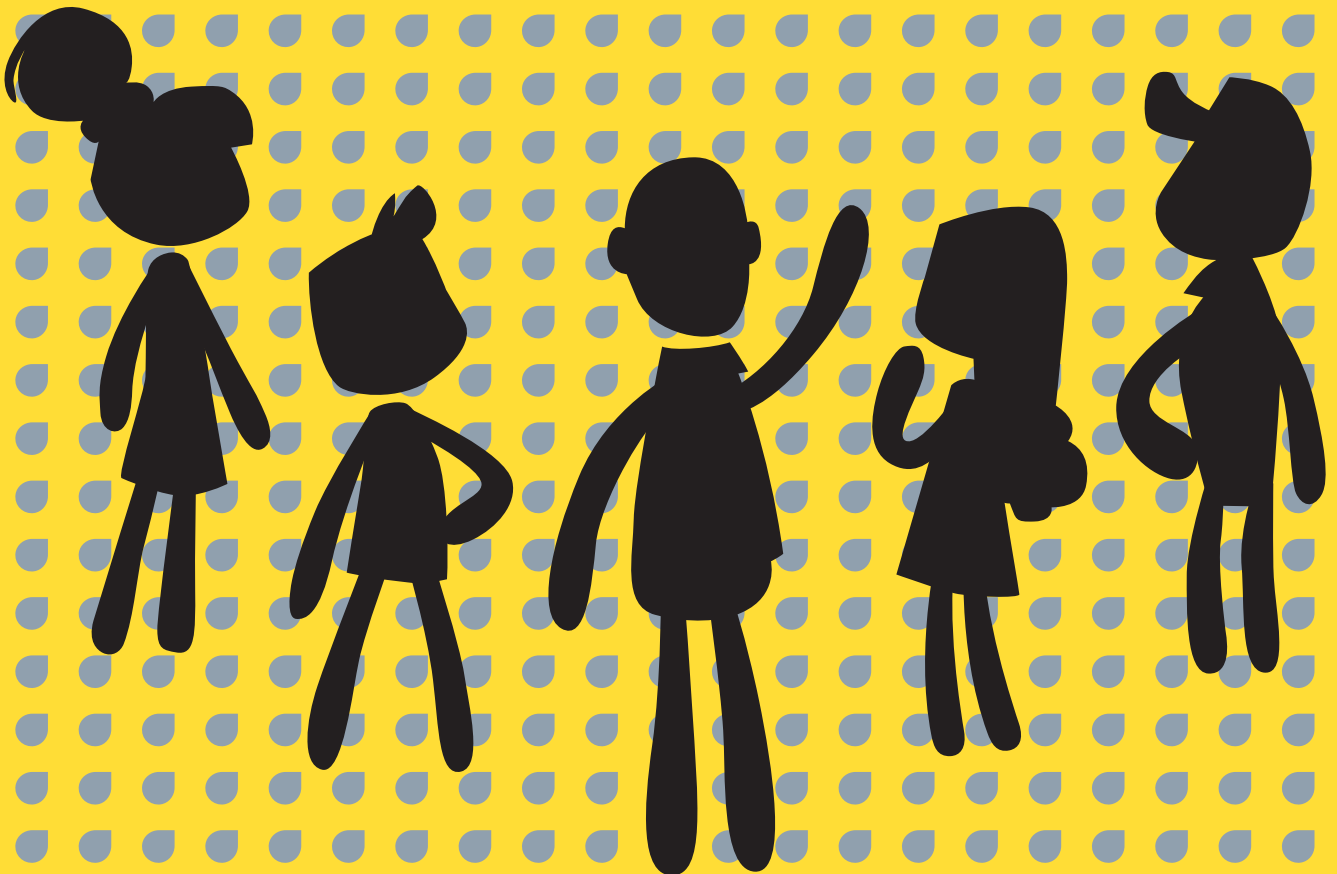
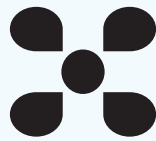


FUTE

FUTURE TEACHING, tulevaisuuden opetus



FUTE: MITEN MATERIAALIA KÄYTETÄÄN?

MIKSI?

FUTE-materiaali on syntynyt tanskalaisen Design Skolen Koldingin sekä Ranskan, Belgian, Walesin, Tanskan ja Suomen opettajan-koulutuslaitosten yhteistyönä. FUTE-hankkeen tavoitteena on tuoda designajattelua ja yhteistoiminnallisia menetelmiä luokkahuoneisiin. Oppilaiden osallistamisella opetuksen suunnitteluun ja toteutukseen pyritään tekemään opetuksesta mielenkiintoista ja korostamaan sen yhteistyöluonnetta.

FUTE-materiaalin avulla voidaan käsitellä laajoja ja eri oppiaineisiin kytkeytyviä aihekokonaisuuksia, toteuttamalla ne usean oppiaineen yhteisprojekteina. Osa koulujen oppimishaasteista on luonteeltaan yleisiä, ja ne liittyvät esimerkiksi järjestyksen ylläpitämiseen luokassa tai vuorovaikutukseen koulun ja sitä ympäröivän yhteisön välillä. Tosielämään kytkeytyvien ilmiöiden tarkastelun tavoitteena on innostaa oppilaita ja kehittää ongelmanratkaisukykyä sekä innovatiivista ajattelua.

FUTE-materiaalin tavoitteena on auttaa opettaja- tai oppilasryhmiä rajaamaan ongelmia ja kehittämään niihin yhteistoiminnallisesti käytännön ratkaisuja. FUTE-materiaalin menetelmien avulla opitaan rajaamaan ongelmia, etsimään ja analysoimaan tietoa,ideoimaan sekä luomaan sen pohjalta uudenlaisia ratkaisuja. Materiaalin toivotaan myös tuovan opetukseen vaihtelua ja lisää yhteistoiminnallisia menetelmiä.

MITÄ?

Designajattelua on viime vuosikymmeninä kehitetty merkittävästi. Perinteisesti designsuunnittelun tavoitteena on ollut tuottaa esineitä, mutta nykyisin design tarkoittaa kaikkea innovaatioprosessiin liittyvää. Designajattelua voidaan soveltaa kaikenlaiseen innovatiiviseen toimintaan: tuotteisiin, palveluihin ja asiakaskokemuksiin.

Designajattelussa suunnittelu aloitetaan purkamalla ongelma osiin. Tämä tapahtuu kyseenalaistamalla olemassa olevia ratkaisuja eli tekemällä paljon erilaisia kysymyksiä. Vastausten eli saadun tiedon perusteella rajataan

ongelmat uudelleen, tunnistamalla ratkaisua kaipaavat kiinnostavimmat ongelmakohdat. Seuraavaksi siirrytään ideointivaiheeseen, jossa käytetään erilaisia visuaalisia työkaluja, kuten prototyypin rakentamista. Ideoita testataan ja jaetaan muiden kanssa. Prosessin kuluessa kiinnitetään huomiota käytettävyyteen, toimivuuteen sekä estetiikkaan. Näkemykset ja tulokset dokumentoidaan ja niistä viestitään helposti ymmärrettävällä tavalla suunnitteluryhmän sisällä sekä ulkopuolelle.

Designajattelu ei etene yksisuuntaisesti portaalta toiselle, vaan on ennemminkin liikettä eri vaiheiden välillä. Se voi olla vaikkapa tanssia seuraavien prosessien välillä:

- ongelman havaitseminen ja ratkaisujen kehittäminen
- yksityiskohdat ja laajempi viitekehys
- analyysi ja synteesi
- abstrakti ajattelu ja konkreettinen toiminta
- yksin työskentely ja yhteistyö
- idean kehittäminen ja siitä viestiminen
- estetiikka ja tekniikka/funktionaalisuus

Designajattelussa keskitytään tekemään konkreettisia asioita ja siksi se on käytännönläheinen tapa innovoida. Tavanomaisesti suunnitteluprosessin vaiheet käydään läpi nopeasti ja useita kertoja. Järjestystä voi myös muuttaa ja etsiä vapaasti itselle ja ryhmälle sopiva työskentelytapa. Olennaista on, että virheitä ei pelätä, vaan kokeillaan rohkeasti.

Designajattelu on monitasoista ja samalla hauskaa. Kun designajattelua viedään kouluympäristöön, on tärkeä pyrkiä innovatiiviseen ajatteluun ja opettaa erityisesti ongelman rajaamista ja ideointia. Oikein toteutettuna designajattelu on matka oppimiseen ja uuden löytämiseen.

FUTE: MITEN MATERIAALIA KÄYTETÄÄN?

KENELLE?

FUTE on tarkoitettu opettajille, oppilaille ja opiskelijoille (joille suunnittelumenetelmät eivät ole entuudestaan tuttuja) kaikilla koulutuksen aloilla.

TEKIJÄT

FUTE-materiaali on yhdistelmä käytäntöjä, lähestymistapoja ja menetelmiä erilaisista suunnittelutavoista, joissa on sovellettu muun muassa antropologiaa, markkinointia, luovuuden ja organisaatioiden teorioita sekä johtamisajattelua.

Materiaali on mukaelma tanskalaisen Design Skolen Koldingin apulaisprofessorien S. A. K. Friis ja A. K. G. Gelting, vuonna 2011 kehittämästä kokoelmasta "5C Model of Design Methods and Knowledge- ja DSKD Method Collection". Kokoelmasta julkaistiin vuonna 2014 S. A. K. Friisin ja tanskalaisen U Press:n uusi versio "The 6C Model and The Co-Create Collection". Menetelmäkokoelma on vuodesta 2011 lähtien ollut käytössä suunnitteluoppilaitoksissa ja -yliopistoissa Tanskassa sekä muissa maissa. Materiaalin kehittäjät Anne Katrine G. Gelting ja Laila Grøn Truelsen ovat kumpikin taustaltaan suunnittelijoita ja työskentelevät opetus- ja kehittämisprojekteissa Tanskan Design Skolen Koldingissa. Kuvittajana materiaalissa on tanskalainen Kristian Kristensen.

Seuraavat FUTE-projektiin osallistuneet ovat antaneet kukin oman panoksensa menetelmien kehittämiseen ja valintaan sekä menetelmäkorttien käyttöesimerkkeihin:

Ranska, Reseau Canopé 42: johtaja Arnaud Zohou, suunnittelija ja opettaja Charlotte Delomier ja suunnittelun opettaja Apolline Roux,

Belgia, Hogeschool PXL: tutkimusjohtaja Wouter Hustinx ja kasvatustieteen tohtori Marie Evens ja lehtori Stephanie Lem

Wales, Cardiff Metropolitan University: kasvatustieteen professori ja tutkimuksen apulaisdekaani Gary Beauchamp ja tohtoriopiskelija ja tutkimusassistentti Isabelle Adams,

Suomi, Turun yliopisto: dosentti Päivi Granö ja käsityökasvatuksen yliopisto-opettaja Satu Grönman,

Tanska, Syddansk Universitet: apulaisprofessori Per Holst Hansen ja lehtori Rasmus H. Jensen.

FUTE: MITEN MATERIAALIA KÄYTETÄÄN?

SISÄLTÖ

FUTE-materiaali koostuu viidestä osasta, jotka ovat kaikki ladattavissa hankkeen verkkosivulta www.fute-project.eu/.

- A) Taustamateriaali (materiaali jota luet nyt)
- B) Menetelmäkortit (42 kpl)
- C) Prosessikartta (juliste)
- D) Yleiskuvaus korteista (Juliste)
- E) Opettajanopas (perehdytysmateriaali, jossa on lisäselityksiä, esimerkkejä ja harjoituksia)

VIISI LUOKKAA, 42 KORTTIA

FUTE-prosessi etenee neljän pääluokan (tutkimus, analysointi, ideointi ja luominen) kautta. Pääluokista jokainen sisältää kuusi menetelmäkorttia. Pääluokkien lisäksi materiaalista löytyy erillinen prosessiluokka, joka sisältää yhteensä 18 erilaista yhteistoimintaan, ongelman rajaamiseen sekä kommunikointiin liittyvää menetelmäkorttia, joita voidaan vapaasti käyttää prosessin eri vaiheissa (ts. missä tahansa pääluokassa).

PROSESSIMENETELMÄT 18 KPL

Tarkoitettu käytettäväksi koko prosessin ajan. Ensimmäisissä kuudessa kortissa keskitytään yhteistyöhön ja ryhmädynamiikkaan. Seuraavissa kuudessa kortissa pyritään rajaamaan ongelmaa ja arvioimaan tietoja tai ideoita. Kolmannessa kuuden kortin sarjassa keskitytään viestintään ja visuaaliseen esittämiseen.

Yhteistyömenetelmät

- 1. Ryhmän säännöt
- 2. Osaamiskartta
- 3. Odotukset
- 4. Päinvastoin
- 5. Liiku
- 6. Ajatustenvirtaa

Ongelman rajaamisen menetelmät

- 7. Ongelman rajaaminen
- 8. Innoitusta etsimässä
- 9. Tehtäväluettelo
- 10. Näytä ja kerro
- 11. Kriteeriseula
- 12. Teleskooppi

Kommunikaatiomenetelmät

- 13. Tiekartta
- 14. Lokikirja
- 15. Tietotaulu
- 16. Pecha Kucha
- 17. Pitchaus eli hissipuhe
- 18. Tarinointi

TUTKIMUSMENETELMÄT 6 KPL

Menetelmiä, joiden avulla etsitään tietoa ja otetaan selvää olemassa olevista asioista, esineistä, ajatuksista ja mielipiteistä.

- 19. Omat tarinat
- 20. Tiedonhaku
- 21. Antropologi
- 22. Valokuvaaja
- 23. Toimittaja
- 24. Käytännön koe

ANALYSOINTIMENETELMÄT 6KPL

Menetelmiä, jotka ohjaavat analysoimaan hankittua tietoa ja etsimään innoitusta ja uusia näkemyksiä.

- 25. Luokittelu
- 26. Tietojen visualisointi
- 27. Elämäkerta
- 28. Päivänkierto
- 29. Roolihahmot
- 30. Analyysikaaviot

IDEOINTIMENETELMÄT 6 KPL

Menetelmiä tulevaisuuden mahdollisuuksien ideointiin. Käytetään kun tutkimus on tehty, tiedot analysoitu ja ongelma rajattu.

- 31. Entä JOS?
- 32. Inspiraatio
- 33. Tulevaisuus
- 34. Monta näkökulmaa
- 35. Rajaaminen
- 36. Aivoriih

LUOMISEN MENETELMÄT 6 KPL

Menetelmiä, joiden avulla tarkastellaan ratkaisumahdollisuuksia eri näkökulmista ja luodaan uutta.

- 37. Viesti hahmoilla
- 38. Muusa
- 39. Vaihda tekijää
- 40. Prototyyppi
- 41. Videoprototyyppi
- 42. Roolileikki

FUTE: MITEN MATERIAALIA KÄYTETÄÄN?

MITEN FUTE-MENETELMIÄ KÄYTETÄÄN?

FUTE-materiaalia voi käyttää apuna opetuksen suunnittelussa ja toteutuksessa. Menetelmät tuovat opetukseen vaihtelua, osallistavat yhdessä oppimiseen ja opettavat ongelmanrajaamista sekä innovaatiotaitoja.

Korteissa kerrotaan työskentelyaika, tarvittavat materiaalit sekä ohje menetelmän käyttöön. Ohjeet ovat suuntaa-antavia ja niitä voi soveltaa projektin ja ryhmän mukaan. Kun menetelmät oppii tuntemaan, niillä voi leikitellä ja niitä voi soveltaa tarpeen ja mieltymyksen mukaan.

Jokaisella menetelmällä on oma tavoite, jonka mukaan ne on jaettu neljään pääluokkaan (tutkimus, analysointi, ideointi ja luominen). Pääluokkien lisäksi työskentelyn lomassa on hyvä käyttää erillisen prosessiluokan kortteja eli yhteistoimintaan, ongelman rajaamiseen sekä kommunikointiin liittyviä menetelmiä. Eri vaiheista ja menetelmistä kukin voi rakentaa itselleen sopivia kokonaisuuksia. Ennen projektin alkua on hyvä rauhassa tutustua eri menetelmiin ja lähteä liikkeelle valitsemalla vain muutama menetelmä joka luokasta

ESIMERKKEJÄ MATERIAALIN KÄYTÖSTÄ ERI-ikäisten oppilaiden kanssa:

Oppimisprojekti alakouluikäisten kanssa:

1) Tutustu materiaaliin ja menetelmien käyttöesimerkkeihin.

2) Suunnittele projekti ja valitse jokaisesta luokasta yksi tai kaksi menetelmää. Mieti, miten haluat työskentelyn etenevän. Esittelevätkö ryhmät aikaansaannoksensa jokaisen vaiheen jälkeen, mikä on sopiva kesto ja ajankohta esityksille ja miten lopputulokset esitellään.

3) Esittele menetelmät oppilaille yksi kerrallaan, auta heitä käyttämään niitä ja varmista, että kullekin menetelmälle sovitaan selvät rajat: käytettävä aika, odotetut tulokset sekä esitysten määräajat.

4) Työskentely voi alkaa!

Oppimisprojekti yläkouluikäisten kanssa:

1) Tutustu materiaaliin ja menetelmien käyttöesimerkkeihin.

2) Suunnittele projekti ja valitse oppilaille jokaisesta luokasta kaksi menetelmää. Mieti, miten haluat työskentelyn etenevän. Esittelevätkö ryhmät aikaansaannoksensa jokaisen vaiheen jälkeen, mikä on sopiva kesto ja ajankohta esityksille ja miten lopputulokset esitellään.

3) Esittele oppilaille prosessi ja sen eri vaiheet: tutkimus, analysointi, ideointi ja luominen.

4) Tulosta jokaiselle ryhmälle valitsemasi kaksi menetelmäkorttia jokaisesta luokasta sekä muistiinpanot/arviointi -pohjia, joiden avulla ryhmät voivat koota ajatuksiaan ja tarkastella omaa toimintaansa.

5) Esittele menetelmät oppilaille. Auta ryhmiä työskentelemään eri menetelmillä ja käymään läpi prosessin kaikki vaiheet.

6) Pyydä ryhmiä käyttämään pääluokkien menetelmien lisäksi prosessimenetelmiä. Esimerkiksi Tiekartan (kortti nro 13) avulla voidaan kuvata ryhmän läpikäymää prosessi julisteen muodossa.

7) Ohjeista oppilaita refleктоimaan prosessin vaiheita pitkin matkaa. Esimerkiksi yhteistyötä voi arvioida eri menetelmillä useita kertoja projektin aikana.

8) Työskentely voi alkaa!

ESIMERKKEJÄ MENETELMIEN KÄYTÖSTÄ:

Aluksi sovitaan **ryhmän säännöistä** (kortti nro 1) ja keskustellaan ryhmän jäsenten **odotuksista** (kortti nro 3). **Ongelman rajaaminen** (kortti nro 7) ohjaa pohtimaan työn tavoitteita ja **tehtäväluettelo** (kortti nro 9) auttaa suunnittelemaan työskentelyn etenemistä ja laatimaan projektin etenemiselle **tiekartan** (kortti nro 13). Seuraavaksi voidaan tehdä **tietotaulu** (kortti nro 15) ja/tai **lokikirja** (kortti nro 14) ja näiden pohjalta työn etenemistä kuvaava visuaalinen esitys joko julisteena, kirjana tai muuna vastavana digitaalisena tai käsin tehtynä versiona.

FUTE: MITEN MATERIAALIA KÄYTETÄÄN?

Tutkimus voidaan tehdä **tiedonhakuna** (kortti nro 20) ja vaikkapa **antropologina** (kortti nro 21). Tutkimustuloksia analysoidaan **ryhmittelyn** (kortti nro 25) ja esimerkiksi **henkilöhahmojen** (kortti nro 29) tai **analyysi-kaavioiden** (kortti nro 30) avulla.

Viimeistään tässä kohdassa kannattaa pitää tauko ja tutustua muutamaan prosessimene- telmään. Pohditaan, miten ryhmän työskentely sujuu: tarkistetaan **ryhmän säännöt** (kortti nro 1) tai käytetään **tee päivävastoin** -menetelmää (kortti nro 4) lisäämään luovaa ajattelua tai kirjoitetaan **ajatustenvirtaa** (kortti nro 6). Kes- kustellaan myös mitä mieltä ollaan projektin etenemisestä.

Palataan **ongelman rajaamiseen** (kortti nro 7), käytetään **teleskooppiä** (kortti nro 12) tehtävän uudelleen muotoiluun ja päätetään minkä asi- oiden parissa halutaan jatkaa työskentelyä. Ai- hetta voidaan työstää aiheita eteenpäin myös **tiekartan** (kortti nro 13), **lokikirjan** (kortti nro 14) tai **tietotaulun** (kortti nro 15) muodossa.

Jatketaan ideointimenetelmillä ja käytetään vaikkapa **inspiraatiota** (kortti nro 32) tai **aviorihtä** (kortti nro 36). Prosessimenetelmistä voi tässä vaiheessa ottaa esimerkiksi **teles- koopin** (kortti nro 12), ja sen kautta valita ide- at, joita halutaan kehittää eteenpäin. Voidaan myös seuloa projektin **onnistumisen kritee- reitä** (kortti nro 11).

Seuraavaksi voidaan lähteä kehittämään valittua ideaa luomisen menetelmien avulla: Lisäinnoitusta kysytään **muusalta** (kortti nro 38) ja siitä jatketaan **tarinaviestillä** (kortti nro 39), joka vie kohti ratkaisuvaihtoehtoja ja yksit- yiskohtien käsittelyä. Sitten voidaankin jo edetä **prototyypin luomiseen** (kortti nro 40). Lopuk- si idea esitellään muille käyttämällä esimerkiksi **pecha kucha** -mentelmää (kortti nro 16).

ESIMERKKEJÄ ERILAISISTA FUTE-OPPIMIS- PROJEKTEISTA:

Oppilaiden omiin ideoihin ja kiinnostuksen kohteisiin perustuvat projektit:

(Ks. POPS Laaja-alainen osaaminen, Itsestä huole- htminen ja arjen taidot)

Pyydä aluksi oppilaita pohtimaan itsekseen ja kes- kustelemaan pienryhmissä kiinnostuksen kohteista, harrastuksista ja muusta vapaa-ajanvietosta. Ohjaa oppilaita tämän jälkeen miettimään liittykö näihin joitakin yleisiä ongelmia tai haasteita, joihin voitai- siin yhdessä kehittää ratkaisuja. Jos joku esimer- kiksi käyttää paljon aikaa tietokonepeleihin, voi- daan pohtia millaisia ongelmia siihen liittyy: peli- aika, yksinäisyys, liikunnan puute, lihaskivut? Ideoinnin tulos voisi olla pelaajille tarkoitettu liikuntaohjelma tai uudenlainen huonekalu. Jotta sellainen voidaan suunnitella, on ensin selvitettävä, millaisia vaurioita pelaaminen aiheuttaa, tutustut- tava liikuntaohjelmiin, ihmisen biologiaan, fysiolo- giaan ja muihin aiheisiin, jotka liittyvät uudenlaisen, pelaamiseen tarkoitettun huonekalun suunnitteluun, valmistukseen ja markkinointiin. On perehdyttävä materiaaleihin, sovellettaviin rakenteisiin, muotoihin ja estetiikkaan sekä sosiokulttuurisiin näkökulmiin, sillä huonekalun pitäisi sopia sekä arkikäyttöön että kodin sisustukseen.

Monialaiset oppimiskokonaisuudet:

(Ks. POPS Laaja-alainen osaaminen, Osallistumi- nen, vaikuttaminen ja kestävä tulevaisuuden rakentaminen, myös Ilmiöpohjainen oppiminen ja opettaminen)

Oppiaineita yhdistävän projektin aiheita voivat olla laajat kokonaisuudet, kuten luonnon moni- muotoisuus tai kestävä kehitys, maahanmuutto, tasa-arvo tai maailmanrauha. Yhtä hyvin teemoiksi soveltuvat tarkemmin rajatut aiheet, kuten so- siaalinen media, ruokahävikki, stressi tai lasten leikkipaikkojen puute kaupungeissa.

Tehtävään perehdytään tekemällä kyselyjä ja haas- tatteluja perhe- ja ystäväpiirissä. Aiheesta etsitään myös tietoa. Koottujen tietojen pohjalta ryhmä voi muotoilla tarkempia tutkimustehtäviä, kuten "Miten nuoret tytöt saataisiin tiedostamaan millaisia vaiku-

FUTE: MITEN MATERIAALIA KÄYTETÄÄN?

tuksia sosiaalisella medialla on heihin?” Tämä tehtävä edellyttää tiedonkeruuta sosiaalisen median periaatteista ja käyttötavoista. Jos taas etsitään ratkaisua kysymykseen ”Miten mehiläisille ja hyönteisille voidaan luoda sopivia elinalueita koulunpihalle?” on selvittävää, millaisia ovat mehiläisten ja hyönteisten luonnolliset elinalueet ja mitä vaikutuksia monimuotoisuuden vähenemisellä on ihmisiin.

Monialaiset tehtävät kannustavat etsimään tietoa eri tiedon- ja tieteenaloilta, kuten äskeisessä hyönteistehtävässä esimerkiksi biologiasta, psykologiasta ja tietokoneohjelmoinnista. Ratkaisujen kehittäminen ohjaa oppilailta moninaisiin tehtäviin, kuten: on opittava luomaan verkkosivu, suunnittelemaan kampanja, rakentamaan mehiläispesä tai istuttamaan kasveja, jotka houkuttelevat mehiläisiä ja hyönteisiä.

Oppiainekohtaiset projektit:

(Ks. POPS Laaja-alainen osaaminen, Ajattelu ja oppimaan oppiminen)

Designajattelun menetelmiä voidaan käyttää myös oppiainekohtaisten tehtävien tai käsitteiden ympärille rakennetuissa projekteissa. Esimerkiksi historiassa sotien ja yhteiskunnallisten levottomuuksien tutkimustehtävän pohjalta voidaan suunnitella lautapeli, joka kuvaa tilanteen taustoja ja tapahtumia.

Matematiikassa sovellettava käytännön tehtävä voisi olla lomamatkan suunnittelu, joka edellyttää muun muassa välimatkojen laskemista ja arvioimista, arvonlisäveroon liittyviä tehtäviä, valuuttamuunnoksia, prosenttilaskuja ja aikaan liittyviä tehtäviä.

Käsityön opetuksessa oppilaille voidaan antaa suunnittelutehtäväksi lämmittävä asuste: Tiedonhankinta voidaan toteuttaa retkellä pulkamäkeen, jossa tarkkaillaan, millaisia lämmittäviä tuotteita siellä käytetään. Tämän jälkeen rajataan ongelma (esim. halutaanko asusteen lämmittävän päätä, kaulaa, käsiä tai jalkoja) ja lähdetään ideoimaan mahdollisuuksia uusille käsityön keinoin toteutettaville tuotteille.

ESIMERKKEJÄ FUTE-HANKKEEN YHTEISTYÖKOULUISSA TOTEUTETUISTA PROJEKTEISTA:

”Parempi koulu”

Opettajista ja oppilaista koostuva työryhmä alkoi suunnitella projektia, jonka tavoitteena oli tehdä koulusta mukavampi paikka kaikille. He käyttivät **odotukset**-menetelmää (kortti nro 3) ja kertoivat mitä he toivoivat kouluarkeen: kiusaamisen loppuminen, viihtyisämpi ympäristö, paremmat ruokailu- ja liikuntatottumukset jne. **Ongelman rajaamisen** työpajassa (kortti nro 7) ongelmat muotoiltiin tehtäviksi: ”Miten voimme kehittää jokaisen oppilaan mahdollisuutta nauttia koulupäivistä?” ”Miten voimme varmistaa, että kaikilla on ystävää?” ”Miten saamme ruokailusta rauhallisemman kokemuksen?” ”Miten koulupäivän aikaisesta liikunnasta tehdään hauskeempaa?”.

Kahdeksasluokkalaisista koostuvan ryhmän tehtävänä oli oppilaiden ruokailutottumusten parantaminen. He aloittivat työskentelyn hakkimalla aiheesta tietoa käyttämällä **antropologia** (kortti nro 21) ja **toimittajaa** (kortti nro 23). Seuraava vaihe oli **ryhmittely** (kortti nro 25), jonka avulla tiedot jaettiin kolmeen luokkaan: viihtyisä ympäristö, ruoka ja käyttäytyminen. **Päivänkierto** -menetelmällä (kortti nro 28) ryhmä teki kartan siitä, miten ruokalaa käytetään päivän aikana ja **henkilöhahmot** -menetelmällä (kortti nro 29) he loivat neljä kuvitteellista oppilastyyppejä, jotka ruokalaa käyttävät: ”Thomas” oli 16-vuotias poika, joka kävi 9.- luokkaa, rakasti pikaruokaa ja vietti aikaa kavereiden kanssa. ”Sarah” taas oli 13-vuotias hiljainen tyttö, josta oli mukava jutella rauhassa ystävien kanssa ja joka toi iltapäiväksi omat välipalaeväät kouluun, jne. Näin ryhmä havaitsi uusia mahdollisuuksia luoda ruokalaan alueita erilaisiin tarkoituksiin ja oivalsi, että tilaa voi käyttää lounasajan ulkopuolella myös monenlaiseen muuhun toimintaan.

Lopuksi ryhmä rakensi ruokalasta kolme mittakaavan mukaista erilaista **prototyyppiä** (kortti ro 40) paperista, pahvista ja pienistä esineistä. Näin he pystyivät keskustelemaan ja arvioimaan uuden ruokalan suunnitelmaa. Prototyyppien parhaat ominaisuudet yhdistettiin yhteen malliin, joka esiteltiin muille oppilaille ja opettajille.

FUTE: MITEN MATERIAALIA KÄYTETÄÄN?

”Viihtyisyyttä vanhainkotiin”

Vanhainkodin henkilöstö kutsui läheisen koulun oppilaat auttamaan vanhainkodin oleskelutilan sisustamisessa, koska tila oli henkilöstön mielestä tylsä ja turhan klininen. Projekti toteutettiin osana oppilaiden kuvataiteen ja käsityön opetusta.

Tiedonhankintaan käytettiin **tietoa ja innoitusta etsimässä** –menetelmää (kortti nro 8), jonka avulla oppilaat etsivät innoitusta ja tietoa asukkaiden tarpeista ja heille mieluista aiheista ja väreistä. Ennen kartoitusta laadittiin prosessikartta **tiekartan** (kortti nro 13) muodossa.

Vanhainkodin asukkaiden keski-ikä oli yli 90 vuotta, joten oppilaiden oli suunniteltava hyvin, miten he saisivat osallistettua asukkaat keskusteluun miellyttävästä oleskelutilaympäristöstä. Oppilaat päättivät käyttää **toimittaja** -menetelmää (kortti nro 23) ja lähtivät haastattelemaan asukkaita tiedustellen heidän lempivuodenaikojaan, -värejään ja -maisemiaan sekä kysellen heidän rakkaimpia lapsuusmuistojaan. Tiedonhankinnassa käytettiin myös **valokuvaajaa** (kortti nro 22) jonka avulla oppilaat kokosivat kuvina tietoa asukkaiden lempiesineistä.

Projekti jatkui taidetyöpajana, johon osallistivat oppilaat, asukkaat sekä vanhainkodin henkilöstö. Työpaja toteutettiin **monen näkökulman** (kortti nro 34) menetelmällä. Projektin aikana oppilaat käyttivät lisäksi **ongelman rajaamista** (kortti nro 7) ja **onnistumiskriteerien seulaa** (kortti nro 11), joiden avulla määriteltiin onnistuneen lopputuloksen kriteerit.

Oppilaiden ensimmäinen suunnitelma projektin lopputuloksena toteutettavasta sisustuselementistä kaipasi opettajan mielestä lisäpotkua, joten hän kutsui oppilaat kesken suunnitteluvaiheen koolle tekemään **näytä ja kerro** -harjoitusta (kortti nro 10). Harjoituksessa ryhmän jäsenet esittelivät toisilleen ideoidensa raakaversiot, joita arvioitiin ja kehiteltiin yhdessä eteenpäin. Opettaja käytti suunnittelussa myös **luomisen rajoituksia** (kortti nro 35), jolla ra-

jattiin lopputuloksessa käytettävien materiaalien ja tekniikoiden määrää.

Onnistuneen yhteisöllisen projektin lopputuloksena vanhainkodin oleskelutilan seinälle syntyi taide-teos, jossa yhdistyivät projektiin osallistuneiden mielenmaisemat, kuvataiteen ja käsityön materiaalit ja tekniikat sekä opiskelijoiden, asukkaiden ja henkilökunnan kädenjäljet.

LUOMISEN MENETELMÄT: 37. VIESTI HAHMOILLA



37. VIESTI HAHMOILLA

Tällä menetelmällä keksitään uusia ideoita opettamiseen, oppimiseen ja tuotesuunnitteluun. Kuvitteelliset hahmot tai todelliset persoonat innoittavat käyttämään mielikuvitusta ja luovuutta.

Tarvittavat materiaalit: kuvia inspiroivista hahmoista, paperia ja kyniä tai virtuaalinen seinä (esim. Padlet).

Tarvittava aika: 45 minuutista puoleen päivään.

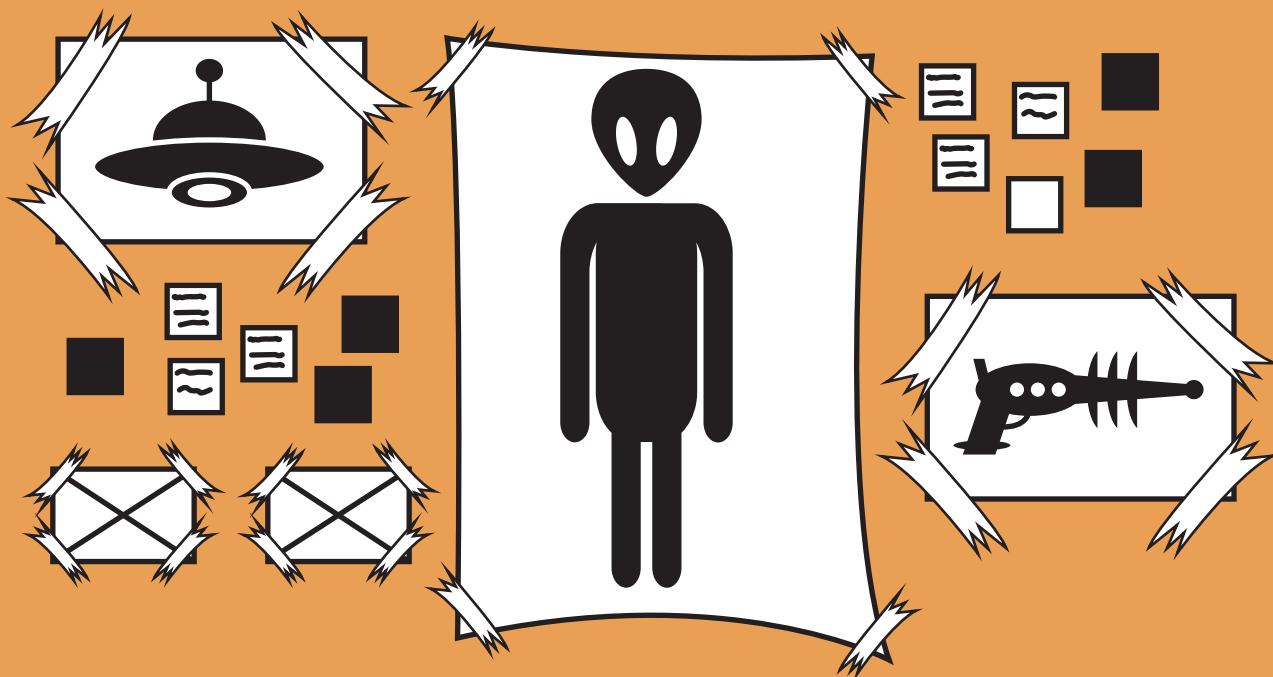
Miten toimitaan?

1) Valitkaa kolme innostavaa kuvitteellista tai todellista hahmoa. Kerätkää kuvia heistä ja kuvaillkaa, millaisia ominaisuuksia heillä on.

2) Luokaa ideoita heidän ulkonäkönsä, käyttäytymisensä ja taitojensa perusteella tai tarkastelkaa asioita heidän näkökulmastaan. Käyttäkää visuaalisia keinoja ja olkaa mahdollisimman tarkkoja yksityiskohdista. Pitäkää kiinni hahmon tyylistä mahdollisimman tarkasti. Mitä villimpiä ideoita keksitte, sitä parempi!

3) Tarkastelkaa kehitettyjä ideoita ja kootkaa niistä projektiinne uusia näkemyksiä, ideoita ja näkökulmia.

LUOMISEN MENETELMÄT: 38. MUUSA



38. MUUSA

Joskus innovatiivisuuteen tarvitaan muutakin kuin tarkka tavoite ja kohderyhmä. Tässä menetelmässä käytetään kuvitteellista tai oikeaa hahmoa luomisen innoittajana ja projektin inspiraatiolähteenä. Muusa-menetelmä on visuaalinen, esteettinen ja intuitiivinen tapa keskittyä ja seurata punaista lankaa läpi koko projektin. Menetelmä vahvistaa tunnetta siitä, mihin suuntaan tulosten halutaan kulkevan.

Tarvittavat materiaalit: paperia/pahvia, kyniä, liimaa ja aikakauslehtiä kuvien leikkaamiseen tai tietokone ja kuvankäsittelyohjelma.

Tarvittava aika: 30–45 minuuttia.

Miten toimitaan?

- 1) Aloittakaa **tiedonhaulla** (kortti nro 20), jotta löydätte inspiroivia ja mielenkiintoisia ihmisiä, joko suoraan muusaksenne tai innoittajiksi joiden pohjalta voitte luoda kuvitteellisen muusan hahmon.
- 2) Jos luotte kuvitteellisen muusan, aloittakaa kirjoittamalla hänestä ensin lyhyt tarina, tekemällä hänestä kuvaluonnos kollaasitekniikalla, piirtämällä tai tietokoneen kuvaohjelmalla.
- 3) Oleellista on, että muusa on innostava ja mielenkiintoinen ja sopii projektin aiheeseen. Muusan tarkoitus on edistää projektin etenemistä, joten kiinnittäkää kuva/kollaasi muusasta paikkaan, jossa se on näkyvillä koko projektin ajan.
- 4) Muusaa käytetään työskentelyn, keskustelun ja arvioinnin tukena: Mitä muusa sanoisi tai ajattelisi tehtävästä, tutkimuksesta, analysoinnin tuloksista, ideoista tai lopputuloksista?

LUOMISEN MENETELMÄT: 39. VAIHDA TEKIJÄÄ



39. VAIHDA TEKIJÄÄ

Yhteistoiminnallinen suunnittelumenetelmä, jossa yhdistetään itsenäisen työskentelyn jaksoja luonnosten vaihtamiseen ja jatkokehittelyyn ryhmän jäsenten välillä. Menetelmää voidaan käyttää monessa erilaisessa työtavassa, kuten kirjoittamisessa, piirtämisessä tai rakentelussa. Menetelmä avaa työstettävään aiheeseen uudenlaisia yhdistelmiä ja näkökulmia sekä nostattaa ryhmähenkeä!

Tarvittavat materiaalit: pöytä, jonka ääressä ryhmä voi istua, paperia ja kyniä, muovailuvahaa, LEGO-palikoita tai muita askarteluvälineitä (pahvia, tikkuja, liimaa jne) sekä ajastin.

Tarvittava aika: 45 minuuttia.

Miten toimitaan?

1) Hankkikaa riittävästi tarvittavia materiaaleja koko ryhmän käyttöön ja levittäkää ne pöydälle.

2) Jokainen ryhmän jäsen piirtää/muovailee/rakentaa/kirjoittaa ongelmasta tai ideasta, jota ryhmä on työstämässä. Tähän käytetään viisi minuuttia.

3) Kun aika on kulunut, oma työ annetaan viereiselle ryhmän jäsenelle ja ajastin asetetaan soimaan taas viiden minuutin kuluttua. Tuona aikana viereinen ryhmän jäsen tulkitsee toveriltaan saamaansa työtä ja keksii siitä uusia ideoita ja jatkaa sen työstämistä. Tärkeätä on, että kenenkään tekemiseen ei saa puuttua sanoin eikä teoin (vaikka omaa työtä muutettaisiin rajustikin).

4) Kunkin työtä siirretään eteenpäin ryhmän jäseneltä toiselle, kunnes jokainen on työstänyt kaikkien ideoita.

5) Valitkaa paras idea tai parhaat ideat, kuvatkaa/kirjoittakaa ne muistiin ja keskustelkaa, miten niitä voisi lähteä työstämään.

LUOMISEN MENETELMÄT: 40. PROTOTYYPPI



40. PROTOTYYPPI

Prototyyppi valmistetaan silloin, kun halutaan rakentaa jostain ideasta kolmiulotteinen malli, jonka avulla tuotetta ja sen toimintoja voidaan kehittää. Prototyypillä testataan muotoa, rakennetta, yksityiskohtia ja toimivuutta. Sen avulla on myös helppo kommunikoida muiden kanssa siitä, millainen idea on, miten se tulee toimimaan ja miten se on mahdollista valmistaa. Prototyypin tekemiseen ei tarvita kalliita materiaaleja eikä paljoa aikaa. Sen voi tehdä paperista, pahvista, LEGO-palikoista, kierrätysmateriaaleista tai erilaisista muovailtavista massoista. Prototyypin rakentaminen on hyvä tapa näyttää osamistaan myös sellaisille oppijoille, joille ideoiden esittäminen kirjoitetussa tms. abstraktissa muodossa on haasteellista.

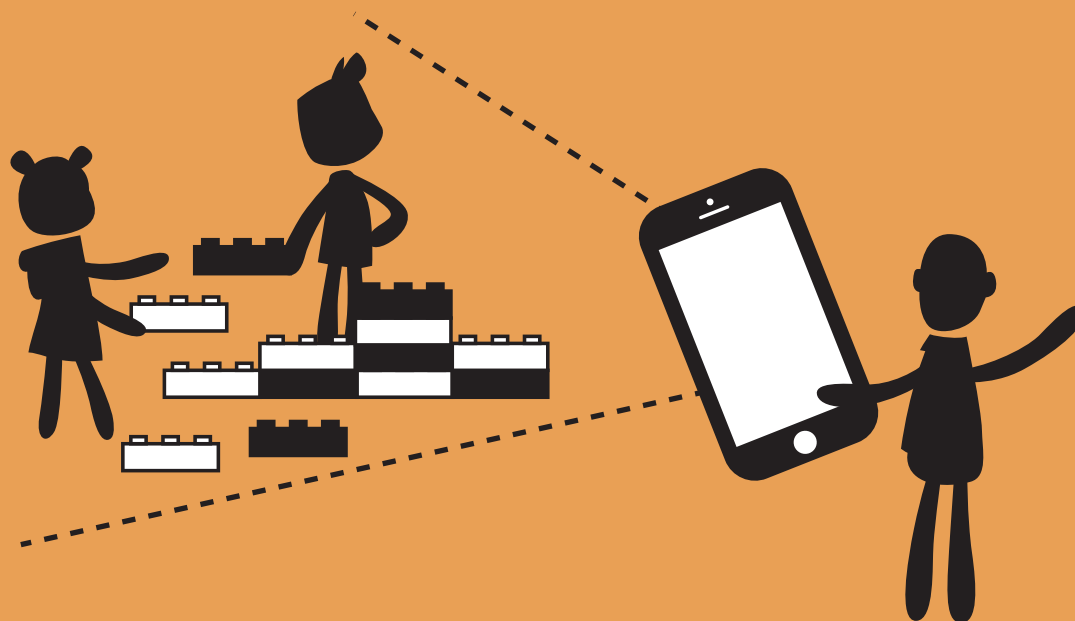
Tarvittavat materiaalit:paperia, pahvia, liimaa, muovailuvahaa, savea, kangasta, lankaa, pahvitölkkejä, pillejä ja kaikenlaisia kierrätettäviä materiaaleja. Rajana mielikuvitus!

Tarvittava aika: 45 minuutista yhteen päivään.

Miten toimitaan?

- 1)** Kerätään ensin monipuolinen lajitelmä rakentelun/muovailun/askartelun materiaaleja, joista prototyyppi voidaan valmistaa. Monia kierrätysmateriaaleja (purkkeja, korkkeja, tölkkejä, laatikoita jne.) voidaan käyttää hyvinkin hämmästyttävillä tavoilla!
- 2)** Ennen prototyypin valmistamista, siitä on hyvä tehdä mittakaavapiirros.
- 3)** Prototyypin valmistaminen on edullista ja usein myös melko helppoa, joten sen valmistaminen projektin alkuvaiheessa on kannattava ja hyödyllinen tuotekehittelyn työtapana.

LUOMISEN MENETELMÄT: 41. VIDEOPROTOTYYPPI



41. VIDEOPROTOTYYPPI

Videoprototyypillä voidaan sekä testata ja kokeilla että kommunikoida yleisön kanssa siitä, miten/miksi jokin asia, esine tai palvelu toimii ja miten mahdollinen käyttäjä kokee sen. Menetelmällä voidaan myös käyttää projektin lopputulosten esittelyyn.

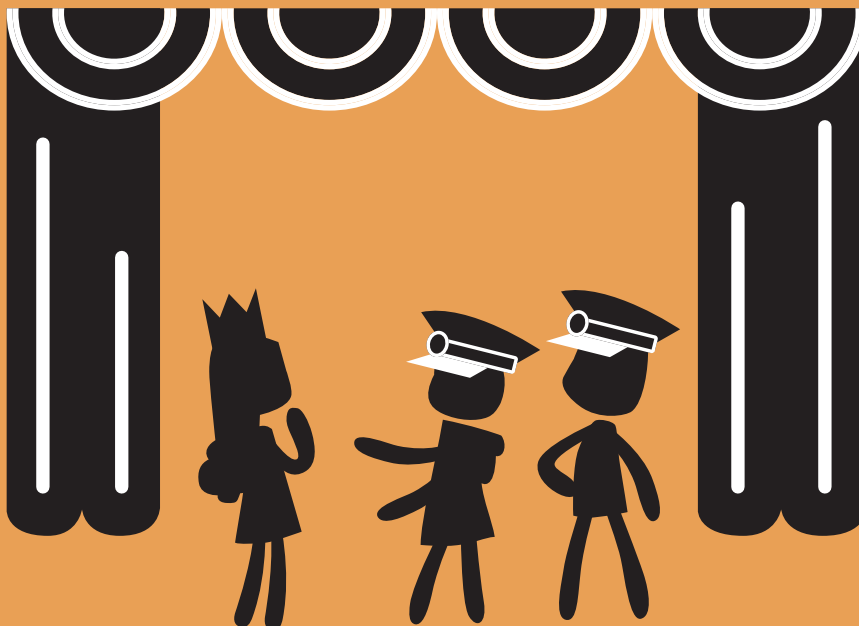
Tarvittavat materiaalit: videokamera, älypuhelin, rekvisiittaa ja editointiohjelmisto.

Tarvittava aika: puolesta päivästä päivään.

Miten toimitaan?

- 1)** Aloittakaa tekemällä kuvakäsikirjoitus, josta näkyy tilanne, tuote tai projektin tai tutkimuksen tulos.
- 2)** Miettikää seuraavia kysymyksiä: Miten esität ja demonstroit tärkeitä yksityiskohtia ja näkökulmia? Haluatko videoida oikeita ihmisiä? Vai haluatko tehdä lyhytanimaation, jossa on piirrettyjä hahmoja? Mitä rekvisiittaa videoon tarvitaan? Onko kuvauksen tapahduttava jossain tietyssä paikassa?
- 3)** Kuvaaminen hoituu helpoiten ehkä älypuhelimella ja rekvisiitta valmistuu nopeasti esimerkiksi pahvisista lavasteista.
- 4)** Editoikaa materiaali tietokoneella tai älypuhelimella. Korostakaa tuotteita/esineitä liikkeenpysäytys- ja päällepiirtotekniikoilla ja kertokaa videon välityksellä mahdollisimman houkuttelevasti ideastanne, ajatuksistanne ja tuotteestanne.

LUOMISEN MENETELMÄT: 42. ROOLILEIKKI



42. ROOLILEIKKI

Roolileikki on aina ollut keino kokea asioita olemalla joku muu. Millaista olisi olla vai-kkapa hevonen, prinssi tai velho? Tässä menetelmässä käytetään roolileikkiä ja näyt-telemistä kokemuksellisenä apukeinona, kun halutaan kehittää uusia ideoita ja ratkaisuja käsillä olevaan ongelmaan tai projektiin.

Tarvittavat materiaalit: paperia, kyniä, pukuja, lavasteita ja rekvisiittaa (ilmankin onnistuu!)

Tarvittava aika: Yhdestä tunnista yhteen päivään.

Miten toimitaan?

1) Aloittakaa pohtimalla, mitä haluatte oppia ja jatkakaa näyttelemällä? Millainen tilanne tai asetelma olisi mielenkiintoinen esittää? Mitä sen tekemiseen ja oikeaan tunnelmaan tarvitaan? Rekvisiittaa, pukuja, musiikkia, valaistusta? Onko järkevää tehdä näytelmästä kuvakäsikirjoitus vai improvisoitteko mieluummin niin, että vain hahmot ovat määritelty tarkasti mutta ke-sitte itse lennosta dialogin ja tapahtumien

etenemisen?

2) Koska monet kokevat roolileikit ja näyttele-misen hieman hankalina, on tärkeää tehdä tilan-teesta hauska, mutta samalla kuitenkin riittävän vakava, jotta jokainen näyttelee tosissaan ja paneutuu harjoitukseen kunnolla.

3) Seuratkaa kuvakäsikirjoitusta tai noudattakaa annettujen hahmojen ominaisuuksia. Yrittäkää saada kaikki rentoutumaan, ottakaa huomion kaikkien ideat ja improvisoikaa rohkeasti.

4) Näytelkää eri tapahtumia, tilanteita ja rooleja.

5) Varatkaa hetki miettimiselle ja arvioikaa tapahtunutta. Mitä mielenkiintoisia mah-dollisuuksia ja tilanteita syntyi roolileikin ja näyt-telemisen aikana? Huomasitteko uusia asioita, joita ette olleet aiemmin panneet merkille?

LUOMISEN MENETELMÄT:



LUOMISEN MENETELMÄT

Uusien ideoiden ja ongelmanratkaisujen työstämiseen, luomiseen ja kehittämiseen on käytettävissä 6 eri menetelmää

VALITKAA NÄISTÄ NE, JOTKA PARHAITEN SOPIVAT PROJEKTIINNE. POHTIKAA PROJEKTIN AIKANA/SEN JÄLKEEN SEURAAVIA AIHEITA:

Miten päädyitte valittuun ratkaisuun?

Käyttittekö luomisen menetelmiä monipuolisesti?

Oliko ratkaisun luominen helppoa vai vaikeaa?

Miltä ratkaisu näyttää / miten se toimii?

Kenelle se on tarkoitettu?

Mitä olette oppineet aiheesta luomalla siihen juuri tämän ratkaisun?

FUTE

FUTE

FUture TEaching

LUOMISEN MENETELMÄT



**LUOMISEN MENETELMÄT:
37. VIESTI HAHMOILLA**



FUTE

37. VIESTI HAHMOILLA

Tällä menetelmällä keksitään uusia ideoita opettamiseen, oppimiseen ja tuotesuunnitteluun. Kuvitteelliset hahmot tai todelliset persoonat innoittavat käyttämään mielikuvitusta ja luovuutta.

Tarvittavat materiaalit: kuvia inspiroivista hahmoista, paperia ja kyniä tai virtuaalinen seinä (esim. Padlet).

Tarvittava aika: 45 minuutista puoleen päivään.

Miten toimitaan?

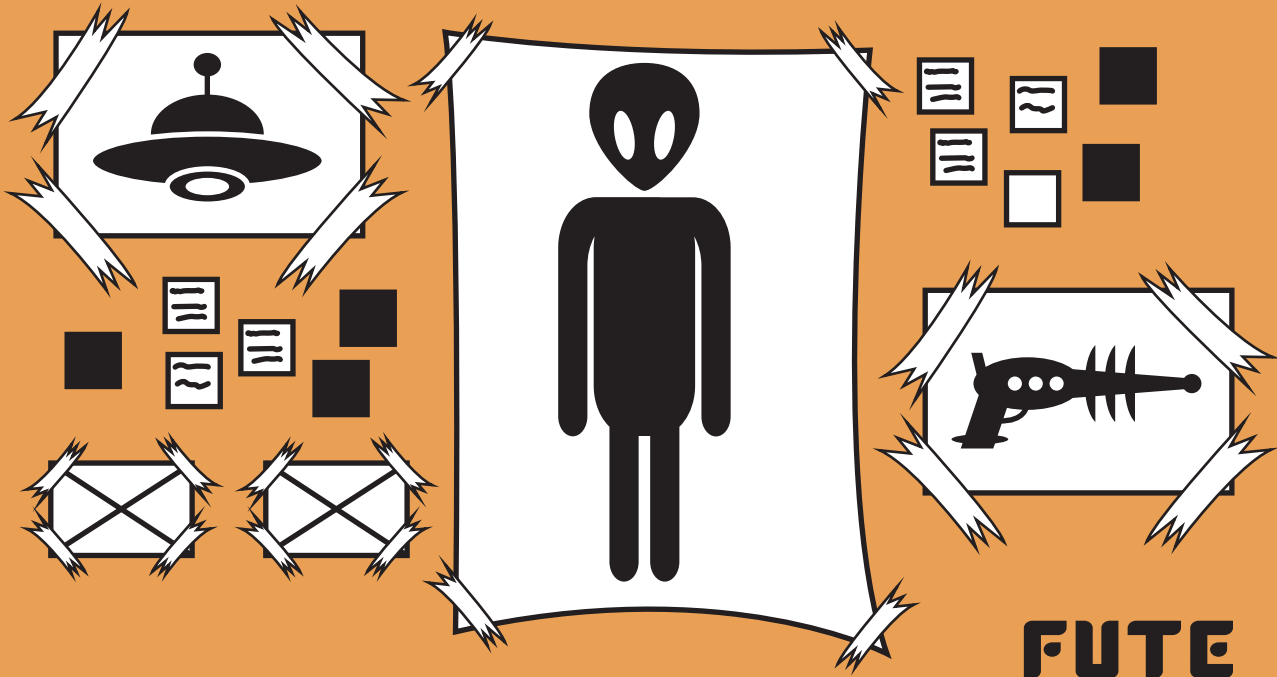
1) Valitkaa kolme innostavaa kuvitteellista tai todellista hahmoa. Kerätkää kuvia heistä ja kuvailkaa, millaisia ominaisuuksia heillä on.

2) Luokaa ideoita heidän ulkonäkönsä, käyttäytymisensä ja taitojensa perusteella tai tarkastelkaa asioita heidän näkökulmastaan. Käyttäkää visuaalisia keinoja ja olkaa mahdollisimman tarkkoja yksityiskohdista. Pitäkää kiinni hahmon tyylistä mahdollisimman tarkasti. Mitä villimpiä ideoita keksitte, sitä parempi!

3) Tarkastelkaa kehitettyjä ideoita ja kootkaa niistä projektiinne uusia näkemyksiä, ideoita ja näkökulmia.

FUTE

LUOMISEN MENETELMÄT:
38. MUUSA



FUTE

38. MUUSA

Joskus innovatiivisuuteen tarvitaan muutakin kuin tarkka tavoite ja kohderyhmä. Tässä menetelmässä käytetään kuvitteellista tai oikeaa hahmoa luomisen innoittajana ja projektin inspiraatiolähteenä. Muusa-menetelmä on visuaalinen, esteettinen ja intuitiivinen tapa keskittyä ja seurata punaista lankaa läpi koko projektin. Menetelmä vahvistaa tunnetta siitä, mihin suuntaan tulosten halutaan kulkevan.

Tarvittavat materiaalit: paperia/pahvia, kyniä, liimaa ja aikakauslehtiä kuvien leikkaamiseen tai tietokone ja kuvankäsittelyohjelma.

Tarvittava aika: 30–45 minuuttia.

Miten toimitaan?

1) Aloittakaa **tiedonhaulla** (kortti nro 20), jotta löydätte inspiroivia ja mielenkiintoisia ihmisiä, joko suoraan muusaksenne tai innoittajiksi joiden pohjalta voitte luoda kuvitteellisen muusan hahmon.

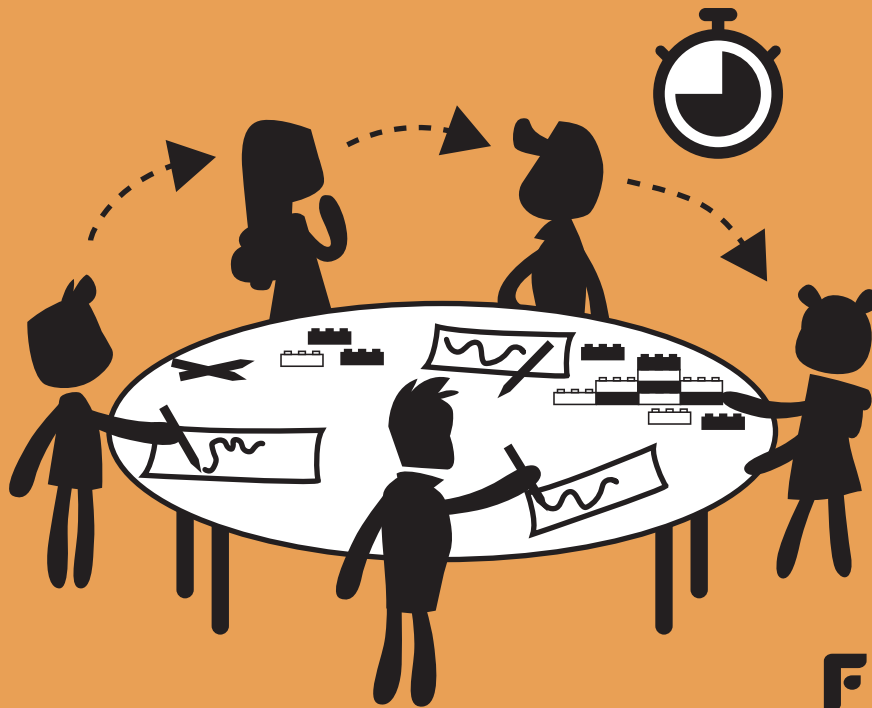
2) Jos luotte kuvitteellisen muusan, aloittakaa kirjoittamalla hänestä ensin lyhyt tarina, tekemällä hänestä kuvaluonnos kollaasiteikkiällä, piirtämällä tai tietokoneen kuvaohjelmalla.

3) Oleellista on, että muusa on innostava ja mielenkiintoinen ja sopii projektin aiheeseen. Muusan tarkoitus on edistää projektin etene mistä, joten kiinnittäkää kuva/kollaasi muusasta paikkaan, jossa se on näkyvillä koko projektin ajan.

4) Muusaa käytetään työskentelyn, keskustelun ja arvioinnin tukena: Mitä muusa sanoisi tai ajattelisi tehtävästä, tutkimuksesta, analysoinnin tuloksista, ideoista tai lopputuloksista?

FUTE

LUOMISEN MENETELMÄT:
39. VAIHDA TEKIJÄÄ



FUTE

39. VAIHDA TEKIJÄÄ

Yhteistoiminnallinen suunnittelumenetelmä, jossa yhdistetään itsenäisen työskentelyn jaksoja luonnosten vaihtamiseen ja jatkokehittelyyn ryhmän jäsenten välillä. Menetelmää voidaan käyttää monessa erilaisessa työtavassa, kuten kirjoittamisessa, piirtämisessä tai rakentelussa. Menetelmä avaa työstettävään aiheeseen uudenlaisia yhdistelmiä ja näkökulmia sekä nostattaa ryhmähenkeä!

Tarvittavat materiaalit: pöytä, jonka ääressä ryhmä voi istua, paperia ja kyniä, muovailuvahaa, LEGO-palikoita tai muita askarteluvälineitä (pahvia, tikkuja, liimaa jne) sekä ajastin.

Tarvittava aika: 45 minuuttia.

Miten toimitaan?

1) Hankkikaa riittävästi tarvittavia materiaaleja koko ryhmän käyttöön ja levittäkää ne pöydälle.

2) Jokainen ryhmän jäsen piirtää/muovailee/rakentaa/kirjoittaa ongelmasta tai ideasta, jota ryhmä on työstämässä. Tähän käytetään viisi minuuttia.

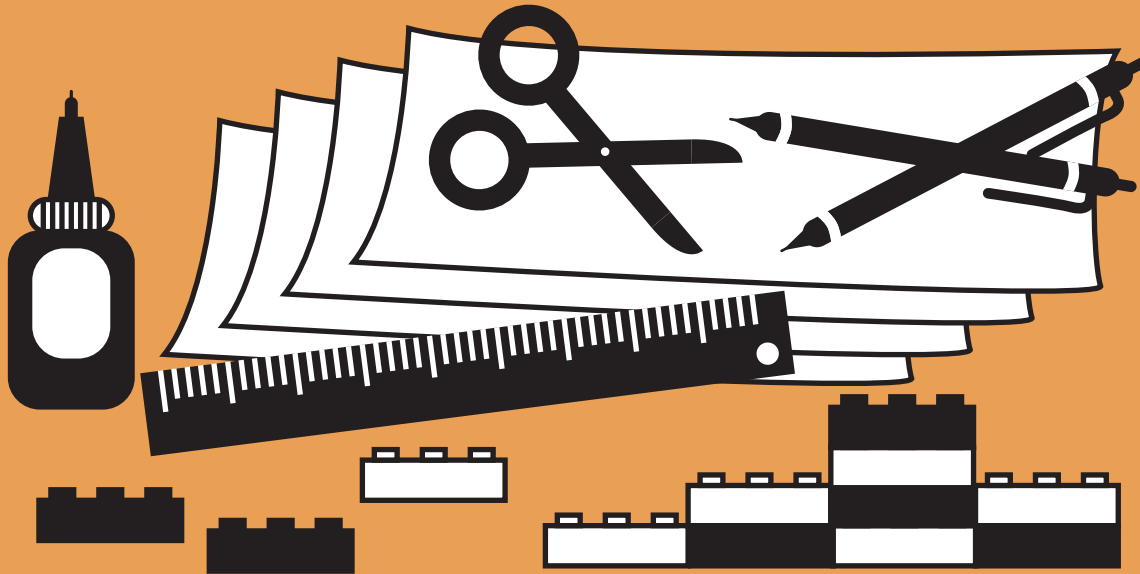
3) Kun aika on kulunut, oma työ annetaan viereiselle ryhmän jäsenelle ja ajastin asetetaan soimaan taas viiden minuutin kuluttua. Tuona aikana viereinen ryhmän jäsen tulkitsee toveriltaan saamaansa työtä ja keksii siitä uusia ideoita ja jatkaa sen työstämistä. Tärkeätä on, että kenenkään tekemiseen ei saa puuttua sanoin eikä teoin (vaikka omaa työtä muutettaisiin rajustikin).

4) Kunkin työtä siirretään eteenpäin ryhmän jäseneltä toiselle, kunnes jokainen on työstänyt kaikkien ideoita.

5) Valitkaa paras idea tai parhaat ideat, kuvatkaa/kirjoittakaa ne muistiin ja keskustelkaa, miten niitä voisi lähteä työstämään.

FUTE

**LUOMISEN MENETELMÄT:
40. PROTOTYYPPI**



FUTE

40. PROTOTYYPPI

Prototyyppi valmistetaan silloin, kun halutaan rakentaa jostain ideasta kolmiulotteinen malli, jonka avulla tuotetta ja sen toimintoja voidaan kehittää. Prototyypillä testataan muotoa, rakennetta, yksityiskohtia ja toimivuutta. Sen avulla on myös helppo kommunikoida muiden kanssa siitä, millainen idea on, miten se tulee toimimaan ja miten se on mahdollista valmistaa. Prototyypin tekemiseen ei tarvita kalliita materiaaleja eikä paljoa aikaa. Sen voi tehdä paperista, pahvista, LEGO-palikoista, kierrätysmateriaaleista tai erilaisista muovailtavista massoista. Prototyypin rakentaminen on hyvä tapa näyttää osastamistaan myös sellaisille oppijoille, joille ideoiden esittäminen kirjoitetussa tms. abstraktissa muodossa on haasteellista.

Tarvittavat materiaalit:paperia, pahvia, liimaa, muovailuvahaa, savea, kangasta, lankaa, pahvitölkkejä, pillejä ja kaikenlaisia kierrätettäviä materiaaleja. Rajana mielikuvitus!

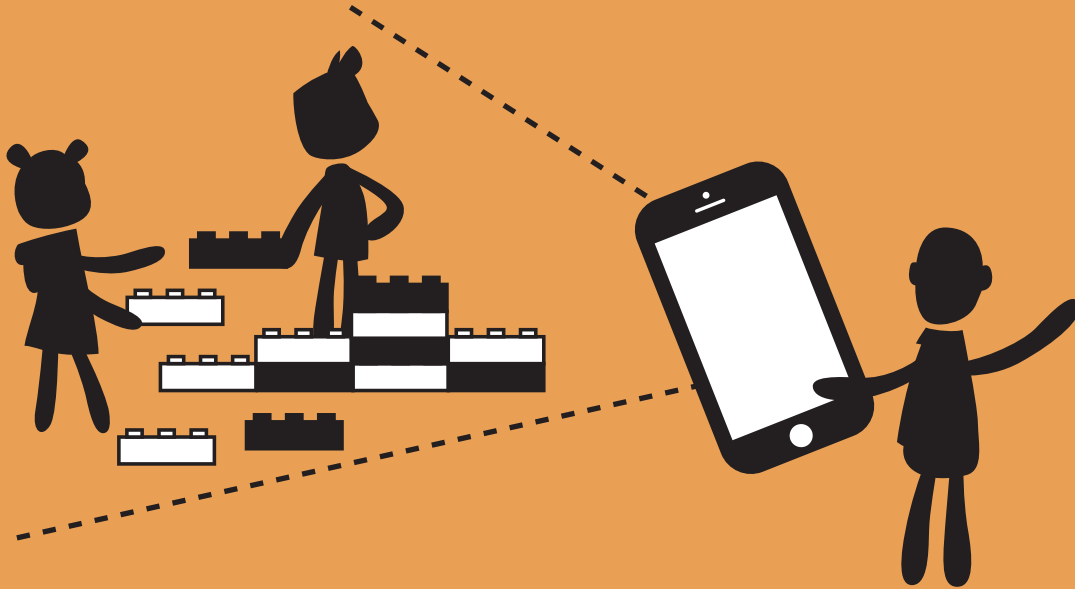
Tarvittava aika: 45 minuutista yhteen päivään.

Miten toimitaan?

- 1)** Kerätään ensin monipuolinen lajitelma rakentelun/muovailun/askartelun materiaaleja, joista prototyyppi voidaan valmistaa. Monia kierrätysmateriaaleja (purkkeja, korkkeja, tölkkejä, laatikoita jne.) voidaan käyttää hyvinkin hämmästyttävillä tavoilla!
- 2)** Ennen prototyypin valmistamista, siitä on hyvä tehdä mittakaavapiirros.
- 3)** Prototyypin valmistaminen on edullista ja usein myös melko helppoa, joten sen valmistaminen projektin alkuvaiheessa on kannattava ja hyödyllinen tuotekehittelyn työtapana.

FUTE

**LUOMISEN MENETELMÄT:
41. VIDEOPROTOTYYPPI**



FUTE

41. VIDEOPROTOTYYPPI

Videoprototyypillä voidaan sekä testata ja kokeilla että kommunikoida yleisön kanssa siitä, miten/miksi jokin asia, esine tai palvelu toimii ja miten mahdollinen käyttäjä kokee sen. Menetelmällä voidaan myös käyttää projektin lopputulosten esittelyyn.

Tarvittavat materiaalit: videokamera, älypuhelin, rekvisiittaa ja editointiohjelmisto.

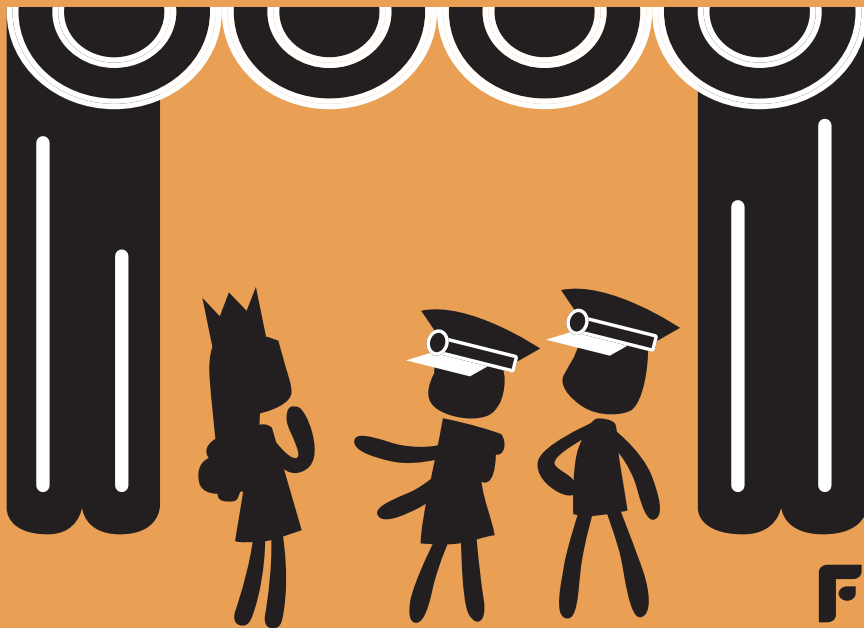
Tarvittava aika: puolesta päivästä päivään.

Miten toimitaan?

- 1)** Aloittakaa tekemällä kuvakäsikirjoitus, josta näkyy tilanne, tuote tai projektin tai tutkimuksen tulos.
- 2)** Miettikää seuraavia kysymyksiä: Miten esität ja demonstroit tärkeitä yksityiskohtia ja näkökulmia? Haluatko videoida oikeita ihmisiä? Vai haluatko tehdä lyhytanimaation, jossa on piirrettyjä hahmoja? Mitä rekvisiittaa videoon tarvitaan? Onko kuvauksen tapahduttava jossain tietyssä paikassa?
- 3)** Kuvaaminen hoituu helpoiten ehkä älypuhelimella ja rekvisiitta valmistuu nopeasti esimerkiksi pahvisista lavasteista.
- 4)** Editoiakaa materiaali tietokoneella tai älypuhelimella. Korostakaa tuotteita/esineitä liikkeenpysäytys- ja päällepiirtotekniikoilla ja kertokaa videon välityksellä mahdollisimman houkuttelevasti ideastanne, ajatuksistanne ja tuotteestanne.

FUTE

**LUOMISEN MENETELMÄT:
42. ROOLILEIKKI**



FUTE

42. ROOLILEIKKI

*Roolileikki on aina ollut keino kokea asioita olemalla joku muu. Millaista olisi olla vai-
kkapa hevonen, prinssi tai velho? Tässä
menetelmässä käytetään roolileikkiä ja näyt-
telemistä kokemuksellisenä apukeinona, kun
halutaan kehittää uusia ideoita ja ratkaisuja
käsillä olevaan ongelmaan tai projektiin.*

Tarvittavat materiaalit: paperia, kyniä, pukuja,
lavasteita ja rekvisiittaa (ilmankin onnistuu!)

Tarvittava aika: Yhdestä tunnista yhteen
päivään.

Miten toimitaan?

1) Aloittakaa pohtimalla, mitä haluatte oppia
ja jatkakaa näyttelemällä? Millainen tilanne tai
asetelma olisi mielenkiintoinen esittää? Mitä sen
tekemiseen ja oikeaan tunnelmaan tarvitaan?
Rekvisiittaa, pukuja, musiikkia, valaistusta?
Onko järkevää tehdä näytelmästä kuvakäsikir-
joitus vai improvisoitteko mieluummin niin, että
vain hahmot ovat määritelty tarkasti mutta kek-
sitte itse lennosta dialogin ja tapahtumien

etenemisen?

2) Koska monet kokevat roolileikit ja näyttele-
misen hieman hankalina, on tärkeää tehdä tilan-
teesta hauska, mutta samalla kuitenkin riittävän
vakava, jotta jokainen näyttelee tosissaan ja
paneutuu harjoitukseen kunnolla.

3) Seuratkaa kuvakäsikirjoitusta tai noudattakaa
annettujen hahmojen ominaisuuksia. Yrittäkää
saada kaikki rentoutumaan, ottakaa huomion
kaikkien ideat ja improvisoikaa rohkeasti.

4) Näytelkää eri tapahtumia, tilanteita ja rooleja.

5) Varatkaa hetki miettimiselle ja arvioikaa
tapahtunutta. Mitä mielenkiintoisia mah-
dollisuuksia ja tilanteita syntyi roolileikin ja näyt-
telemisen aikana? Huomasitteko uusia asioita,
joita ette olleet aiemmin panneet merkille?

FUTE

PROSESSIMENETELMÄT – *MUISTIIPANOT / ARVIOINTI:*



FUTE

LUOMISEN MENETELMÄT

Uusien ideoiden ja ongelmanratkaisujen työstämiseen, luomiseen ja kehittämiseen on käytettävissä 6 eri menetelmää

VALITKAA NÄISTÄ NE, JOTKA PARHAITEN SOPIVAT PROJEKTIINNE. POHTIKAA PROJEKTIN AIKANA/SEN JÄLKEEN SEURAAVIA AIHEITA:

Miten päädyitte valittuun ratkaisuun?

Käytittekö luomisen menetelmiä monipuolisesti?

Oliko ratkaisun luominen helppoa vai vaikeaa?

Miltä ratkaisu näyttää / miten se toimii?

Kenelle se on tarkoitettu?

Mitä olette oppineet aiheesta luomalla siihen juuri tämän ratkaisun?

FUTE