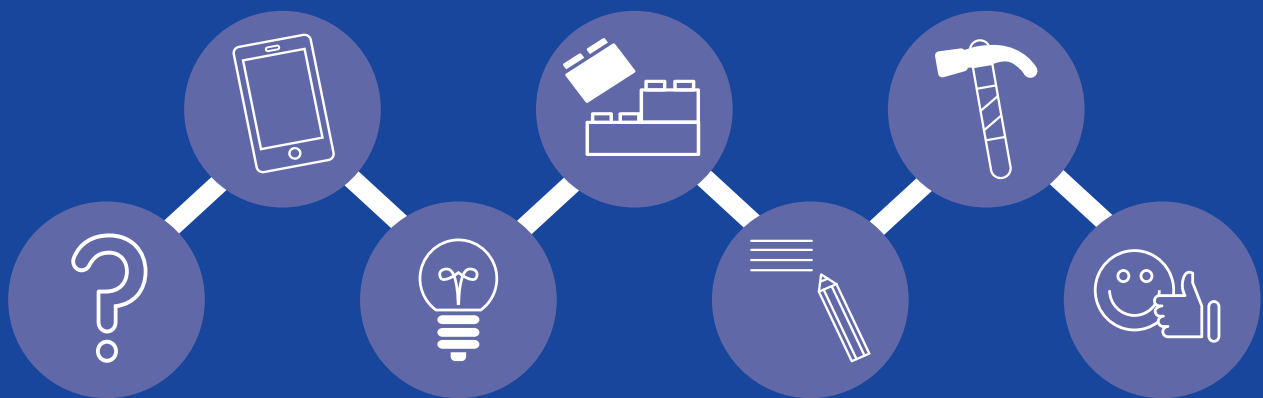


KOULUJEN MUOTOILUPOLKU



KOULUJEN MUOTOILUPOLKU

Syksyllä 2016 käyttöön otettava perusopetuksen uusi opetussuunnitelma korostaa koulun yhteistöllistä koulun kehittämistä niin, että opettajien lisäksi mukana suunnittelussa ja toteutuksessa ovat myös oppilaat, huoltajat ja koulun muu verkosto. Muotoilun menetelmät ja muotoiluprosessi tarjoavat hedelmällisen lähtökohdan koulun kehittämiseksi yhteisesti. Muotoilu ei ole vain esineiden suunnittelua, vaan muotoiluprosessia voidaan käyttää myös opetuksen ja koulun oppimisympäristön ja toimintakulttuurin kehittämiseen.

Muotoilupolku-materiaalin tavoitteena on olla uudenlainen työkalu, jonka avulla koulun arkisia pulmia ja haasteita voidaan ratkaista yhteisöllisesti. Muotoilupolkuun kuuluu haasteen valinta, havainnointi, ideointi, pienet ja ketterät kokeilut, suunnitelma, toteutus ja lopuksi koko prosessin arviointi. Tässä materiaalissa on kuvattu kaikkia muotoilupolun eri vaiheita ja siinä on myös paljon käytännön menetelmävinkkejä. Muotoilupolkua voidaan käyttää myös eri oppiaineissa ja työvälineenä esimerkiksi ilmiöoppimisen suunnittelussa.

OSALLISTU, JAA JA MONISTA!

Muotoiluprosessi on aina tekijöidensä näköinen. Helsingin kouluissa voidaan toteuttaa pieniä tai laajempia, nopeita tai lukukauden kestäviä omia muotoiluhankkeita. Muotoilupolkua voi soveltaa eri ikäisten ja eri kokoisten ryhmien kanssa. Sen hienous on siinä, että muotoilupolun avulla voi yhdistää eri oppiaineiden sisältöjä ja osallistaa kaikkia suunnitteluun. Ideat voivat lähteä yksilöistä ja pienistä arjen havainnoista.

Tässä julkaisussa on esitetty lyhyesti muotoilupolun pääkohdat. Liitteenä on myös hakemisto jonka avulla löytää muotoilijoita ja muotoilukasvatukseen erikoistuneita toimijoita.

Kirsi Verkka

Opetuskonsultti

Arjariitta Heikkinen

Opetusviraston aluepäällikkö



Helsingin kaupunki
Opetusvirasto



United Nations
Educational, Scientific and
Cultural Organization



HELSINKI
CITY OF DESIGN

Designated
UNESCO Creative City
in 2014



HAASTE



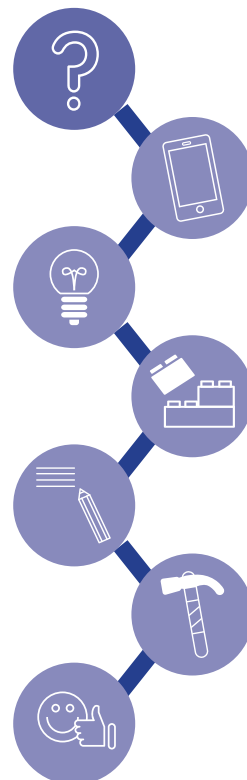
1. HAASTE

Miten asioita voi muuttaa yhdessä? Ideoimalla, tekemällä suunnitelman, kokeilemalla ja toteuttamalla muutoksen. Paras alku muotoilulle on tunnistaa jokin asia tai ilmiö, josta halutaan tehdä parempi. Voi myös syntyä kokonaan uusia asioita, keksintö - jota lähdetään kehittämään.

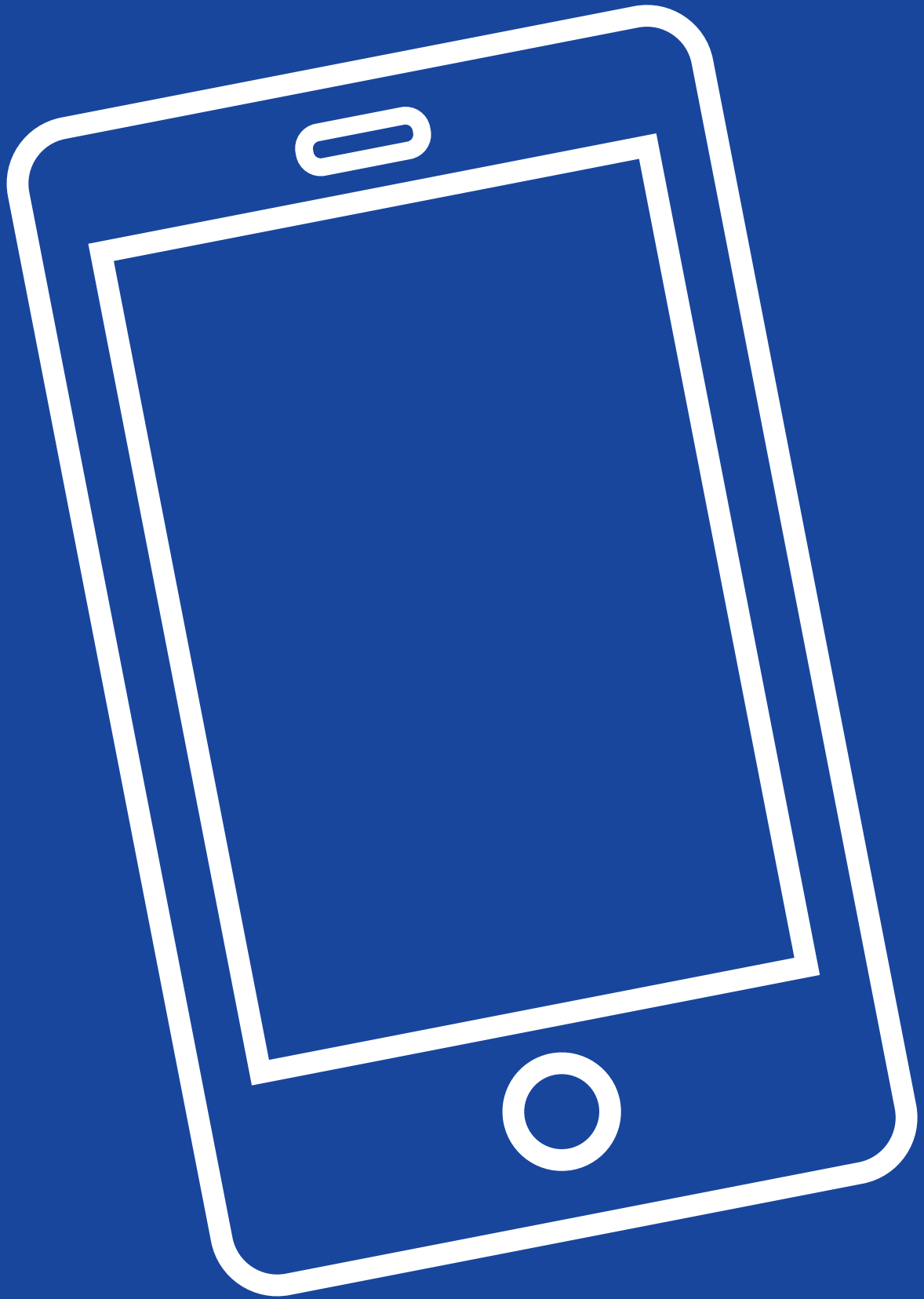
Muotoilu ei ole vain esineiden suunnittelua, vaan sillä voidaan vaikuttaa myös sosiaalisiin haasteisiin, palveluiden kehittämiseen ja yhteisen ympäristön parantamiseen. Yhdessä ympäristöä, yhteisön käyttäytymistä ja tiloja arvioimalla voitte löytää asioita, joita haluatte parantaa. Ongelman tunnistamisesta syntyvät muotoilutyön päämäärät.

Tärkeää on olla avoin uusille ideoille ja tavoille toimia. Tavoitteet kannattaa kuvittaa esimerkiksi piirtämällä, sarjakuvittamalla, valokuvaamalla. Huomiot niistä asioista, joihin muotoilun avulla halutaan vaikuttaa, kannattaa kirjata. Haaste on hyvä määrittää ryhmätyönä ja kuunnella eri käyttäjien näkökulmia.

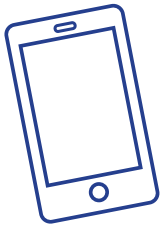
Tavoitteista voi kuvittaa haastekartan, jossa ongelma on havainnollistettu eri näkökulmista. Haastekarttana voi toimia vaikka ilmoitustaulu, johon kootaan kuvia, kommentteja ja ideoita. Haastekarttaa voidaan koko suunnittelun ajan täydentää ja pitää kaikkien nähtävillä. Samalla on hyvä arvioida millä aikataululla sekä resursseilla muotoilutyö tehdään.



- kuvita tai videoi ongelma
- listaa epäkohdat
- määritä, minkä alan osaamista tarvitaan
- pohdi keitä asia koskee?
- miten ongelma on syntynyt?
- määritä ketkä ovat tärkeimmät käyttäjät - kenelle muotoilaan?
- määritä: iso vai pieni haaste? Nopea vai aikaa vievä hanke?



HAVAINNOINTI



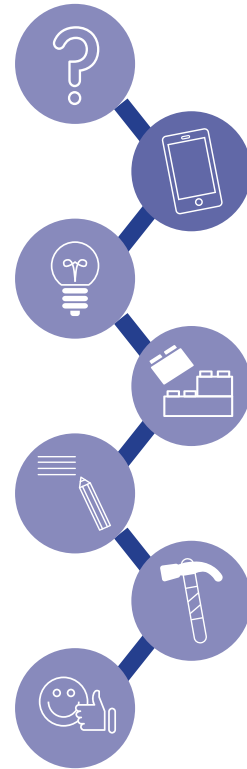
2. HAVAINNOINTI

Kun muotoiluhaaste on tunnistettu, on hyvä tutkia tarkemmin, miten asiaa on aikaisemmin pyritty ratkaisemaan. Omien havaintojen lisäksi kannattaa myös haastatella muita käyttäjiä, tarkastella heidän tapojaan käyttää tuotetta, tilaa ja palvelua.

Jos esimerkiksi mietitään kouluruokailua, voidaan löytää monia tarkasteltavia ilmiöitä, jotka vaikuttavat kouluruokailuun. Millainen äänimaailma ruokalassa on, onko tila rauhallinen vai meluisa? Miten jonottamista voisi nopeuttaa ja kierrätystä parantaa? Akustiikkaa voidaan kehittää kalusteilla ja tilan materiaaleilla. Yhteisten pelisääntöjen laatiminen ja kuvitettu viestintä voivat vaikuttaa siihen, miten ruokailussa toimitaan.

Havainnoinnin avulla nykyisen tilanteen haasteet ymmärretään ja voidaan keksiä parannusideoita - tai kokonaan uudentyyppisiä tapoja toimia.

Eri tavoin dokumentointi, mm. kuvaaminen, sarjakuvittaminen, äänittäminen ja muistiinpanot, ovat olennainen osa havainnointia. On hyvä myös tutkia ja etsiä vaikutteita vastaavista ongelmista ja niiden ratkaisuista. Ryhmätyönä kartoituksesta saa laajan kuvan siitä, miten asiat toimivat. Näin opitaan tunnistamaan haasteeseen liittyviä reunaehtoja ja mahdollisuuksia tarkemmin. Usein havainnoinnin ohessa syntyy ideoita ja ajatuksia siitä, miten jokin asia voisi olla paremmin - piirtäkää ja kerätkää ne heti talteen!



- valokuvaa, videoi
- haastattele käyttäjiä ja asiantuntijoita
- seuraa miten palvelua ja tilaa käytetään
- etsi lisää tietoa mm. internetistä, taustoita ja vertaile miten muualla toimitaan
- asetu käyttäjän asemaan ja koe ongelma itse
- seuraa ja ”varjosta” käyttäjiä
- kerää tiedot kaikkien nähtäväksi



IDEOINTI



3. IDEOINTI

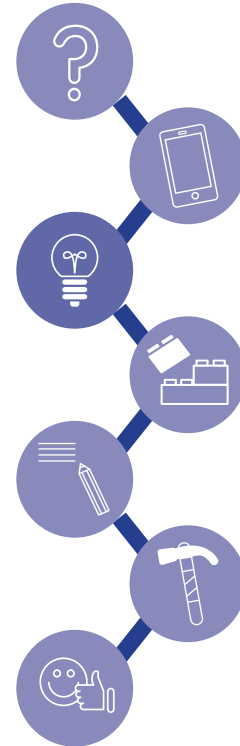
Ideontivaihe on hauska ja innostava työvaihe, jossa yksilöt ja tiimit pääsevät esille. Järjestäkää ideatyöpaja, jossa ideoita tuotetaan nopeasti piirtämällä ja kirjoittamalla. Asettakaa kaikki ideat näkyviin esim. ideaseinämälle. Ideoiden arviointi ja yhdistely on tehokkainta yhdessä.

Yksi idea voi johtaa toiseen ja vielä kolmanteenkin. Jotta ideoita voidaan yhdistellä ja kehittää, ideoinnin tulee olla avointa. Kuunnelkaa ja kannustakaa kaikkia ideoinnissa! Ideoiden kehittelyä voidaan myös keskittää valittuihin teemoihin ja eri ideoita työstää pienissä työryhmissä.

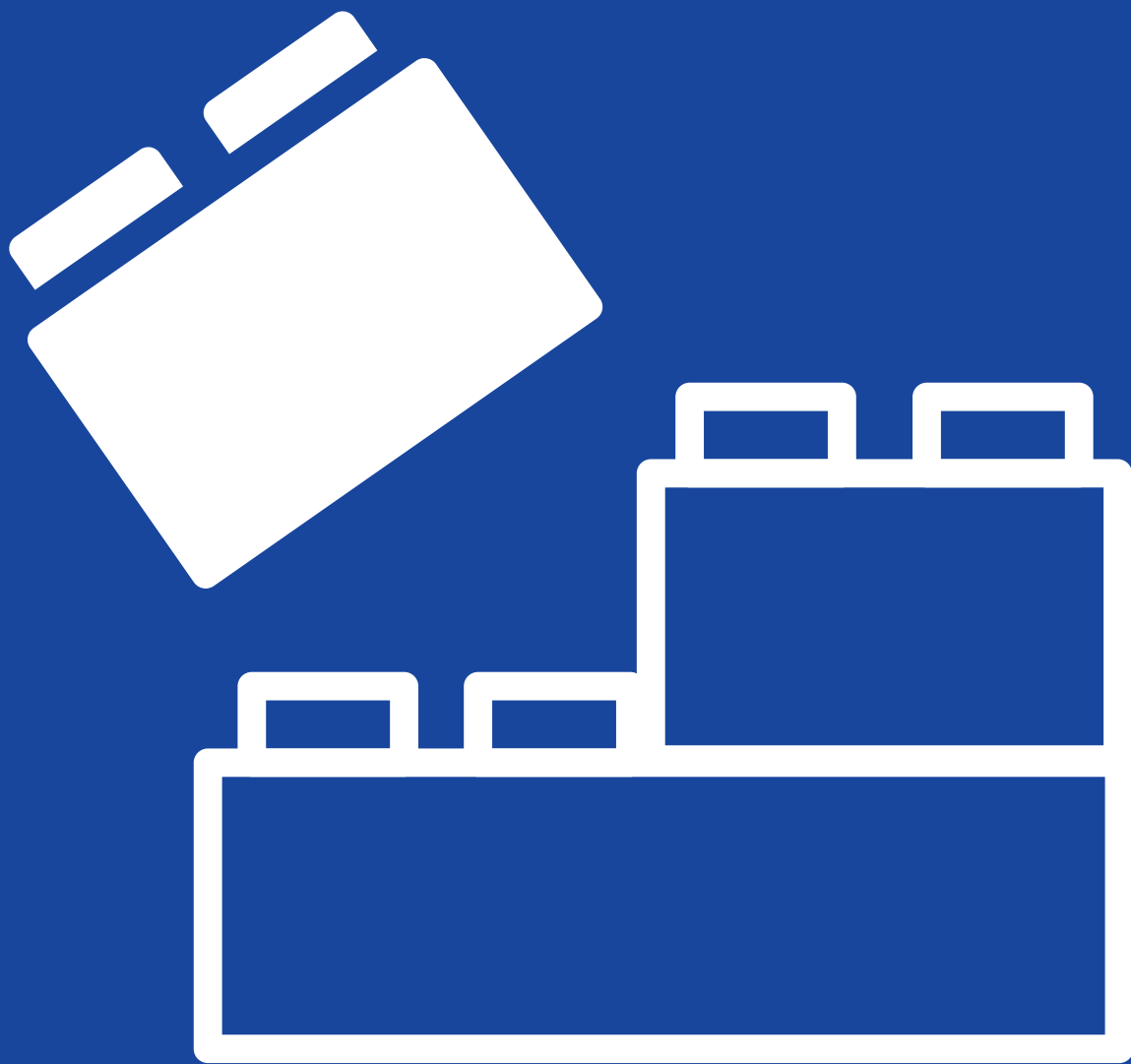
Spontaanin ideoinnin jälkeen on hyvä tarkastella ja arvioida uusia ajatuksia yhdessä. Ideoiden määrittely ja niistä keskustelu on tärkeä työvaihe, koska sen avulla päätetään, miten ideoita ryhdytään viemään eteenpäin.

Ideoita voi esittää myös näyttämällä jotain aihetta. Palveluiden ideoista voi piirtää palvelupolun - kuvata mistä asioista ja kohtaamisista palvelu rakentuu. Palvelupolun tehtävä on havainnollistaa vaihe vaiheelta käyttäjän näkökulmasta miten jokin asia ymmärretään ja käytetään.

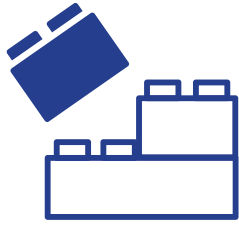
Ideoita arvioidessa on hyvä huomioida niiden toteutusmahdollisuuksia, uutuusarvoa ja kykyä ratkaista haastevaiheessa määriteltyjä ongelmia.



- piirrä, monista ja jaa ideoita
- piirrä palvelu vaihe vaiheelta sarjakuvana
- etsi aiheesta kuvia - miten muut ovat ongelman ratkaisseet?
- värit, materiaalit, äänet - miten ideat puhuttelevat aisteja?
- äänestäkää ideoista - pyytäkää ulkopuolista palautetta
- paloittele ongelma, ratkaise asia kerrallaan tiimeissä
- priorisoi ja ryhmittele ideoita



KOKEILE



4. KOKEILE

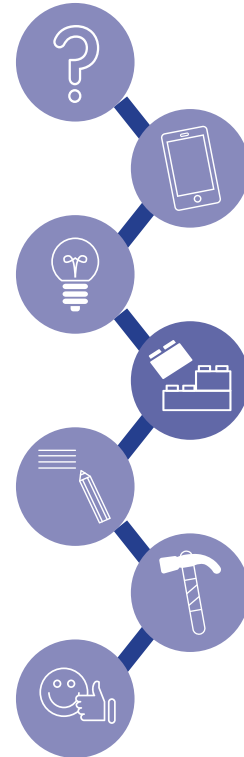
Ideoita kannattaa aina kokeilla. Kokeilemalla voidaan ideoita jalostaa. Kokeiluvaiheessa on hyvä pyytää palautetta myös käyttäjiltä - miten he suhtautuvat uuteen ideaan?

Myös idean toteutusta ja käyttöönottoa kannattaa tutkia kokeilemalla. Miten ymmärrettävä ehdotettu ratkaisumalli on? Mitä uuden idean toteuttaminen maksaisi ja miten sen voisi toteuttaa?

Kokeilemalla ideoita voi usein ymmärtää miksi jokin hyvä ajatus ei käytännössä toimi - mutta samalla voi keksiä uusia paremmin toteutettavia ratkaisuja. Testauksen tavoitteena on valita useista ideoista parhaiten toimivat ja tehdä niiden toteuttamista varten suunnitelma.

Jos on mahdollista, kannattaa ideoista tuottaa prototyyppi. Se on 1:1 tehty toimiva malli ideasta. Jos kyseessä on toimintaan ja yhteiseen tekemiseen liittyvä idea, sitä voi simuloida näyttelemällä ja kokeilemalla uusia toimintamalleja. Tässä auttaa kuvitetty palvelupolku - mitä tehdään missä vaiheessa ja järjestyksessä?

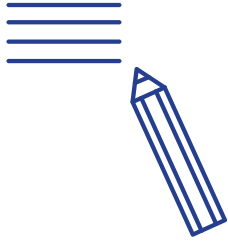
Koekäytön voi videoida ja haastatella käyttäjiä. Samalla on hyvä kirjata ja piirtää talteen kehitysehdotuksia siitä, miten ideaa voisi vielä parantaa. On hyvä huomioida koetilanteessa myös ihmisten tunnepohjainen suhtautuminen uusiin ratkaisuihin.



- kerää kokemuksia - miten idea toimisi?
- tee hahmomalli ja kerää palautetta
- pyydä kritiikkiä ideoista - ja paranna niitä
- tehkää prototyyppi - testatkaa oikeassa ympäristössä
- etsi internetistä mitä vastaavia ideoita on
- mallinna ja 3D- tulosta
- kiteytä miten idea parantaa nykytilannetta
- kerro, myy ja markkinoi parhaat ideat!



SUUNNITELMA



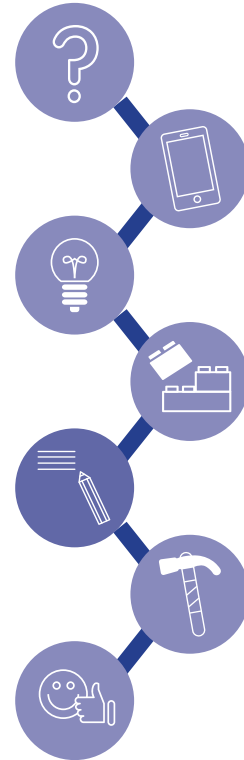
5. SUUNNITELMA

Suunnitelma on ohje ideoiden toteutukselle. Miten uusi palvelu tai yhteiset pelisäännöt muuttavat käyttäytymistä? Miten ne ymmärretään ja jaetaan? Ideoiden käyttöönotto edellyttää suunnittelua.

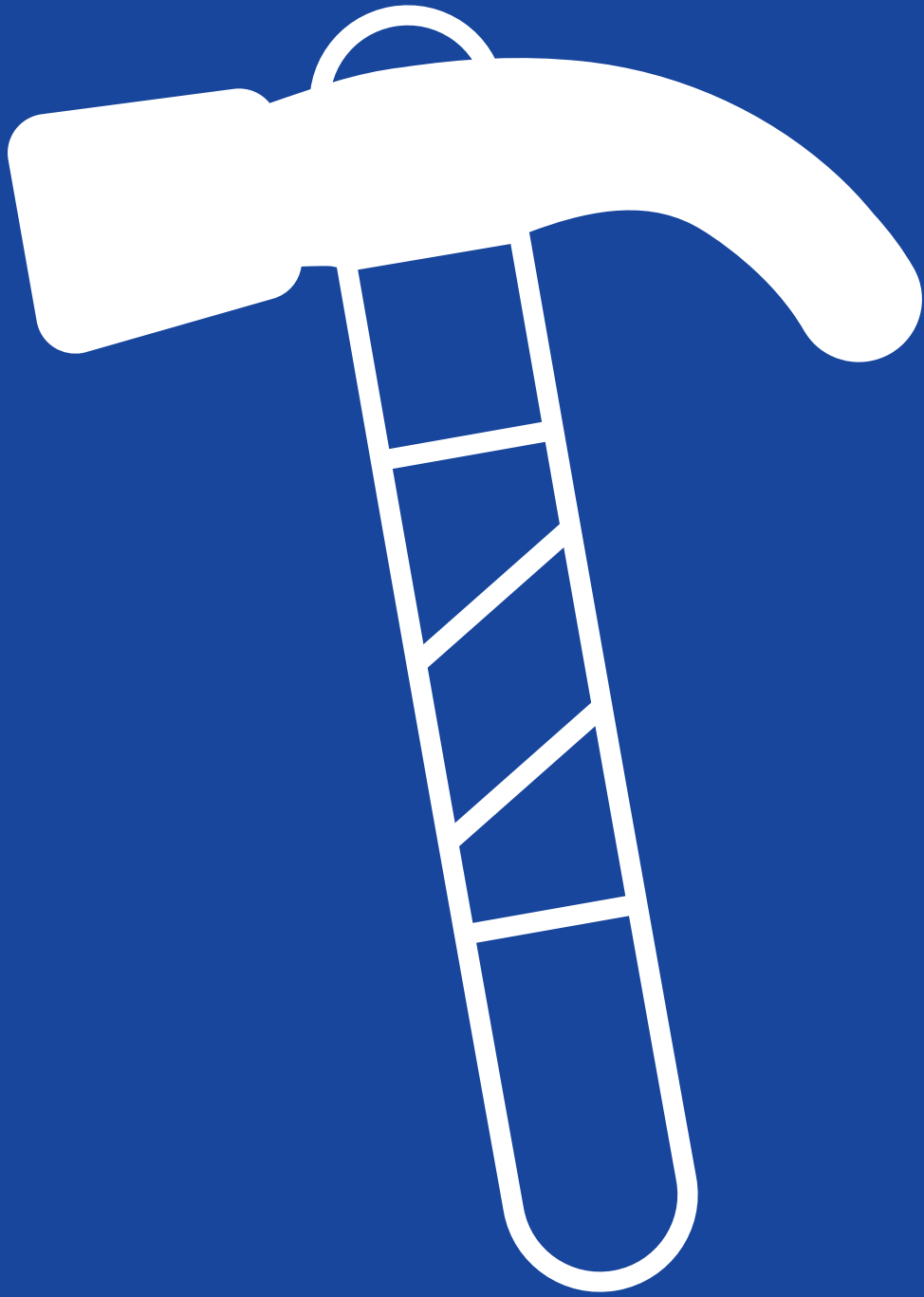
Muotoilija tai arkkitehti määrittelee muutokset piirroksilla ja mallintamalla. Myös pienoismallit ja hahmomallit voivat auttaa näkemään, miten suunnitelma voisi toteutua. Palvelumuotoilulla vaikutaan käyttäytymiseen ja yhteisiin pelisääntöihin. Silloin suunnitelma voi olla kuvitettu toimintamalli ja ohjeet miten eri vaiheissa toimitaan.

Joskus suunnitelman toteutukseen tarvitaan monen eri alan osaajia ja suunnitelma kannattaa tehdä tiimityönä. Kouluyhteisössä ideointi voi yhdistää huoltajia, oppilaita ja henkilökuntaa miettimään yhteistä suunnitelmaa. Palvelumuotoilussa pelisäännöt voi olla hyvä kuvittaa - silloin tarvitaan graafista muotoilua. Myös eri asiantuntijoita voi kutsua osallistumaan. Hyvät esimerkit auttavat hahmottamaan, minkä tyyppisiä ratkaisuja suunnitelmalla tavoitellaan.

Suunnitteluvaiheessa on hyvä määrittää, miten kunnianhimoinen ja minkä kokoinen muotoilupolku on kyseessä. Hanke voi olla nopea ja innostava kokeilu tai laaja useita asiantuntijoita sitouttava projekti, jota työstetään koko lukukauden ajan. Palvelumuotoilulla voidaan usein vaikuttaa nopeasti, ilman että tarvitsee muuttaa tiloja tai muotoilla esineitä. Silloin on tärkeää informoida ja kuvittaa mikä uusi toimintamalli on - ja harjoitella sitä yhdessä.



- määrittele miten idea toteutetaan
- mallinna, mitoita ja tee piirustukset
- määritä materiaalit, rakenne, värit
- hahmota mittakavaa, kokonaisuus, toimintamallit ja pelisäännöt
- informoi, miten suunnitelma toimii - kuvaa palvelupolku
- arvioi, mitä suunnitelun toteutus voisi maksaa



TOTEUTUS



6. TOTEUTUS

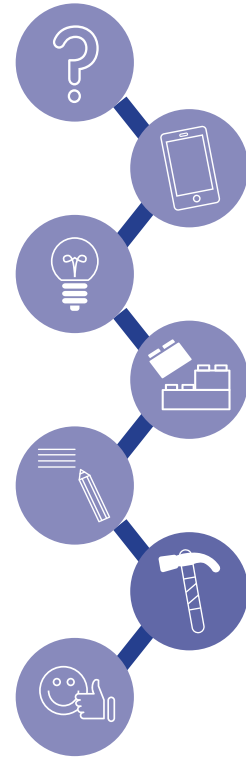
Suunnitelmat voivat toteutua nopeasti. Yhdessä voidaan päättää jokin uusi tapa toimia ja tehdä. Yhteiset pelisäännöt voivat syntyä palvelumuotoilun tuloksena ilman merkittäviä muutoksia fyysiseen tilaan tai välineisiin. Visuaalisen ilmeen ja viestinnän tehostaminen ja ymmärrettäväksi tekeminen saattaa riittää.

Pelisääntöjä koulussa voi muotoilla itse. Tilaan ja esineisiin liittyvät muutokset taas voivat viedä aikaa ja edellyttää yhteistyökumppaneita.

Tärkeää on toteutusvaiheessakin huomioida palautetta ja tarvittaessa päivittää suunnitelmaa. On myös hyvä jakaa töitä ja selvittää eri vaiheiden aikataulut ja kustannukset.

Hyvä suunnitelma auttaa seuraamaan miten ideat toteutuvat. Suunnitelma tehostaa idean toteutumista kun kaikki ymmärtävät millaista muutosta ollaan tekemässä. Uusiin ajatuksiin luotetaan rohkeammin, jos niitä on kokeiltu ja niistä on kerätty palautetta.

Hyvät ratkaisut ja ideat kannattaa jakaa - näin muutostyö nopeutuu ja tulee näkyviin. Toteutuksen valmistuessa uusien toimintatapojen ja ratkaisujen käyttöönottamisesta tulee informoida käyttäjiä - ja kannustaa ihmisiä kokeilemaan uutta.



- tehdäänkö itse, vai kenen kanssa ja miten suunnitelma toteutuu?
- etsi tuottaja, sponsori tai yhteistyökumppani
- valvo toteutuksen laadua sen eri vaiheissa
- aikatauluta ja hinnoittele, mitä toteutus maksaa
- valmenna ihmiset ymmärtämään muutoksen tulokset
- onnistunut muutostyön ohjaus on osa muotoilua



ARVIOINTI



7. ARVIOINTI

Suunnitelmia voi aina parantaa. Kun projekti on toteutettu, kannattaa yhdessä hankkeeseen osallistuneiden kanssa arvioida miten projektissa onnistuttiin. Onko haastevaiheessa määritellyt tavoitteet saavutettu? Onko uusia ja parempia ratkaisuja luotu? Miten uudet ideat on otettu käyttöön?

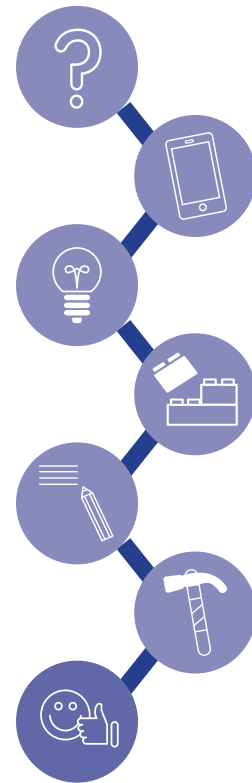
Toteutettuja muotoiluratkaisuja kannattaa arvioida myös pitkällä aikavälillä. Miten ratkaisut kestävät kulutusta ja eri vuodenaikoja? Voiko ratkaisuja monistaa ja toteuttaa muuallakin?

Kuvatkaa ja haastatelkaa käyttäjiä. Kirjoittakaa ylös ja kuvittakaa hankkeessa saavutetut hyödyt. Pohtikaa yhdessä, miten yhteistyö muotoiluprosessissa on sujunut ja miten suunnitteluprosessia voitaisiin kehittää.

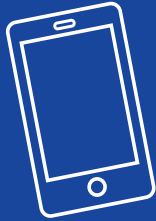
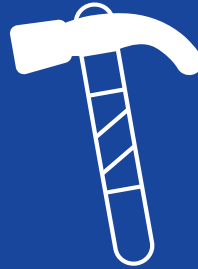
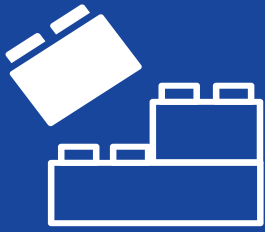
Onnistuiko hanke? Myös mahdollinen epäonnistuminen kannattaa analysoida ja keskustella yhdessä miten yhteistyö voisi toimia jatkossa paremmin.

Muotoiluprosessin yksi tärkeä tavoite on oppia -kehittyä paremmaksi haasteiden tunnistajaksi ja ongelmien ratkaisijaksi. Sen vuoksi myös kritiikki on arvokasta, jotta seuraavan prosessin kohdalla nämä todetut ongelmat osataan ottaa huomioon.

Lopputuloksista voidaan myös järjestää näyttely tai oma esittelytilaisuus, jossa muotoiluun osallistuneet voivat kertoa hankkeesta muille. Esiintymistaito, kyky jakaa ja kertoa muille ideoista ja niiden tuloksista, on osa muotoilijoiden työtä.



- vertaa lähtötilannetta ja lopputulemaa
- miten yhteistyö sujui - keskustele!
- kerää talteen luomasi aineisto, dokumentoi!
- mitatkaa saavutuksia
- järjestäkää näyttely ja kerätkää sen yhteydessä palautetta
- julkaiskaa saavutuksenne ja muotoilutyön tulokset lehtenä tai verkkojulkaisuna
- tehkää youtube -video



HAKEMISTO

MUOTOILUPOLUN KÄSITTEISTÄ LYHYESTI:

PALVELUMUOTOILU on suunnittelussa vakiintunut termi, jota yleisesti käytetään kun puhutaan toimintaan ja käyttäytymiseen vaikuttavasta yhteisöllisestä suunnittelusta. Palvelumuotoilulla tarkoitetaan tässä esitteessä yhteisten käyttäytymismallien, pelisääntöjen ja toiminnan suunnittelua.

PALVELUPOLKU on käsite joka auttaa analysoimaan laajempia palvelukokonaisuuksia; paloitlemaan niitä osiin. Kouluruokailussa jonottaminen, ruoan valinta & jakelu, itse ruokailu, astioiden palautus, kierrätys ovat esimerkki yhden palvelupolun osista.

MUOTOILUPOLKU

Muotoilupolun tekstit ja sisällöt ovat syntyneet yhteistyössä Opetusviraston, Helsingin kaupungin, Teollisuustaitteen Liitto Ornamon ja muotoilukasvatuksen toimijoiden kanssa. Muotoilijoiden edustajana hankkeessa on toiminut **Pekka Toivanen** Muotohiomo Oy:stä, joka on toimittanut tämän esitteen sisällöt, taiton ja kuvitukset.

HAKEMISTO

MUOTOILUKASVATUKSEN TOIMIJOITA

Tukea ja oppimateriaaleja muotoilukasvatuksen toteuttamiseen kouluissa löytyy opettajien kulttuurikalenterista.

www.kultus.fi

ANNANTALO, LASTEN JA NUORTEN TAIDEKESKUS

Muotoilu- ja arkkitehtuurikasvatusta osana taidekasvatusta 0-18-vuotiaille.

www.annantalo.fi

ARKKI, LASTEN JA NUORTEN ARKKITEHTUURIKOULU

Taiteen laajaa perusopetusta arkkitehtuurissa sekä arkkitehtuuri- ja muotoilukursseja 4-18-vuotiaille.

www.arkki.net

ARKKITEHTUURIMUSEO

Museovierailuja sekä arkkitehtuurikasvatuksen oppimissisältöjä ja linkkejä opetusmateriaaleihin 4-18-vuotiaille.

www.mfa.fi

ARKKITEHTUURIN TIEDOTUSKESKUS

Arkkitehtuurikasvatuksen asiantuntija.

<http://archinfo.fi>

DESIGNARKISTO

Ladattavat muotoilutehtävät ja niihin liittyvä opas 6-18-vuotiaille.

www.elka.fi/designarkisto

DESIGNMUSEO

Museovierailuja ja työpajoja sekä museon kokoelmiin ja verkkomateriaaliin perustuvaa oppimateriaalia 4-18-vuotiaille.

www.designmuseum.fi

SUOMU, SUOMEN MUOTOILUKASVATUSSEURA

Opetus- ja tapahtumasisältöjä, muotoilulähettilästoimintaa sekä muotoilukasvatushankkeita 4-18-vuotiaille. Ladattava Mutku - Muotoilukasvatusta peruskouluun, open opas.

www.muotoilukasvatus.info

TEOLLISUUSTAITEEN LIITTO ORNAMO

Lisätietoa muotoilukasvatuksesta, sen toimijoista ja sisällöistä voi kysyä Ornamosta projektipäällikkö **Petra Iloselta** sähköpostitse: petra.ilonen@ornamo.fi

www.ornamo.fi

