

Muotoiluhaaste

Opas opettajalle

#muotoiluhaaste

#hyvaalahiymparistoa



Helsinki

Kuva: Anni Koponen

Muotoiluhaaste

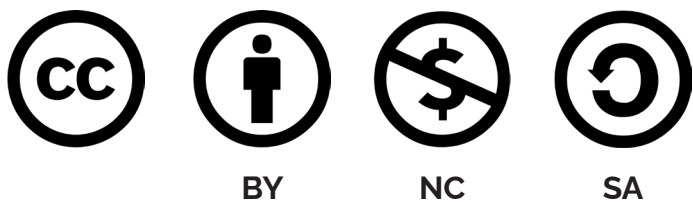
Opas opettajalle

2021

Tekstit ja taitto: Linda Vanni

Kuvat: Anni Koponen ja Linda Vanni





This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License. To view a copy of this license, please visit:

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

Mikä on muotoiluhaaste?

Muotoiluhaaste on kaikille kouluasteille tarkoitettu tehtävä, jonka avulla tutustumme muotoiluun ja sen menetelmiin.

Muotoiluhaasteessa lähestymme tehtävän kautta yhdessä omaa lähiympäristöämme muotoilijan silmin.

Tehtävässä pyrimme tunnistamaan asioita joita voisimme yhdessä ympäristössämme kehittää sekä ideoimaan niihin yhdessä ratkaisuja. Matkaan tarvitsette avointa mieltä sekä luovaa ajattelua.

Tehtävässä seurataan niin kutsuttua **muotoiluprosessia**, eli erilaisia vaiheita, joiden kautta ideoita kehitetään vaihe vaiheelta ongelman tunnistamisesta valmiiksi ratkaisuideaksi, tai lopulta jopa ihan oikeaksi ratkaisuksi asti.

Voitte toteuttaa muotoilutehtävän soveltaen juuri teidän ryhmälle tai luokalle soveltuvimmalla tavalla.

Suosittelemme tekemään tehtävät joko pareittain tai pienryhmissä. Vaiheet kannattaa tehdä järjestyksessä siten, että jokaiselle vaiheelle on varattu vähintään yksi kokonainen oppitunti – mahdollisesti useampikin – aikaa.

Muotoiluprosessissa on tärkeää jättää aikaa myös **yhteiselle keskustelulle ja pohdiskelulle**, sekä tarvittaessa myös edellisiin vaiheisiin palaamiselle. Jokainen prosessi on yksilöllinen, eikä vaiheiden seuraamista kannata ottaa niin vakavasti – tärkeintä on, että oppilailla on hauskaa tehtävän parissa! Olennaista on myös, että tehtävä tehdään **yhdessä muiden kanssa**, toisiltamme oppien ja hyvässä hengessä jokaista oppilasta kannustaen.

Muotoiluhaasteen sisältö sekä tämä aineisto on tehty yhteistyössä muotoilija Linda Vannin kanssa.

Jakakaa tehtävän tuotoksia, prosessia ja kokemuksianne somessa sekä inspiroitukaa muiden tuotoksista:

#muotoiluhaaste #hyvaalahiymparistoa

Ota osaa muotoiluhaasteeseen ja lähde luomaan parempaa lähiympäristöä muotoilun keinoin!

Muotoilu - mitä se on?

Muotoilu tarkoittaa erilaisten konkreettisten ja aineettomien asioiden, kuten **tuotteiden, palveluiden, tilojen, ympäristöjen ja kokemusten** suunnittelua paremmiksi, toimivammiksi ja käyttäjälähtöisemmiksi.

Muotoilun tehtävänä on tehdä ihmisten **arjen kokemuksesta ja ympäristöstä** parempaa ja toimivampaa kaikille. Muotoilun keskiössä on aina ihminen eli **käyttäjä**, jonka tarpeisiin tuotetta, palvelua tai tilaa suunnitellaan.

Muotoilussa seurataan **muotoiluprosessin vaiheita** ja hyödynnetään erilaisia **menetelmiä**, joiden avulla pyritään esimerkiksi rajaamaan ratkottava ongelma, tunnistamaan käyttäjien tarpeita, sekä ideoimaan ja kehittämään ongelmiin ratkaisuja. **Muotoilun tekemiseen ei ole yhtä oikeaa mallia** - prosessia ja menetelmiä sovelletaan aina tapauskohtaisesti sopivimmalla tavalla.

Tässä muotoiluhaasteessa harjoitteleme erityisesti **yhteissuunnittelua** ja **muotoiluajattelua**, jotka perustuvat yhteistyössä tapahtuvaan luovaan ongelmanratkaisuun.

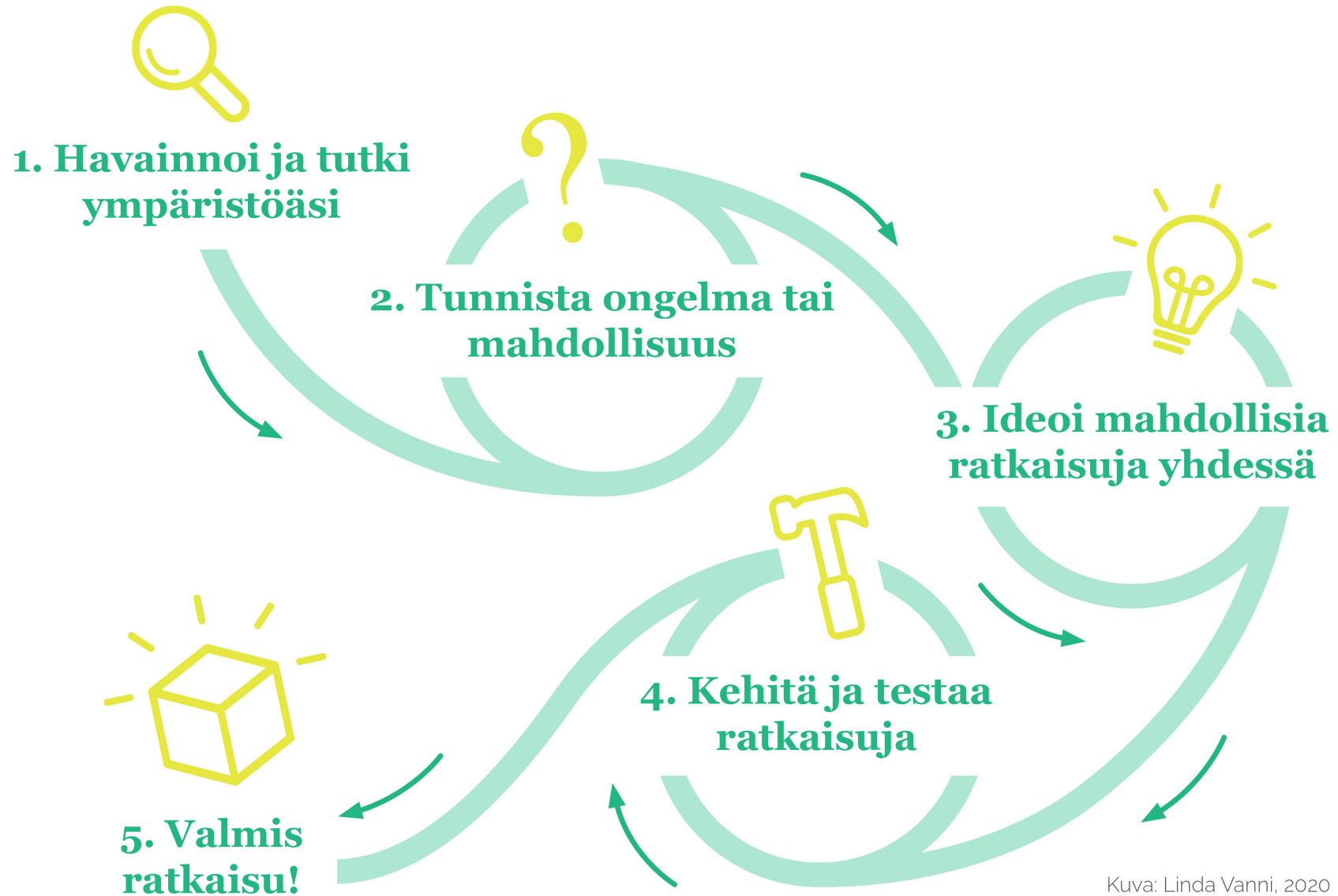
Muotoilun lähestymistapaa voidaan soveltaa koulussa mihin tahansa oppiaineeseen. Parhaimmillaan muotoilulla voidaan tukea ilmiöpohjaista, yli ainerajojen tapahtuvaa oppimista sekä vahvistaa oppilaiden välistä yhteistyötä ja kokemusta toimijuudesta ja osallisuudesta. Muotoilukasvatuksen keinoin voidaan myös edistää monenlaisten taitojen, kuten **luovan ajattelun, empatiakyvyn, vuorovaikutustaitojen ja päätöksenteon** kehittymistä.

Tämän muotoiluhaasteen tehtävissä ja osioissa hyödynnetään Kehittämiskeskus Opinkirjo ry:n Muotoilupakki-työkalua. Tutustu työkaluun: <https://muotoilupakki.fi/>

Lue lisää muotoilusta ja muotoilukasvatuksesta: <https://muotoilupakki.fi/muotoilu/>

Muotoiluprosessi

Muotoiluprosessista löytyy useita erilaisia kuvauksia, voit tutustua tarkemmin muotoiluprosessiin täällä:
<https://muotoilupakki.fi/muotoiluprosessi/>



Kuva: Linda Vanni, 2020

A person wearing a dark winter jacket and a beanie is looking down at a piece of paper they are holding. The background is a blurred crowd of people, suggesting an outdoor event or gathering. The entire image has a green color overlay.

1. Havainnoi ja tutki ympäristöäsi

Kuva: Anni Koponen

1. Havainnoi ja tutki ympäristöäsi



Tarvitsette tehtävään:

- Kynän
- Tehtävämonisteen 1
- Muistivihon
- Kameran (optio)

Havainnoinnilla tarkoitamme tutkimista ympäristöä ja ihmisiä tarkkailemalla. Pitämällä silmät ja korvat auki sekä havainnoimalla ympäristöämme tarkkaavaisesti pyrimme ymmärtämään esimerkiksi, että mitä ympäristössä on ja mitä siellä tapahtuu sekä miten ympäristöä käytetään ja miksi. Näin voimme tunnistaa esimerkiksi ratkaistavia haasteita sekä kehittämisen mahdollisuuksia. Ympäristöä havainnoidessa tärkeää on **avoin mieli** – näin saatamme tehdä sattumalta yllättäviäkin havaintoja, joihin emme olisi muuten osanneet kiinnittää huomiota.

Havainnointia kannattaa tehdä yhdessä parin kanssa keskustellen sekä havaintoja ylös kirjaten, piirtäen tai valokuvaten.

Valitkaa ensin paikka havainnointia varten. Paikka voi olla tarkoin rajattu, kuten esimerkiksi koulun ruokala tai piha, tai laiveammin rajattu, kuten esimerkiksi kouluympäristö tai naapurusto, jossa koulunne sijaitsee. Usein helpoin taktiikka havainnointiin on valita yksi paikka ja pysyä siinä pidemmän hetken ajan. Voit myös halutessasi palata samalle

paikalle myöhemmin eri kellon aikoina, jolloin näet miten ympäristön käyttö muuttuu eri vuorokauden aikoina.

Havainnoidessa voitte **keskustella parin kanssa ympäristöä koskevista kysymyksistä.** Aloittakaa listaamalla asioita ympärillänne: Missä olette, mitä asioita ympäristössä on, mitä siellä tapahtuu? Voitte lähestyä ympäristön tarkkailua myös **aistikokemuksien** kautta: Mitä näette, entä kuulette? Miltä ympäristössä tuoksuu? Miltä siellä tuntuu? Miten kuvailisitte ympäristön tunnelmaa ja mitkä asiat siihen vaikuttaa?

Siirtykää seuraavaksi tarkkailemaan ympäristön **käyttäjiä**, eli ihmisiä, jotka käyttävät tilaa. Onko ympäristössä ihmisiä, autoja, pyöräilijöitä, eläimiä? Miten ympäristöä käytetään, mitä siellä tehdään? Monesti on tärkeää pohtia myös, **mitä ympäristössä ei ole tai mitä siellä ei tehdä.** Onko jotain, mitä ympäristö tarvitsee tai mitä sieltä puuttuu? Mikä tekisi ympäristöstä paremman ja kenen näkökulmasta? Ympäristön ja havaintojen valokuvaaminen tai esimerkiksi piirtäminen ja kirjoittaminen muistiin on hyvä idea.



Havainnointia voi täydentää myös **haastatteluilla**.

Haastattelu antaa meille tietoja, joiden avulla voimme harjoittaa **empati**a eli kykyämme asettua toisen ihmisen saappaisiin ja nähdä ympäristö toisen ihmisen silmin. Haastatteluilla voidaan laajentaa omaa ymmärrystä ja saada uusia näkökulmia ympäristöön ja sen käyttöön liittyen.

Haastatelkaa toisianne sekä ympäristöä käyttäviä ihmisiä.

Millaisia ajatuksia henkilölle herää ympäristöstä? Onko jotain mikä haastateltavaa ympäristössä häiritsee ja miksi? Entä mikä tekisi ympäristöstä paremman hänen mielestään?

Havainnoinnin ja mahdollisten haastattelujen jälkeen **keskustellaan yhdessä havainnoista**. Millaisia asioita ympäristöistä löysitte, millaisia oivalluksia heräsi? Jakakaa ajatuksia muiden kanssa.

Lue lisää havainnointi-menetelmästä:

<https://muotoilupakki.fi/menetelmat/havainnointi/>

Lue lisää haastattelu-menetelmästä:

<https://muotoilupakki.fi/menetelmat/haastattelu/>

Lue lisää empatiasta:

<https://muotoilupakki.fi/muotoiluprosessi/empatia/>



Tehtävämoniste 1: Havainnoi ja tutki ympäristöäsi

- Valitkaa paikka havainnointiin
- Keskustelkaa esitetyistä kysymyksistä
- Kirjatkaa tai piirtäkää havaintojanne ylös

1. Kuvaile ympäristöä.

Mikä havainnoimanne paikka on? Mitä näette, haistatte, kuulette tai tunnette tunnustelemalla? Mitä asioita ympäristössä on?

2. Kuvaile ympäristön käyttäjää ja käyttöä.

Kuka ympäristöä käyttää ja miten? Miksi? Milloin? Muuttuuko käyttö eri kellon aikoina?



2. Tunnista ongelma tai mahdollisuus

Tarvitsette tehtävään:

- Kynän
- Tehtävämonisteen 2
- Muistivihon
- Erivärisiä post it -lappuja

Lue lisää aivoriihi-menetelmästä:

<https://muotoilupakki.fi/menetelmat/aivoriihi/>

Voitte halutessanne käyttää haasteiden ja mahdollisuuksien tunnistamiseen SWOT-menetelmää:

<https://muotoilupakki.fi/menetelmat/swot/>

Keskustelun ja havainnoinnin pohjalta pyritään seuraavaksi **tunnistamaan haasteita ja mahdollisuuksia lähi- tai kouluympäristönne kehittämiseksi**. Voitte tätä harjoitusta varten palata havainnoimaan, tai pohtia pareittain keskustellen jo tehtyjen havaintojen pohjalta tunnistamianne haasteita ja mahdollisuuksia.

Haaste on asia tai ongelma, joka pitäisi mielestänne ympäristössä ratkaista. Voitte pohtia ympäristön käyttöä rajoittavia tai muuten ongelmallisia tekijöitä valitun **käyttäjän** näkökulmasta. Käyttäjä voi olla esimerkiksi koulun ruokalassa lounastava tai koulun pihalla välituntia viettävä oppilas. Puuttuuko käyttäjän näkökulmasta ympäristöstä jotain? Havaitsetteko jotain asiaa, joka pitäisi ratkaista?

Kehitettävän asian ei tarvitse olla välttämättä haaste tai ongelma, vaan voitte pyrkiä tunnistamaan ympäristöstä myös parantamisen **mahdollisuuksia**. Mikä tekisi ympäristöstä paremman, kenen näkökulmasta ja miten? **Usein ratkaisut ovat sitä vaikuttavampia, mitä useampia ihmisiä ne auttavat**. Mikäli toisen saappaisiin asettuminen

tuntuu tässä tilanteessa vaikealta, voitte myös miettiä omasta tai vaikka luokkakaverienne näkökulmasta: mikä tekisi ympäristöstä paremman juuri minulle tai meille?

Lopuksi **keskustelkaa kaikki yhdessä** havaituista haasteista ja mahdollisuuksista. Tällä kertaa käytäkää **aivoriihi-menetelmää** – kirjoittakaa ja kerätkää tunnistettuja haasteita ja mahdollisuuksia *post it* -lapuille seinälle tai virtuaaliselle valkotaululle. Voitte käyttää esimerkiksi punaisia lappuja tunnistetuille haasteille, ja vihreitä lappuja mahdollisuuksille. Järjestelkää ja siirrelkää lappuja esimerkiksi sen mukaan, minkä ongelman ne ratkaisevat, tai yhdistelemällä samankaltaiset havainnot ryhmiksi. Näin voidaan jäsentää kerättyä tietoa ja tehdä sitä näkyväksi ja ymmärrettävämmäksi kaikille. Onko joitain havaintoja, jotka toistuvat monta kertaa? Onko havainnoissa jotain yllättävää?

Aivoriihi-metodissa on tärkeää, että kaikki pääsevät ääneen, ja että kenenkään havaintoja ei vähätellä tai jätetä huomioimatta, sillä **usein ratkaisujen siemenet saattavat löytyä yllättävistäkin paikoista ja havainnoista**.



Tehtävämoniste 2: Tunnista ongelma tai mahdollisuus

- Keskustelkaa havainnoistanne
- Täyttäkää kohdat yhdessä keskustellen
- Pyrkikää kääntämään haaste mahdollisuudeksi

1. Tunnistakaa ratkaistava haaste

Tunnistatteko jonkin haasteen, ongelman tai puutteen käyttäjän näkökulmasta ympäristössä?
Miksi juuri tämä asia tulisi mielestänne ratkaista?

2. Tunnistakaa kehittämisen mahdollisuus

Miten havaitsemanne haasteen tai ongelman voisi ratkaista? Mitä kehittämisen mahdollisuuksia ympäristössä on?



3. Ideoi mahdollisia ratkaisuja yhdessä



3. Ideoi mahdollisia ratkaisuja yhdessä

Tarvitsette tehtävään:

- **Tehtävämoniste 3** (ja 4 palautteeseen)
- **Valitsemanne tarvikkeet ideointiin: esim. muovailuvahaa, askartelutarvikkeita, tusseja**
- **Valitsemanne tarvikkeet ideoiden esittelyyn: esim. julistepaperia** (A3- tai A2-koko)

Seuraavassa vaiheessa **ideoidaan!** Kukin pari tai ryhmä valitsee mielestään **tärkeimmän haasteen, jota lähtee ratkaisemaan**. Voitte myös halutessanne valita koko luokalle yhteisen, yhden ongelman, johon kaikki ryhmät lähtevät kehittämään omia ratkaisuja.

Idean kehittämisessä ja luonnostelussa voitte käyttää juuri teille sekä kullekin ryhmälle parhaiten soveltuvia tapoja – usein kynä ja paperi tai esimerkiksi askartelutarvikkeet ja muovailuvaha toimivat tähän hyvin. Voitte myös käyttää halutessanne tietokonetta apuna. Tärkeintä on, että idea vastaa kysymykseen: **Mikä idea ratkaisi juuri tämän valitun ongelman parhaalla mahdollisella tavalla käyttäjän näkökulmasta?**

Idea voi olla mitä vain – se voi olla esimerkiksi jokin **fyysinen tai tilallinen ratkaisu**, kuten penkki tai kiipeilyteline, tai täysin **aineeton** ratkaisu, kuten vaikka digitaalinen mobiilisovellus, tapahtuma tai palvelu ongelman ratkaisemiseksi.

Ideoimisessa tärkeintä on **yhteistyö** sekä mielen pitäminen avoimena. Ideoita ei tulisi omia, eikä muiden ideoita torjua. **Luova ajattelu** on ideoinnin ytimessä – **Mitä enemmän ja mitä hullumpia ideoita, sen parempi tässä vaiheessa!** Voitte listata ideoita paperille tai *post it* -lapuille, tai piirtää tai hahmotella niitä vaikka pienoismalleiksi.

Kun olette tuottaneet paljon ideoita, **valitkaa niistä mielestänne paras tai parhaat kehitettäväksi**. Miettikää vastauksia keskustellen esimerkiksi seuraaviin kysymyksiin: Mikä idea on? Mitä se tekee? Kuka sitä käyttää? Miten sitä käytetään? Miten se ratkaisee valitun ongelman? Miltä se näyttää? Kuinka se toimii? Muistakaa, että idean ei tarvitse olla valmis, eikä kaikkiin kysymyksiin tarvitse olla vastausta.

Miettikää, **miten idean voisi esitellä parhaiten muille siten, että muutkin innostuisivat siitä**. Voitte valita teille sopivimman esittelytavan ideoidenne esittelyyn. Ehkä se on piirretty tai koottu juliste, joka esittelee idean? Tai ehkä se on muutaman minuutin esitelmä, tai jopa näytelmä tai video ideasta? Se voi olla myös jokin fyysinen kappale, kuten



vaikka muovailuvahasta tai pahvista koottu pienoismalli – **vain taivas on rajana ideoiden esittämiselle!** Tärkeintä on esitellä idean **konsepti**, eli yksinkertaistetut pääpiirteet ideasta, sekä vastata kysymyksiin: Mikä idean nimi on? Mikä se on? Kuka on sen käyttäjä, kenelle se on suunniteltu? Minkä ongelman se ratkaisee tai mitä se mahdollistaa? Miten idea ratkaisee tunnistetun ongelman? Miten idea toimii? Miksi idea on merkityksellinen tai tärkeä?

Lopuksi jokainen ryhmä pääsee esittelemään ideansa muille valitsemallaan tavalla. Esittelyn lopuksi muut saavat **esittää kysymyksiä** sekä **antaa palautetta ja kommentteja** ideoiden jatkokehitykseen. Mikä ideassa oli erityisen hyvää, mistä pidin erityisesti? Mitä asiaa voisi vielä kehittää tai miettiä idean jatkokehityksessä? Voitte myös miettiä, mikä olisi mielestänne hyvä tapa esitellä ja yhteiskehittää ideoita koko koulun kanssa – esimerkiksi ideajulisteista koottu taidenäyttely palauteseinällä tai virtuaalinen ideagalleria, jota voi käydä kommentoimassa?

***Ideointia voi tehdä esimerkiksi ideameri-
menetelmän avulla, lue lisää:***

<https://muotoilupakki.fi/menetelmat/ideameri/>

Lue lisää julisteen tekemisestä:

<https://muotoilupakki.fi/menetelmat/juliste/>

Lue lisää konseptin käsitteestä:

<https://muotoilupakki.fi/menetelmat/konsepti/>

***Ideoiden esittelyssä voidaan hyödyntää myös
ristiinkehittely-menetelmää, lue lisää:***

<https://muotoilupakki.fi/menetelmat/ristiinkehittely/>



Tehtävämoniste 3: Ideoi mahdollisia ratkaisuja yhdessä

- Valitkaa tuottamistanne ideoista yksi tai useampi, jota haluatte lähteä kehittämään. Täyttäkää kustakin ideasta oma moniste
- Miettikää, mikä olisi paras tapa kommunikoida idea muille innostavasti

1. Nimetkää idea

2. Kiteyttäkää idean ydin tiivistetysti

Mikä idea on? Kuka on idean käyttäjä?

Minkä ongelman idea ratkaisee? Miksi se on tärkeä?

3. Kuvailekaa tai piirtäkää ideanne

Kertokaa ideasta tarkemmin tai kuvailekaa sitä piirtäen. Millainen idea on? Miten idea toimii? Miltä se näyttää? Mitä asioita tulee huomioida?



Tehtävämoniste 4: Anna palautetta toisen idealle

- Kuuntele toisen ryhmän idean esittely
- Täytä parisi kanssa keskustellen palautelappu. Kerätkää lopuksi palautelaput
- Pyydä, että kommentoimasi ryhmä antaa seuraavaksi palautetta sinun ryhmäsi ideasta

1. Mikä on kommentoimasi idean nimi? Mikä se on?

2. Mikä ideassa on erityisen hyvää? Mistä pidät?

3. Miten ideaa voisi mielestäsi kehittää? Mitä pitäisi erityisesti huomioida sen kehityksessä?

4. Onko jotain muuta palautetta, ajatusta tai kysymystä, joka sinulla herää ideasta?

A hand is shown using a brush to apply glue to a paper prototype of a house-like structure. The structure has several cutouts and is being assembled on a flat surface. The background is a textured, light-colored surface.

4. Kehitä ja testaa ratkaisuja

4. Kehitä ja testaa ratkaisuja



Muotoilutehtävässä vaihe 4 on vapaaehtoinen ja vapaamuotoinen - ideoiden valinnan jälkeen on teistä itsestänne kiinni, kuinka haluatte lähteä jatkokehittämään niitä. Jatkokehittämiseen on monia erilaisia menetelmiä.

Mikäli ideanne on fyysinen tuote, voitte lähteä tekemään siitä prototyypin. **Prototyyppi** on ensimmäinen, karkea malli, jonka tarkoitus on testata tuotetta ja sen toiminnallisuutta oikeassa ympäristössä ja kerätä palautetta sen käyttäjiltä. Prototyyppi voi olla esimerkiksi pahvista toteutettu malli.

Mikäli ideanne on **palvelu**, voitte esimerkiksi piirtää ja kuvata palvelun vaiheet sekä kerätä siitä palautetta palvelun eri osapuolilta (palvelun käyttäjä ja toteuttaja). Tapoja toteuttamiseen on monia! Voitte myös tehdä esimerkiksi nettisivun tai videon, joka esittelee ideanne.

Voitte myös koota ideoistanne **näyttelyn**, ja pyytää palautetta muilta koulun oppilailta ja opettajilta. Valmiit ideat voi vaikka koota yhteiseksi esitykseksi koulun oppilaskunnan hallitukselle tai rahoitushakemukseksi!

Lue lisää tuoteprototyyppi-menetelmästä:

<https://muotoilupakki.fi/menetelmat/prototyyppi/>

Lue lisää palvelun tai tilan prototyyppi-menetelmästä:

<https://muotoilupakki.fi/menetelmat/prototyyppi-palvelusta/>

Lue lisää nettisivu-menetelmästä:

<https://muotoilupakki.fi/menetelmat/nettisivut/>

Lue lisää näyttely-menetelmästä:

<https://muotoilupakki.fi/menetelmat/nayttely/>