulla on tarkoitus ymmärtää lisää suunnitelmasta. Siksi se kannattaa suunnitella siten, että saadaan mahdollisimman paljon uutta tietoa käyttämättä turhaa aikaa ja materiaaleja sellaiseen, mikä ei kerro suunnitelman kannalta uusia asioita. Suunnittelun aikana voidaan tehdä useita prototyyppejä. Ne kehittyvät sitä mukaa eteenpäin, kun suunnitelmasta on löydetty paranneltavaa.



**Prototyyppi
palvelusta**

Prototyyppi palvelusta voi olla esimerkiksi "palvelurata", jossa kaikki vaikeammin toteutettavat asiat on korvattu niiden toimintaa näyttelevillä oppilailla tai paperille piirretyillä kuvilla. Jos halutaan kehittää uusi verkkoalusta koululle, voidaan siitä rakentaa prototyyppi isoista papereista ilmoitustaululle, uutta ruokailujärjestystä taas voidaan kokeilla vaihtamalla päiväksi aikatauluja. Jos suunnitellaan tilamuutoksia, ne voidaan toteuttaa esimerkiksi pahvista rakennetuilla seinillä tai koulun tiloista valmiiksi löytyvillä kalusteilla.

HUOMIOITAVAA:

- Luonnosvaiheessa oli useampia ideoita rinnakkain – nyt valitaan yksi, jota ryhdytään testaamaan eteenpäin. Voidaan myös tehdä rinnakkain useita prototyyppejä, jos on kyse isosta ryhmästä ja aikaa riittää niiden kaikkien hyvään testaamiseen.
- Hyvästä ideasta voi tulla huono lopputulos ja huonosta ideasta hyvä – prototyypin avulla selvitetään, miten suunnitelma toimii käytännössä.

KUVA: OPINKIRJO,
JULIUS KONTTINEN





6. Testaus

Kutsutaan kaikki
käyttäjät mukaan.
Kokeillaan yhdessä,
miten palvelu toimii.
Ratkaisu on jo lähellä.

TESTAAMINEN TAPAHTUU REAALIYMPÄRISTÖSSÄ PROTOTYYPIN AVULLA.

Testaus voidaan tehdä pienesti tai suuresti. On parempi testata joku yksittäinen kohta palvelusta kunnolla kuin koko palvelu heikosti, jos aikaa tai mahdollisuuksia ei ole koko palvelun testaamiseen.

Testattaessa voidaan samalla kutsua muuta kouluyhteisöä aiheen pariin ja herättää mielenkiintoa laajemmalle.

Testauksessa on tärkeää ottaa mukaan testaajia kaikista käyttäjäryhmistä. Testauksen olosuhteet on hyvä miettiä, esimerkiksi eri ajankohtina voi tulla erilaisia tuloksia. Muotoilussa testauksessa ei yleensä ole tarkoitus saavuttaa tieteellisesti tarkkoja tuloksia, vaan enemmänkin saada laajempaa palautetta suunnitelmasta ja löytää tärkeimmät kehityskohteet.

Bodystorming

Bodystormingin avulla voidaan kokeilla palvelun toimintaa käytännössä ja selvittää, onko suunnittelun aikana unohtunut jotain. Bodystorming soveltuu hyvin palveluprototyypin testaamiseen. Se muistuttaa tekniikkana roolileikkiä, mutta siinä työskennellään jo pidemmälle viedyn palvelun kanssa.

Bodystormingissa käydään palvelun prototyyppi yhdessä läpi. Aluksi luodaan kiva ilmapiiri esimerkiksi jollakin lämmittelytehtävällä, ja sen jälkeen lähdetään yhdessä kulkemaan palvelua kohta kohdalta. Prototyyppiä edetessä pysähdytään aina sitä mukaa, kun tulee mieleen jotain kommentoitavaa tai huomioitavaa. Bodystormingissa pyritään kokemaan palvelu mahdollisimman tarkasti havainnoiden. Sitä voi myös tehdä eri käyttäjäryhmiä sekoittaen, esimerkiksi siten, että ryhmässä on opettaja ja eri-ikäisiä oppilaita.

Värilappu- palaute

Palvelun testauksessa voidaan kerätä palautetta myös värikkäiden tarrojen tai liimalappujen avulla. Uutta palvelua testaaville oppilaille ja henkilökunnalle annetaan värikkäitä tarroja/liimalappuja, joita he voivat liimata prototyyppiin kokeillessaan uutta palvelua, ja kertoa niiden avulla omasta kokemuksestaan. Tarrat värikoodataan esimerkiksi seuraavasti:

- *Vihreä – ilahduin*
- *Punainen – tässä kohtaa on vielä kehitettävää*
- *Keltainen – en ymmärtänyt tätä kohtaa*

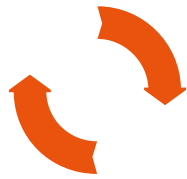
Tarrojen avulla ei saada yhtä tarkkaa palautetta kuin vaikkapa haastattelulla, mutta se on kevyt ja helppo tapa "mitata palvelun lämpötilaa" eli löytää keskeisimpiä kehityskohteita ja onnistumisia.

MUITA TESTAUSMENETELMIÄ:

- *Havainnointi: katso s. 34*
- *Kysely: otetaan prototyyppi palvelusta käyttöön määritellyksi ajaksi. Tehdään testikäytön jälkeen lyhyt kysely palvelun käyttäjille esimerkiksi sähköisellä kyselylomakkeella tai kasvatusten.*



KUVA: MUOTOILUN
SKIDIKATEMIA,
TANI SIMBERG



7. Jatko- kehittely

Hyödynnetään
havainnot ja palautteet.
Vielä on monenlaisia
mahdollisuuksia
kehittää eteenpäin.
Kohti parempaa!



JATKOKEHITTELYÄ ON HYVÄ TEHDÄ LAAJEMMALLA JOUKOLLA, JOTTA MUUKIN KOULUYHTEISÖ VOI OSALLISTUA PROSESSIIN.

Prototyypistä saatua palautetta on tärkeä hyödyntää. Kehittelyä voidaan jatkaa käytettävissä olevasta ajasta riippuen joko lyhyemmin tai syvällisemmin paneutuen, ja prototyyppejä voi aina muokata uudenlaiseksi. Yleensä palvelu paranee kierros kierrokselta.

Jatkokehittelyn voi aloittaa esimerkiksi luokittelemalla kerättyjä havaintoja ja palautetta. Ne voi luokitella esimerkiksi sen perusteella, miten helppo muutokset on toteuttaa tai miten iso joukko niitä on toivonut. Jatkokehittelyssä voidaan myös hyödyntää useamman vaihtoehdon mallia, jossa suunnitelmaa muutetaan vaihtoehtoihin suuntiin. Tämä on erityisen hyvä vaihtoehto silloin, jos toivottuja muutoksia ei voida toteuttaa samaan suunnitelmaan. Jatkokehittelyssä voidaan myös ensin yrittää löytää tärkeimmät kehittelyn kohdat, esimerkiksi valitsemalla kolme keskeisintä palautetta kerännyttä kohtaa.

Jatkokehittelyä voidaan tehdä myös koulun arjen lomassa pitkin kouluvuotta.

Ristiin- kehittely

Jos kaksi ryhmää on tehnyt erillisiä projekteja, he voivat tutustua toistensa projekteihin ja jatkokehitellä niitä ristiin. Jatkokehittelyä voidaan tehdä paritehtävänä, jossa jokainen pari tekee saadun palautteen perusteella kolme erilaista muunnosta konseptista. Tehtävän voi tehdä myös ryhmässä:

- 1. Tehtävän aluksi kummassakin ryhmässä muodostetaan pareja, jotka esittäytyvät toisen ryhmän pareille. Näin muodostuu neljän oppilaan ryhmiä, joissa on kaksi oppilasta kummastakin ryhmästä.*
- 2. Parit esittelevät toisilleen omat projektinsa ja kertovat saadusta palautteesta.*
- 3. Sen jälkeen kumpikin pari tekee toisen projektista kolme erilaista muunnosta, jossa otetaan huomioon saatu palaute.*
- 4. Neljän ryhmässä esitellään muunnokset ja keskustellaan niistä yhdessä, sen jälkeen ne voidaan esittää myös muulle ryhmälle.*



8. Lanseeraus

**On aika olla ylpeä
aikaansaannoksista.
Lanseeraus näyttelyn
tai blogin avulla.
Juhlan paikka - koko
yhteisö mukaan!**

ON TÄRKEÄÄ NAUTTIA TEHDYSTÄ TYÖSTÄ JA SAADA SIITÄ POSITIIVISTA PALAUTETTA.

Palvelumuotoilumatkaa on syytä juhlistaa yhteisöllisesti ja antaa kaikille tekijöille ansaittua palautetta. Lanseerauksessa tehty työ voidaan tuoda esille näyttelynä, lehtenä, videona tai verkkojulkaisuna. Lanseeraus voi olla myös projektin esittely koulun yhteisessä tilaisuudessa tai vaikka esityksessä huoltajille. Toteutus voi olla näyttely, jolloin näyttelytilaa etsiessä sopivia paikkoja voivat koulun lisäksi tarjota esimerkiksi paikalliset kirjastot, kulttuurikohteet tai yhteisötilat. Näyttelyn yhteydessä on mahdollista kerätä edelleen palautetta.

Valmiiksi saatu työ on palkitsevaa ja sen lanseeraus myös palauttaa mieliin muotoiluprosessin vaiheet. Lanseeraustilaisuudessa voidaan keskustella opitusta ja jakaa kokemuksia ja tuntemuksia matkan varrelta. Yhdessä voidaan pohtia, mitä ollaan opittu ja mikä on ollut hauskinda.



KUVAT: DESIGNMUSEO, OTSO ALASKO

Osallistava arviointi ja dokumentointi

Arviointi kuuluu aina laadukkaaseen ja kehittävään toimintaan. Osallistavaa arviointia kannattaa tehdä pitkin palvelumuotoilujaksoa erilaisin tekniikoin. Lyhytarviointitekniikoilla, kuten peukutuksella, hymiö- tai värikoodikorteilla, saadaan nopeasti tietää, miten työskentely on sujunut, miltä oppilaista tuntuu ja niin edelleen. Osallistavien arviointitekniikoiden ajatuksena on, ettei oppilas ole arvioinnin kohteena, vaan yhdessä tekemistä, tavoitteiden toteutumista, prosessia tai omaa työskentelyä arvioidaan. Alla olevista arviointitavoista voi valita omalle ryhmälle sopivimmat.



Nettisivut ja blogi

Palvelumuotoilujaksoa tukee arviointi pitkin matkaa. Prosessinomainen työtapa hyötyy tapahtumien tarkasta tallentamisesta ja kirjaamisesta muistiin. Itse matka on arvokas, ei vain lopputulos. Oppilaat voivat oppia samassa yhteydessä, miten nettisivuja tehdään ja tutustua blogeihin.

Jokaisen vaiheen voi julkaista netissä, jolloin oppilaat voivat itse valokuvata, tehdä videoita tapahtumista ja kirjoittaa vaiheista blogitekstejä. Julkaisut voi toteuttaa pareittain, jolloin jokaiselle vaiheelle tulee omat julkaisijat, ja kaikki saavat vastuuta julkaisemisesta. Kokonaisuuteen voi liittää portfolion esittelemään koko jakson tuottamia tuloksia.



Jana

Huoneen lattialle kuvitellaan jana, jonka on oltava niin pitkä, että kaikki osallistujat mahtuvat seisomaan sen päällä. Janan päät voivat olla "kyllä" – "ei" tai "erittäin hyvä – erittäin huono" ja keskellä on vaihtoehto "en osaa sanoa". Janaa voi käyttää myös asteikkona "paljon" ja "vähän" sekä numeroiden janan eri kohdat "0-1-2-3-4-5", tms. Janan eri päissä voi olla myös väittämät. Ohjaaja esittää kysymyksen. Kukin osallistuja asettuu janalle, omaa näkemystään vastaavaan kohtaan. Jutellaan lähellä olevan henkilön kanssa omista ajatuksista liittyen aiheeseen, ja lopuksi nostetaan janan eri kohdilta yhteiseen keskusteluun aiheita, joita edellä käytiin.



Kuvakortit

Asetellaan erilaisia kuvakortteja pöydälle/ lattialle. (Kuvakortteja voi kerätä ilmaispostikorteista, käytetyistä postikorteista liimaamalla kortin tekstipuoli piiloon paperin alle, leikkaamalla lehdistä kuvia ja liimaamalla niitä kartongille, jne.) Jokainen saa valita kuvakortista yhden, joka sopii parhaiten kuvaamaan omaa fiilistä, olotilaa, tunnelmaa tai muuta ohjaajan ohjeen mukaista asiaa. "Valitse kuva, joka kuvastaa sitä olotilaa, joka sinulla oli muotoilujakson aluksi ja toinen kuva, joka kuvastaa olotilaasi nyt." / "Valitse kuva, joka kuvastaa muotoilujakson tunnelmaa mielestäsi parhaiten." / "Valitse kuva, joka kuvastaa sitä, miltä sinusta tuntuu työskennellä tässä ryhmässä." jne. Asetutaan istumaan piiriin, ja jokainen saa vuorollaan esitellä valitsemansa kuvan (laittaa se esim. kiertoon kaikille) ja kertoa, miten se kuvastaa omia fiiliksiä tms. Kaikille annetaan kertomisrauha, puhetta ei välttämättä kommentoida laisinkaan, vaan vuoro siirtyy seuraavalle ilman kommentointeja. Myös lyhyt kommentointi voi olla mukavaa – ohjaaja osaa toimia parhaiten tilanteen ja ryhmän mukaan.



Kollektiivinen muistelu ja tarinaviiva

Palvelumuotoilujakson yhteisarviointi voidaan toteuttaa tarinaviivaa käyttäen. Kollektiivinen muistelu ja tarinaviiva –arviointimenetelmän tarkoituksena on kartoittaa ja tarkastella projektin tilannetta jälkeenpäin tietyltä ajanjaksolta. Kollektiivinen muistelu auttaa näkemään kokonaisuuden: mitä kaikkea ajanjaksolla on tapahtunut, kuka tehnyt mitään ja minkälaisia syy-seuraus-suhteita eri tilanteista tai tapahtumista löytyy. Kollektiivisen muistelun tuloksena syntyy tarinaviiva, jota tarkastelemalla pystyy näkemään asioiden ja tilanteiden kehittymisen eri vaiheet suunnitelmista toteutukseen.

Tarkastellaan palvelumuotoilujakson aikaista toimintaa ja tapahtumia. Jokainen miettii aluksi itsekseen ajanjakson merkittäviä tapahtumia ja kirjoittaa nämä (jokaisen tapahtuman erilliselle) tarralapuille. Seuraavaksi tarralaput kiinnitetään seinälle tarinaviivalle. Tarinaviiva on esimerkiksi liitutaululle tai fläpeille piirretty aikajana, jossa kuvataan tarkastelun kohteena olevaa ajanjaksoa. Samalla kun osallistujat kiinnittävät lappuja aikajanalle, he kertovat tunnelmiaan ja taustoja lapuille kirjaamistaan asioista yksi kerrallaan. Samalla keskustellaan yhdessä tapahtumien kehittymisestä aikajanalla.

Kokonaistarkastelun jälkeen siirrytään arviointiin. Jokaiselle osallistujalle annetaan kolme vihreää ja kolme punaista lappua, joihin kirjataan kaikista tarinaviivalle kiinnitetyistä lapuista positiivisimmat (vihreä) ja negatiivisimmat (punainen) tapahtumat. Ryhmässä käydään keskustelua esille tulleista tapahtumista. (mukailltu: www.jelli.fi)

Lisää vertais- ja ryhmäarviointi-ideoita: Yks, kaks toimimaan! Työkaluja yhteiskunnallisten teemojen opettamiseen.



Muotoilu- prosessi on oppimis- prosessi

On tärkeää tuoda näkyville, mitä muotoiluprosessin aikana on opittu. Arviointiin otetaan avuksi kuva muotoiluprosessista sivulta 14-15. Toimitaan pienryhmissä. Opettaja heijastaa prosessikaavion oppilaiden nähtäville. A3-kokoisille papereille kirjoitetaan otsikot: ongelma, empatia, ideointi, luonnostelu, prototyyppi, testaus, jatkokehittely ja lanseeraus. Paperit asetellaan pulpeteille pitkin luokkaa. Pienryhmät valitsevat yhden paperin, ja kirjaavat siihen, mitä juuri otsikon nimeämässä vaiheessa opittiin. Kun kirjaaminen on tehty, siirrytään pienryhmänä seuraavaan paperiin kirjaamaan opitut asiat. Sitä mukaa, kun ryhmiä käy pisteillä, papereihin tulee lisää opittuja asioita näkyväksi. Lopuksi paperit käydään yhdessä läpi keskustellen yhdessä tehdystä matkasta. Olennaista on keskustella myös siitä, miten muotoiluprosessia voi hyödyntää myös muussakin oppimisessä ja ongelmanratkaisussa.



KUVA: OPINKIRJO,
JULIUS KONTTINEN

Monialainen oppimiskokonaisuus

TARKISTUSLISTA

- *Luotiin turvallinen ja luova ilmapiiri.*
- *Suunniteltiin yhdessä oppilaiden kanssa.*
- *Nostettiin käsiteltävät teemat oppilaiden kokemuksista, kysymyksistä ja havainnoista.*
- *Kerättiin tietoa eri tavoin ja eri lähteistä.*
- *Annettiin mahdollisuuksia uteliaisuuteen, ideointiin ja luovuuteen.*
- *Tuotiin koulun ulkopuolella opittu näkyväksi ja käyttöön koko ryhmälle.*
- *Käytettiin erilaisia oppimisympäristöjä.*
- *Työskenneltiin erilaisissa, eri-ikäisten ja/tai eri luokilta olevien oppilaiden kanssa.*
- *Käytettiin eri oppiaineista ja lähteistä saatuja tietoja ja taitoja.*
- *Työskenneltiin useiden aikuisten ohjaamina.*
- *Käytettiin monenlaisia työskentelytapoja.*
- *Hyödynnettiin tieto- ja viestintäteknologiaa.*
- *Opittiin työskentelemään ryhmässä ja ryhmänä.*
- *Annettiin mahdollisuuksia erilaisen mielipiteiden esille tuomiseen.*
- *Lisättiin oppilaiden omistajuutta koulun tiloihin tai ratkaisuihin.*
- *Opittiin löytämään yhdessä ratkaisuja.*
- *Työskenneltiin ajankohtaisten ja paikallisten asioiden parissa.*
- *Käytettiin erilaisia vuorovaikutustaitoja.*
- *Otettiin huomioon ekologiset, ekonomiset, ergonomiset, eettiset ja esteettiset näkökulmat.*
- *Annettiin mahdollisuuksia vaikuttaa ja osallistua päätöksentekoon.*
- *Tarjottiin valmiiksi saamisen kokemuksia.*
- *Rakennettiin yhteisöä ja yhteisöllisyyttä toimimalla yhteisen tavoitteen parissa.*
- *Toteutettiin osallistavaa arviointia oppilaiden toimesta pitkin matkaa ja matkan päätteeksi; tehtiin oppimisprosessi näkyväksi.*
- *Annettiin avaimet muuttaa ja parantaa maailmaa!*

Matkalla palvelumuotoiluun ovat olleet mukana



LAURA EURO

Laura Euro on strategiseen muotoiluun ja yhteissuunnitteluun erikoistunut muotoilija. Hänen mielestään palvelumuotoilussa on olennaista empaattinen suunnittelu ja eri näkökulmien mukaan tuominen. Kaiken lähtökohta on ihmisten toiminnan ymmärtäminen. Laura tekee parhaillaan opinnäytettään Helsingin opetusvirastolle ja hän on kehittänyt Skidiakatemia-palvelumuotoilukerhon. Laura pyrkii kehittämään kouluihin sopivia muotoilun käytäntöjä.



KEHITTÄMISKESKUS OPINKIRJO

Opinkirjo on lasten ja nuorten hyvinvointia ja kasvua monipuolisesti tukeva järjestö. Yhdistys kehittää nuoria osallistavaa toimintaa yhdessä nuorten kanssa. Opinkirjo järjestää koulutuksia ja tuottaa oppimateriaaleja koulunuorisotyöhön ja opetussuunnitelmien toteuttamiseen. Opinkirjossa työskennellään muun muassa tiede-, osallisuus- ja demokratiakasvatuksen, yrittäjyyskasvatuksen, taide- ja muotoilukasvatuksen sekä opettajankoulutuksen parissa.



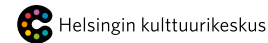
DESIGNMUSEO

Kansainvälisesti arvostettu Designmuseum on suomalaisen muotoilun valtakunnallinen erikoismuseo. Designmuseum sijaitsee Helsingissä Kaartin kaupunginosassa. Designmuseum tutkii, kerää, tallentaa, dokumentoi ja esittää muotoilua Suomessa ja kansainvälisissä kiertonäyttelyissä. Designmuseumissa kehitetään suomalaista muotoilukasvatusta yhteistyössä muiden toimijoiden kanssa. Museossa on aina runsaasti tarjontaa kouluille. Tutustu museoon itsenäisesti, kulje oppaan kanssa tai työskentele työpajassa.



TEOLLISUUSTAITEEN LIITTO ORNAMO

Teollisuustaiteen Liitto Ornamo on vuonna 1911 perustettu muotoilualan asiantuntijajärjestö, joka kehittää muotoilijan ammattia ja vaikuttaa muotoilun asemaan yhteiskunnassa. Jäsenistö koostuu alan korkeakoulutetuista ammattilaisista. He työskentelevät muun muassa sisustusarkkitehtuurin, teollisen muotoilun, kaluste-, tekstiili- ja vaatesuunnittelun, pakkaussuunnittelun, palvelumuotoilun, digitaalisen suunnittelun, muotoilukasvatuksen, taidekasityön ja taiteen aloilla. Ornamo tekee tiivistä yhteistyötä muotoilusta kiinnostuneiden yritysten ja muiden toimijoiden kanssa. Ornamo vaikuttaa muotoilun edistämiseen eurooppalaisten ja kansainvälisten järjestöjen kautta.



HELSINGIN KULTTUURIKESKUS

Helsingin kulttuurikeskus on taiteen, kulttuurin ja luovuuden edistäjä, joka kehittää kulttuurisesti rikasta ja monimuotoista Helsingin seutua. Helsingissä kulttuuri on kaikkien oikeus. Kulttuurikeskus tukee kulttuuria ja myöntää avustuksia, tuottaa kulttuuritoimintaa itse ja yhteistyössä muiden toimijoiden kanssa ja toimii aloitteellisesti ja tavoitteellisesti kulttuuripolitiikassa paikallisella, kansallisella ja kansainvälisellä tasolla.



SKIDIKATEMIA

Ornamon ja Designmuseon Muotoilukasvatus kouluihin -hankkeessa pilotoidaan muotoilukasvatuksen opetuskokonaisuuksia Muotoilun Skidiakatemia -iltapäiväkerhojen avulla. Helsingin kulttuurikeskuksen tukeman hankkeen tavoitteena on tuoda muotoilua jättelu osaksi koulujen toimintaa ja tuottaa opettajille uusia metodeja omaan opetukseensa. Muotoilukasvatus mahdollistaa eri oppiaineiden integroinnin luontevasti ja tarjoaa sateenvarjon monialaisen ja ilmiölähtöisen oppimisen tavoitteisiin. Tämän vihkon opetussisältö on tuotettu Skidiakatemia Palvelumuotoilu-kerhossa.

Innostuitko muotoilukasvatuksesta?

Muotoilulla on monipuolinen rooli osana yhteiskuntaa. Muotoilu on laaja-alaista ja se vaikuttaa meihin yksilöinä ja yhteisöinä. Se on osa koulujen arkea siinä missä teollisuuden tuotantojakin. Jos ennen muotoilija suunnitteli esineitä ja tuotteita, on nyt muotoilussa siirrytty yhä enemmän kohti palveluja, konsepteja ja elämyksiä. Muotoilija voi olla kehittämässä koulua, kaupunkia tai liikennepalvelua. Muotoilussa on voimaa ja sen avulla on mahdollista parantaa ihmisten arkea ja lisätä sosiaalista yhdenvertaisuutta. Kaikista ei tarvitse tulla muotoilijoita, mutta muotoiluajattelu hyödyttää kaikkia tulevaisuudessa.

Muotoilukasvatus alkaa tutustumalla muotoiluun, jolloin lähestytään ympäristöä monipuolisesti ja opitaan ympäristönlukutaitoa. Muotoilukasvatus on tutkimista, löytämistä ja kokeilua, se on määrittelyä, kehittämistä ja kiteyttämistä. Se kehittää luovan ja kriittisen ajattelun taitoja, ja se antaa tilaa mielikuvitukselle, ideoinnille ja oivalluksille.

Muotoilukasvatuksessa on keskeistä prosessi- ja tekemällä oppiminen sekä kokemuksellisuus. Siinä opitaan yhdessä, edistetään ongelmanratkaisutaitoja ja kykyä ymmärtää erilaisia näkökulmia. Työkaluja ammenetaan ammattimuotoilun käytännöistä. Oppilaiden oma aktiivinen rooli korostuu ja heistä kasvaa aktiivisia, keskustelevia ja rohkeita toimijoita.

Muutamia tutustumisvinkkejä

DESIGNARKISTO

Ladattavat muotoilutehtävät ja niihin liittyvä opas.
www.elka.fi/designarkisto

DESIGNMUSEO

Museovierailuja sekä muotoilukasvatuksen oppimissisältöjä ja linkkejä opetusmateriaaleihin.
www.designmuseo.fi

SUOMU, SUOMEN MUOTOILUKASVATUSSEURA

Muotoilukasvatuksen oppimissisältöjä, linkkejä opetusmateriaaleihin.
www.muotoilukasvatus.info

TEOLLISUUSTAITEEN LIITTO ORNAMO

Lisätietoa muotoilijoista ja muotoilukasvatuksesta, sen toimijoista ja sisällöistä.
www.ornamo.fi

ARKKI, LASTEN JA NUORTEN ARKKITEHTUURIKOULU

Taiteen laajaa perusopetusta arkkitehtuurissa, linkkejä opetusmateriaaleihin.
www.arkki.net

ARKKITEHTUURIMUSEO

Museovierailuja sekä arkkitehtuurikasvatuksen oppimissisältöjä ja linkkejä opetusmateriaaleihin 4–18-vuotiaille.
www.mfa.fi

ARKKITEHTUURIN TIEDOTUSKESKUS

Arkkitehtuurikasvatuksen asiantuntija.
<http://archinfo.fi>

Julkaisuja

HELSINGIN KAUPUNKI

Koulujen muotoilupolku

<http://www.kultus.fi/sites/default/files/tukimateriaali/1030/2016-09/muotoilupolku.pdf>

SUOMEN MUOTOILUKASVATUSSEURA SUOMU RY

Mutku – Muotoilukasvatusta peruskouluun, open opas.
www.muotoilukasvatus.info

KEHITTÄMISKESKUS OPINKIRJO RY

Muotoiloo! Opettajan opas muotoilukasvatukseen.

<https://www.opinkirjo.fi/easydata/customers/opinkirjo/files/materiaalit/muotoiloo.pdf>

Ideasta ratkaisuun - virikkeitä luovaan projektityöskentelyyn

https://www.opinkirjo.fi/easydata/customers/opinkirjo/files/tiedekasvatus/ideasta_ratkaisuun-web-versio2c.pdf

Ideasta ratkaisuun 2 - virikkeitä luovaan ongelmanratkaisuun opetuksessa

https://www.opinkirjo.fi/easydata/customers/opinkirjo/files/materiaalit/ideasta_ratkaisuun_ii_web.pdf

Keksitään lisää - materiaali keksintökerhoille

https://www.opinkirjo.fi/easydata/customers/opinkirjo/files/materiaalit/keksitaan_lisaa_web.pdf

Yks, kaks toimimaan! Työkaluja yhteiskunnallisten teemojen opettamiseen

<https://prezi.com/q2g19zk3m0q-/yks-kaks-toimimaan>

Ruokala

Tietokone

Reppu

Vesivärit

Jalkapallo

Pulpetti

Tuoli

Viherkasvi

Naulakko

Tabletti

Sakset

Kännykkä

Kirja

Vesivärit

Matto

Piha

Videotykki

Välipala

Kovaääniset

Vihko

Ikkuna

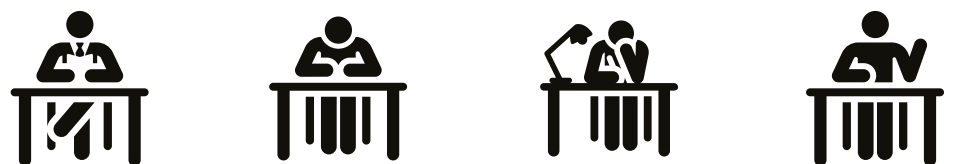
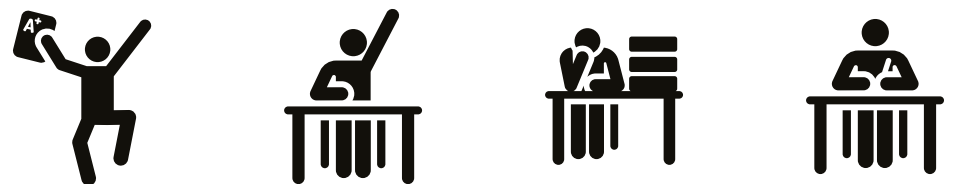
Käytävä

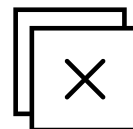
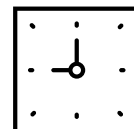
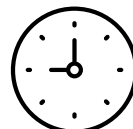
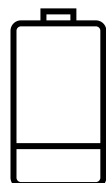
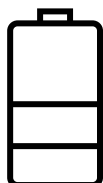
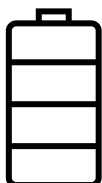
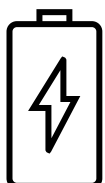
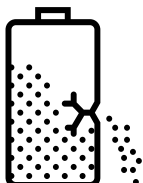
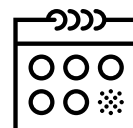
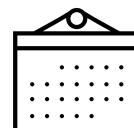
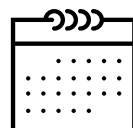
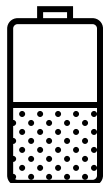
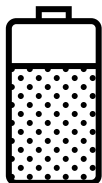
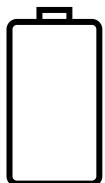
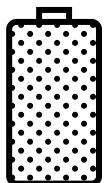
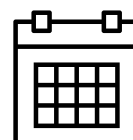
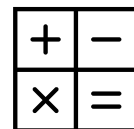
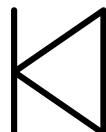
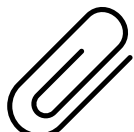
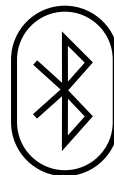
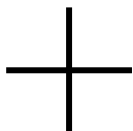
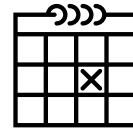
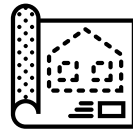
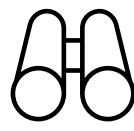
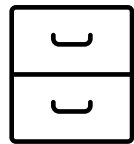
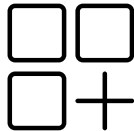
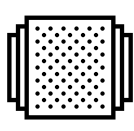
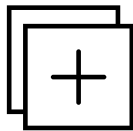
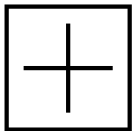
Kynä

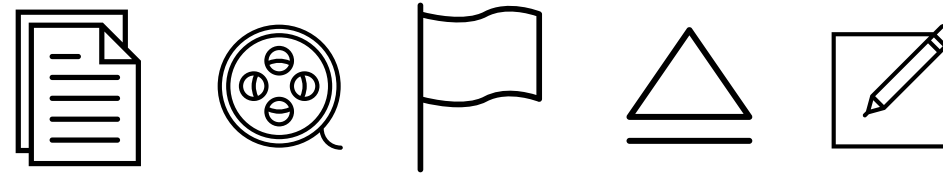
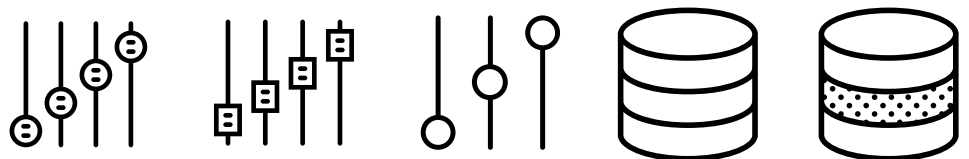
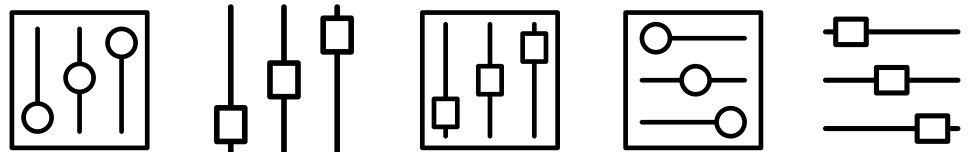
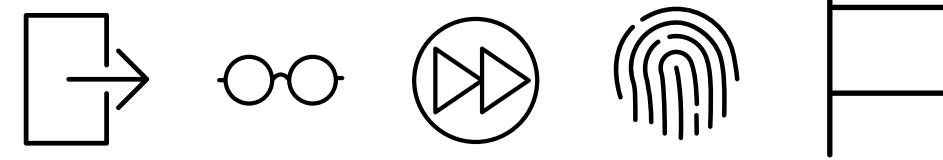
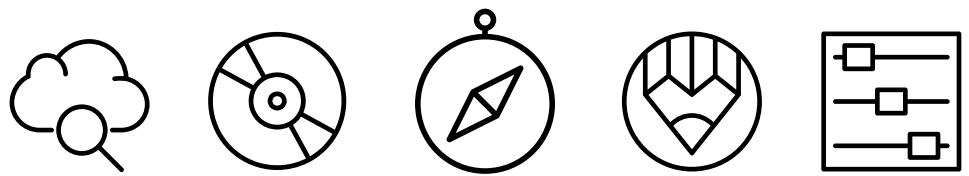
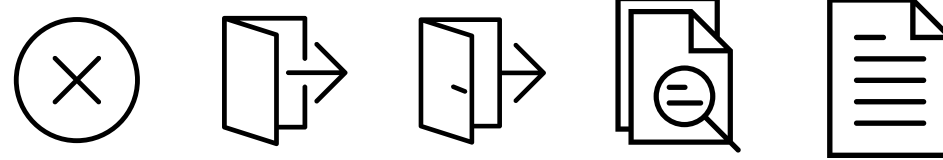
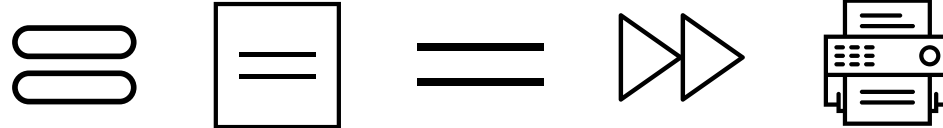
Aakkoset

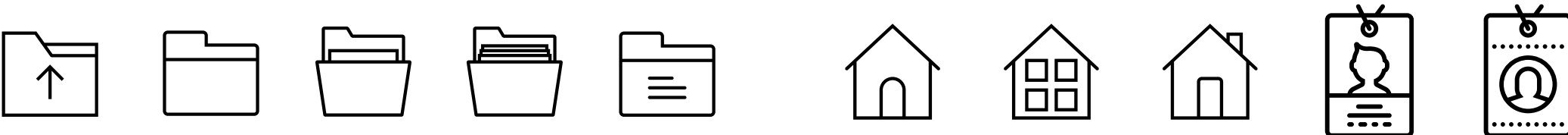
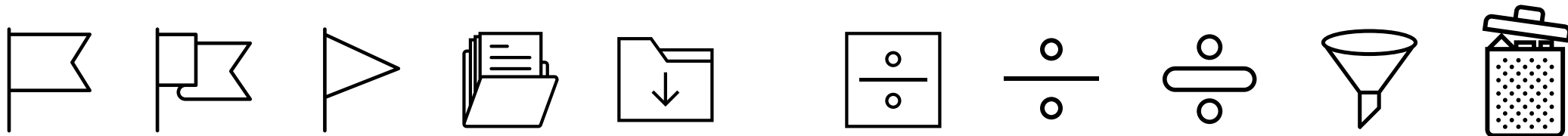
Jalkapallo	Ilmoitustaulu	Liikuntasali	Paperi
Sanomalehti	Lanka	Wilma	Vahtimestari
Avain	Ovi	Luokka	Opettajan- huone

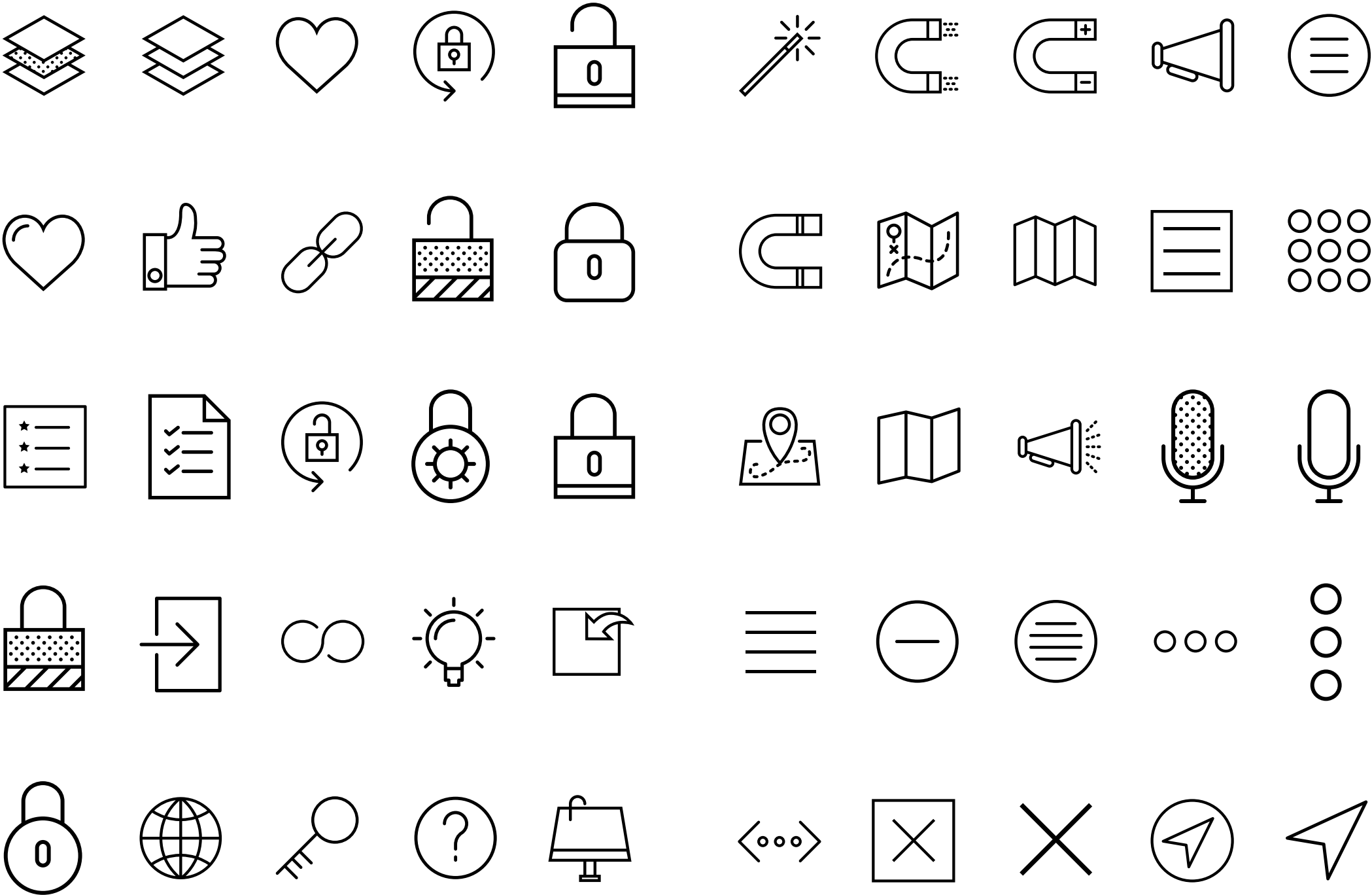


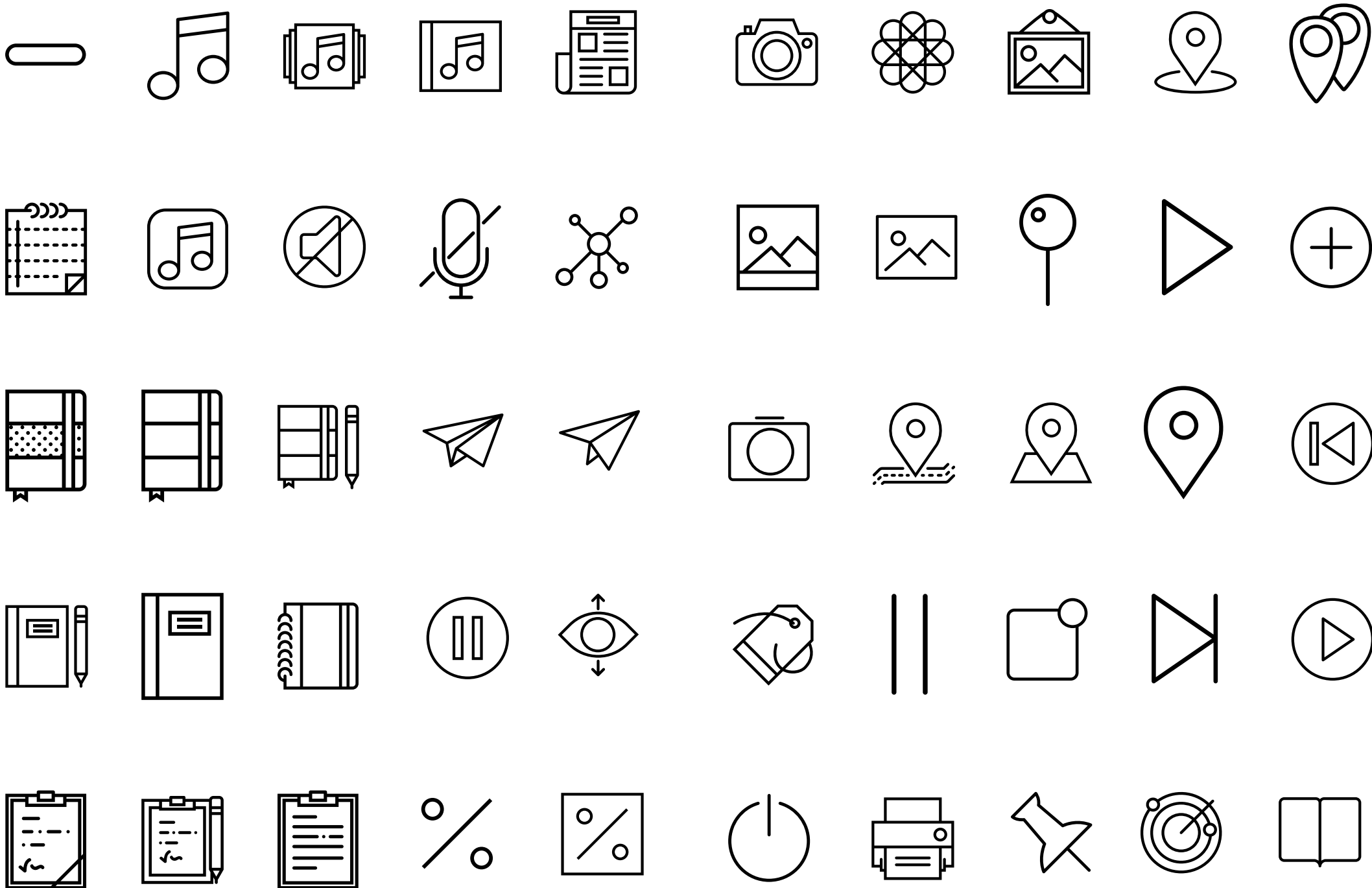


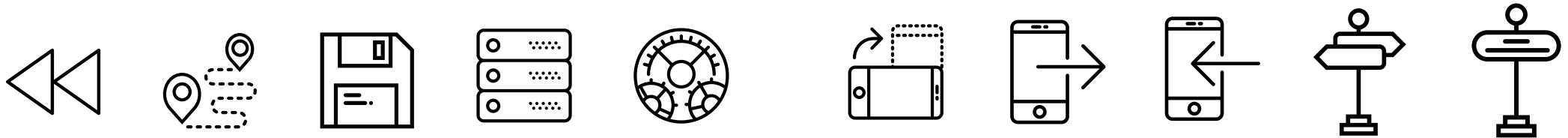
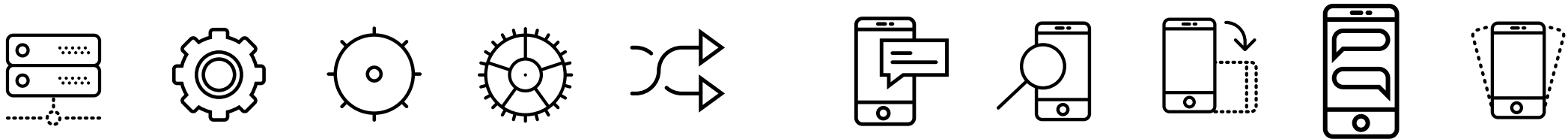
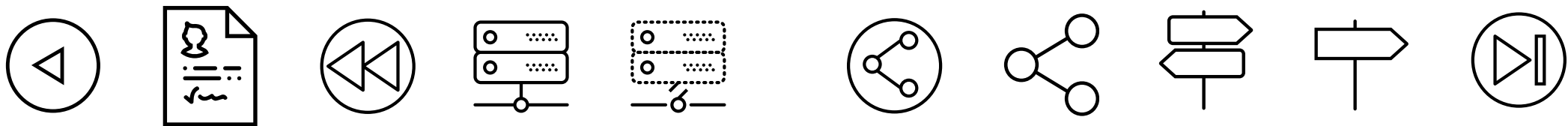


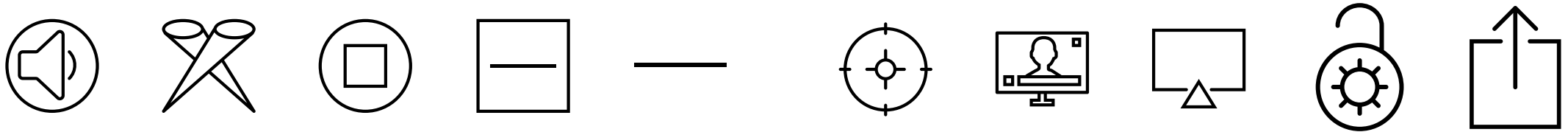
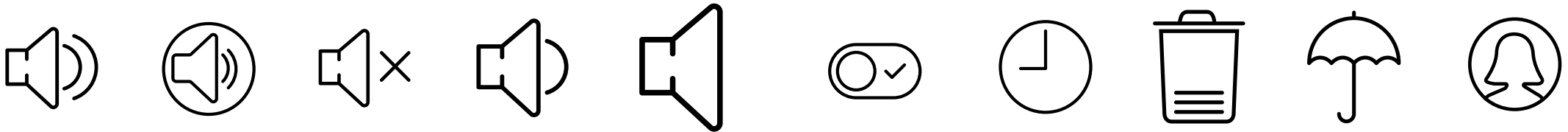


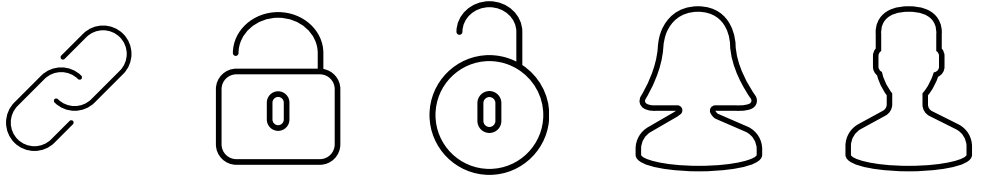














TERVETULOA MATKALLE PALVELUMUOTOILUUN!

MOKKI 1 tarjoaa palvelumuotoilun menetelmiä monialaisten oppimiskokonaisuuksien toteuttamisen tueksi. Muotoiluprosessi antaa suuntaviivat matkalle. Muotoiluajattelu kehittää uudenlaisten ideoiden syntymistä ja korostaa vuorovaikutuksen ja yhteistyön merkitystä.

Matkalla palvelumuotoiluun päästään kehittämään koulua paremmin toimivaksi. Lähtökohtana ovat empatia sekä oppilaiden havainnot, tutkiminen, kekseliäisyys ja kokeilut, joten lopputulos voi yllättää kaikki.

