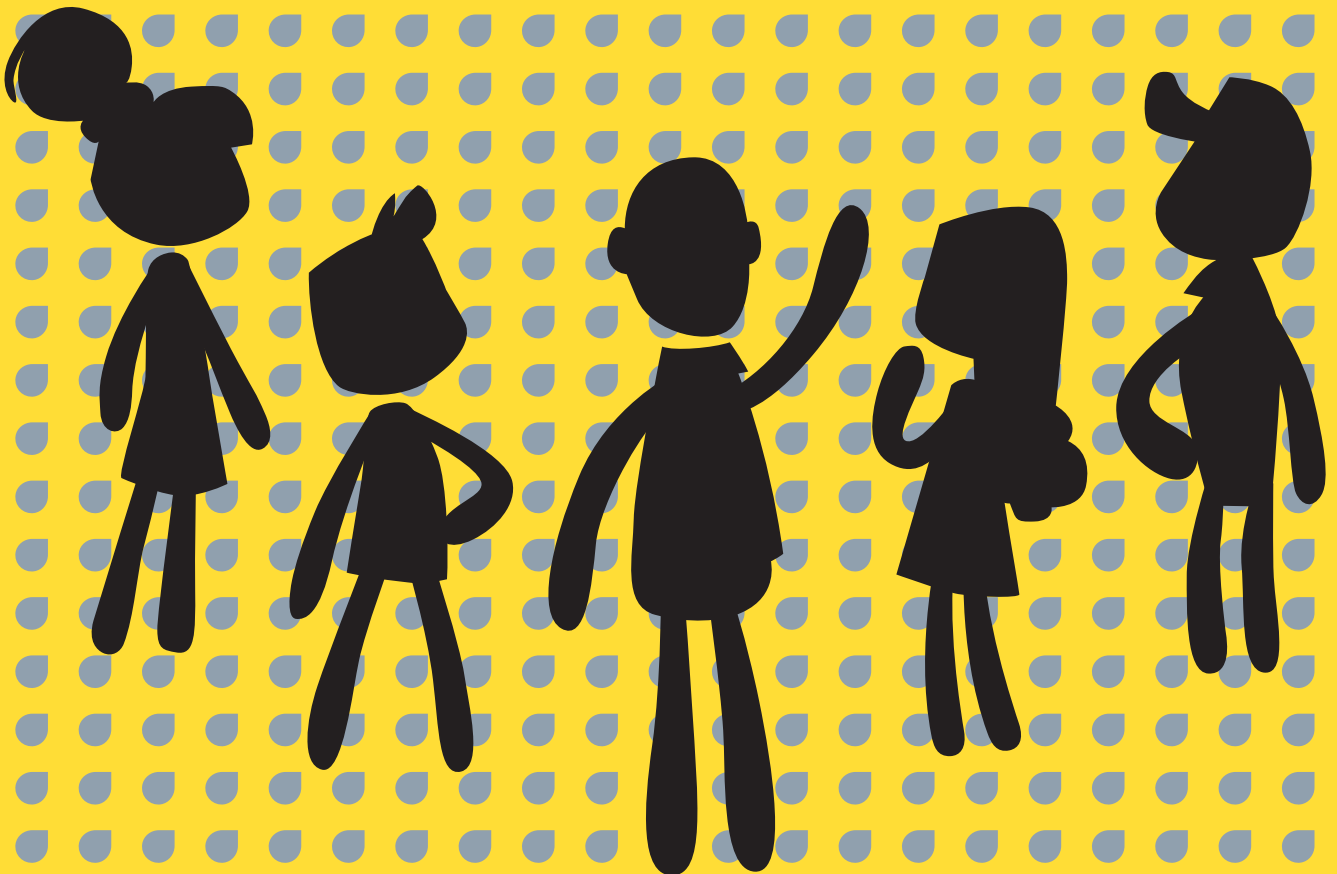
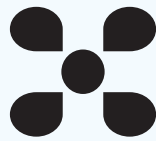


# FUTE

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 prototyyppien 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/](http://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 **avoriiehtä** (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** -menetelmää (kortti nro 16).

### ESIMERKKEJÄ ERILAISISTA FUTE-OPPIMIS- PROJEKTEISTA:

#### Oppilaiden omiin ideoihin ja kiinnostuksen kohteisiin perustuvat projektit:

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

Pyydä aluksi oppilaita pohtimaan itsekseen ja kes- kustelemaan pienryhmissä kiinnostuksen kohteista, harrastuksista ja muusta vapaa-ajanvietosta. Ohjaa oppilaat 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 selvítettävä, 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.

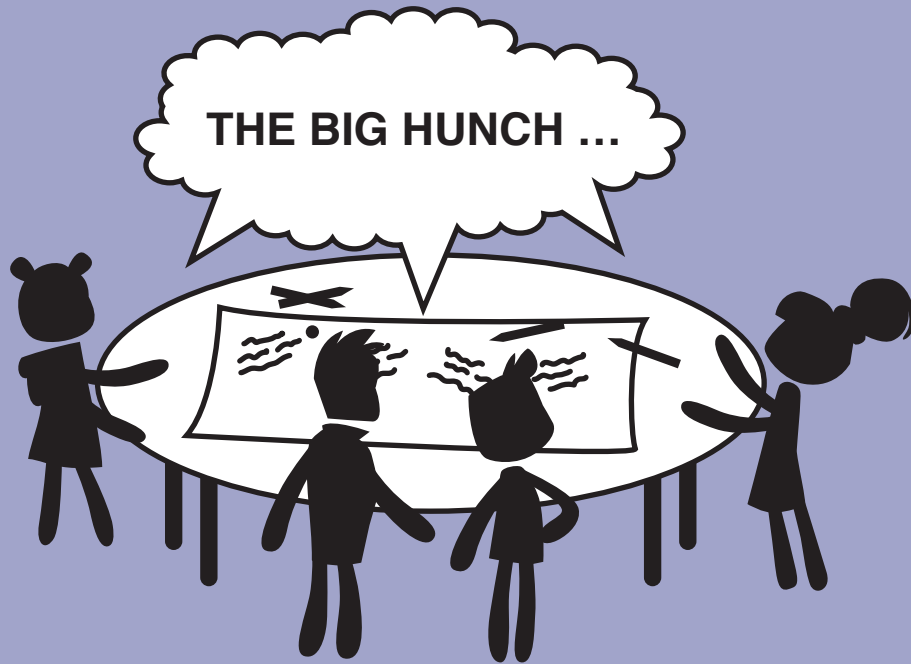
Oppilaiden ensimmäinen suunnitelma projektin lopputuloksena toteutettavasta sisustuselementistä kaipasi opettajan mielestä lisäpotkua, joten hän kutsui oppilaat kesken suunnitteluvaiheen koolle tekemään **näytä ja kerro** -harjoitusta (kortti nro 10). Harjoituksessa ryhmän jäsenet esittelivät toisilleen 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.



## IDEOINTIMENETELMÄT: 31. ENTÄ JOS?



### 31. ENTÄ JOS?

*Uuden projektin alussa syntyy usein nopeasti mielenkiintoisia ja innostavia ideoita. Tämä menetelmä on hyvä aloittaa **aivoriihellä** (kortti nro 36), jossa tilaa annetaan hulluimmillekin aavistuksille, ideanpoikasille, intuitiolle ja "mutu-tuntumille". Tutkijan ensimmäinen tehtävä on esittää hypoteesi!*

**Tarvittavat materiaalit:** liitu-, tussi-, älytaulu tai virtuaalinen seinä (esim. Padlet), jonka kaikki näkevät ja jolle kaikki pääsevät kirjoittamaan.

**Tarvittava aika:** 45 minuuttia.

#### Miten toimitaan?

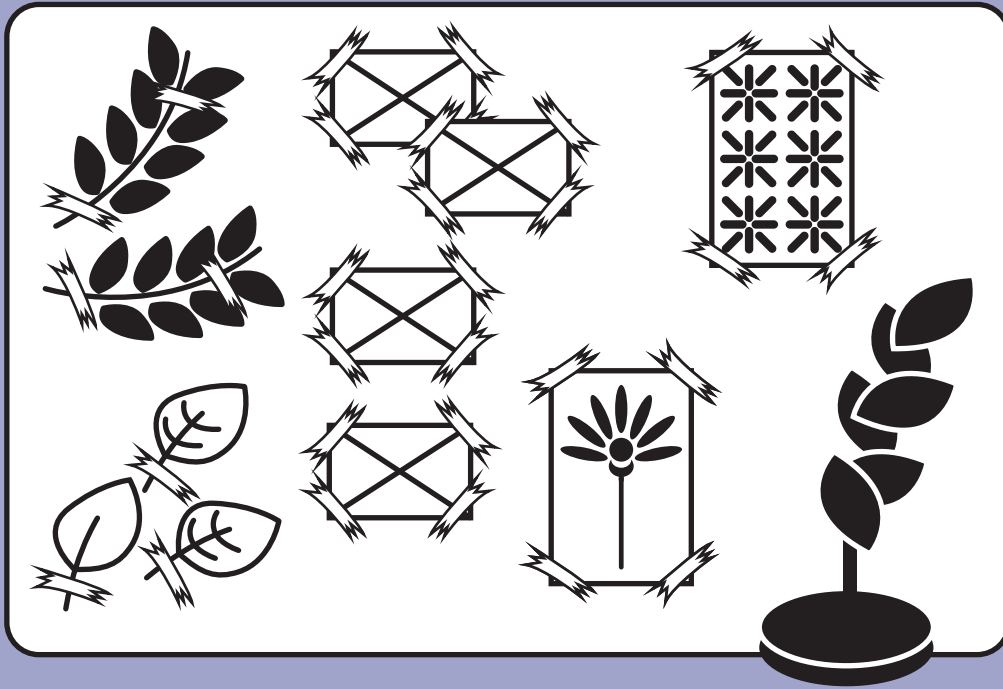
**1)** Kokoontukaa yhteen projektin alkaessa. Luo-kaa avoin ja kannustava ilmapiiri, jossa jokainen uskaltaa tuoda vapaasti ajatuksensa ja ideansa esille. Viihtyisä, mukava paikka, piirissä istuminen ja pikku naposteltavat sopivat hyvin osaksi tunnelman luomista!

**2)** Seuraavista kysymyksistä voi olla apua: Mitä ajattelette tästä haasteesta? Mitä odotatte oppivanne? Mitä haluaisitte saavuttaa? Mitä asioita/ongelmia pidätte projektissa mielenkiintoisina? Millaisia asioita/esineitä projektissa olisi mielestänne tarpeen kehittää? Missä olisi oppimisen kannalta merkittävää potentiaalia?

**3)** Nimetkää yksi ohjaaja tai tehkää vuorotellen muistiinpanoja ja luonnostelkaa ehdotuksia ja "mutu-tuntumista" kuvia. Kannustakaa kaikkia ilmaisemaan mielipiteitään ja ajatuksiaan.

**4)** Lukekaa lopuksi koko luettelo äänen ja katso-kaa, onko siinä jotain erityisen mielenkiintoista. Yrittäkää muotoilla se hypoteesiksi, jota voitte myöhemmin tutkia. Vaikka luettelossa ei olisi mitään erityisen kiinnostavaa, on se silti hyvä säilyttää myöhempää tarkastelua varten.

## IDEOINTIMENETELMÄT: 32. INSPIRAATIO



### 32. INSPIRAATIO

*Emme ole maailmassa yksin – meihin vaikuttaa suuresti se, mitä muut ovat aiemmin tehneet tai mitä kohtaamme luonnossa tai rakennetussa ympäristössä. Meitä ympäröi lukemattomat mielenkiintoiset ja innostavat asiat! Inspiraation lähteinä voi toimia monenlaiset asiat: luonnon kauneus ja nerokkuus; syksyn lehdet tai se miten munankuori suojaa valkuaista ja keltuaista, historian havina; tunteet jotka meissä herää, kun näemme esi-isiemme valmistamia esineitä tai ilo ja ihmetys siitä, miten ihmiset ovat eri tavoin ratkaisseet samanlaisia ongelmia. Muiden ratkaisuja ei ole tarkoitus kopioida mutta niistä saatu innostus on hyvä käynnistäjä uusille ideoille!*

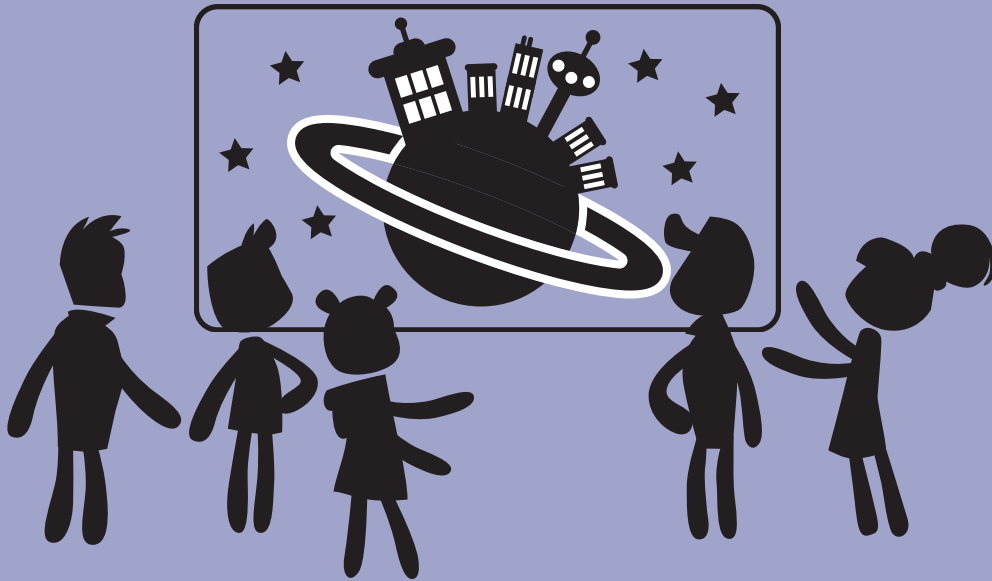
**Tarvittavat materiaalit:** kamera, paperia ja kyniä tai älypuhelin.

**Tarvittava aika:** 45 minuuttia–1 tunti–30 minuuttia.

### Miten toimitaan?

- 1)** Aloittakaa pitämällä aivoriihi siitä, millaista inspiraatiota kaipaatte: innovatiivisia esineitä, nerokkaita toimintamekanismeja, kauniita yksityiskohtia, aistielämyksiä vai vanhoja valokuvia.
- 2)** Lähtekää liikkeelle ja kerätkää materiaalia/kuvia asioista ja esineistä jotka inspiroivat teitä. Kootkaa keräämistänne materiaaleista/kuvista suuri kollaasi. Voitte myös kerätä fyysisiä esineitä ja tavaroita ja **luokitella** (kortti nro 25) tai koota ne näyttelyksi.
- 3)** Arvioikaa ja analysoikaa keräämiänne materiaaleja/kuvia ja yritäkää muuttaa inspiraation aiheet uusiksi ideoiksi. Muuttakaa muotoja ja materiaaleja toiseksi, välttäkää matkimista. Jos esimerkiksi etsitte luonnosta visuaalista inspiraatiota, muuttakaa kasvien lehtiä kaksiulotteisiksi kuvioiksi, kollaaseiksi sanomalehtipaperin kanssa tai vaikka pieniksi veistoksiksi. Poimikaa inspiraation lähteistä oleellimmat ominaisuudet ja muokatkaa niitä uusilla, innovatiivisilla tavoilla.

## IDEOINTIMENETELMÄT: 33. TULEVAISUUS



### 33. TULEVAISUUS

*Tässä menetelmässä keskitytään luomaan tarinoita siitä, millaiseksi kuvittelemme tulevaisuuden. Tulevaisuusvisioiden avulla meidän on helpompi ymmärtää, suunnitella, työstää ja kehittää käsillä olevaa tehtävää ja ratkaista siihen liittyviä ongelmia.*

**Tarvittavat materiaalit:** paperia, kyniä, liimaa, suuria pahviarkkeja ja post-it -lappuja tai tietokone, kuvankäsittelyohjelma ja virtuaalisena (esim. Padlet).

**Tarvittava aika:** 45 minuuttia.

#### Miten toimitaan?

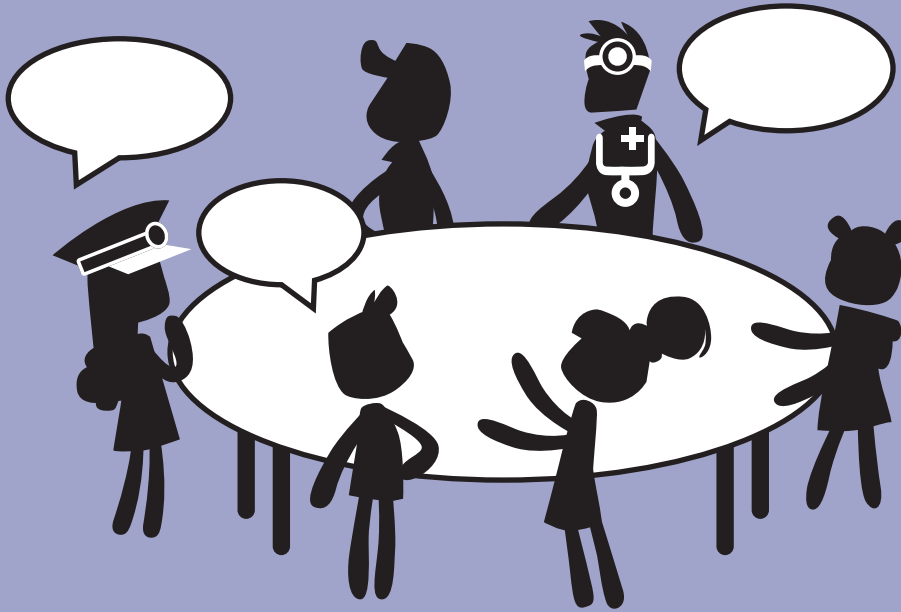
**1)** Aloittakaa tutustumalla ensin teknologian kehitykseen, kulttuurin suuntauksiin sekä yhteiskunnan ja elämän muuttumiseen. Tämä onnistuu esimerkiksi **tiedonhaun** (kortti nro 20) ja **luokittelun** (kortti nro 25) avulla tai joillain muilla tutkimus- ja analysointimenetelmillä. Kirjoittakaa muutamia pieniä "kohtauksia" tai tarinoita tulevaisuudesta.

Kuvalkaa niissä miltä tulevaisuus näyttäisi, jos noudattaisimme niitä suuntauksia ja muutoksia joihin tutustuite/joista keskustelite.

**2)** Kysykää itseltänne: Miten nämä muutokset ja suuntauokset vaikuttavat työstämämme aiheen, ongelman tai kohteen muotoutumiseen? Millaisia uusia haasteita tai mahdollisuuksia nämä muutokset ja suuntauokset voisivat tuoda?

**3)** Kirjatkaa luettelo erilaisista ideoista ja näkemyksistä. Voitte myös kirjoittaa tai piirtää pieniä "tulevaisuuden tarinoita", joissa mielestänne mielenkiintoinen haaste tai aihe kuvaillaan suhteessa teknologiseen kehitykseen tai yhteiskunnalliseen muutokseen.

## IDEOINTIMENETELMÄT: 34. MONTA NÄKÖKULMAA



### 34. MONTA NÄKÖKULMAA

Tällä menetelmällä pyritään katsomaan käsillä olevaa tehtävää mahdollisimman monesta eri näkökulmasta. Tavoitteena on koota ideoita, mielipiteitä ja näkemyksiä käsiteltävästä aiheesta erilaisilta ihmisiltä, joilla on kokemusta ja/tai asiantuntemusta asiaan liittyen. Saatuja tietoja, käsityksiä ja näkemyksiä hyödynnetään innoituksen lähteenä ryhmän ideointityössä. Tulos on sitä parempi, mitä erilaisempia ihmisiä mukaan saadaan!

**Tarvittavat materiaalit:** paperia, kyniä, kamera ja äänityslaite tai älypuhelin.

**Tarvittava aika:** valmisteluissa puolesta päivästä päivään, työpajaan 45 minuuttia ja analysointiin 1 tunti 30 minuuttia. Sopii myös koti- / ennakkotehtäväksi.

#### Miten toimitaan?

**1)** Suunnitelkaa ideointitapaaminen ja sopikaa pienistä harjoituksista. Voitte tehdä kollaasin, rakentaa mallin muoviluvahasta, Lego-palikoista tai pilleistä ja vastata erilaisiin kysymyksiin.

Voitte myös suunnitella muuta aiheen kannalta oleellista toimintaa.

**2)** Selvittäkää, kenellä on tietoa, kokemuksia tai ideoita projektinne aihepiiristä. Voitte myös kutsua sellaisia ihmisiä, joilla on kokemuksen sijaan vahvoja mielipiteitä asiasta.

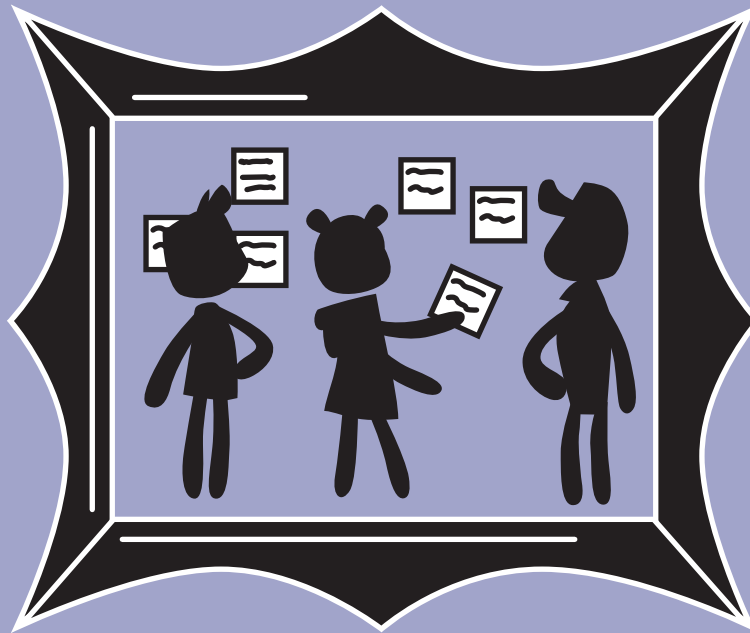
**3)** Etsikää tapaamiseen paikka, jossa on rento ja mukava ilmapiiri ja jonne on mieluisaa tulla.

**4)** Kutsukaa haastateltavat paikalle ja selittäkää huolellisesti etukäteen, mitä aiotte tehdä ja mihin aiotte käyttää tuloksia.

**5)** Pitäkää työpaja ja kannustakaa kaikkia osallistujia selittämään, perustelemaan ja visualisoimaan kokemuksiaan, mielipiteitään ja ideoitaan käsiteltävästä aiheesta.

**6)** Kootkaa ylös mahdollisimman paljon erilaisia näkemyksiä, mielipiteitä ja ideoita.

## IDEOINTIMENETELMÄT: 35. RAJAAMINEN



### 35. RAJAAMINEN

*Rajoituksilla voidaan lisätä luovuutta! Jos kaikki on mahdollista eikä mikään rajoita ideointia tai työskentelyä, voi olla vaikeaa päästä projektissa alkuun ja olla luova. Tässä menetelmässä korostetaan luovuuden kannalta tärkeiden kehysten tai "rajoittavien sääntöjen" tarvetta, koska ne auttavat keskittymään ja ruokkimaan luovuutta.*

**Tarvittavat materiaalit:** paperia ja kyniä

**Tarvittava aika:** 45 minuuttia –1 tunti 30 minuuttia.

### Miten toimitaan?

- 1)** Ryhmän jäsenet miettivät meneillään olevaa projektia ensin viisi minuuttia itsekseen ja pohtivat, millaisia toiveita heillä on.
- 2)** Aloitetaan yhteinen aivoriihi, jossa ideoidaan rajoitteita, rajoja ja sääntöjä. Aivoriihessä käsitellään kaikkea, mikä liittyy projektiin: Rajat voivat liittyä käytettävään aikaan, jonkin asian ilmenemismuotoon, käytettäviin materiaaleihin, väreihin, työmenetelmiin, suunniteltavaan toimintaan tai siihen, miten projektissa edetään.
- 3)** Arvioikaa rajoituksia, jotka sopivat juuri tähän projektiin ja ovat samalla hauskoja ja ryhmän yhteistyötä tiivistäviä. Valitkaa mielestänne sopiva määrä rajoituksia ja muodostakaa niistä projektin kehys
- 4)** Jatkaakaa sovittujen rajoitusten mukaisesti projektin ideointia.

## IDEOINTIMENETELMÄT: 36. AIVORIIHI



### 36. AIVORIIHI

*Aivoriihi on perinteinen ideointimenetelmä, jonka avulla voidaan keksiä yhdessä nopeasti paljon uusia ideoita. Menetelmässä on tärkeitä välttää kritisointia ja suhtautua avoimesti kaikkiin ideoihin ja ehdotuksiin. Valitaan yksi vastuuhenkilö ohjaamaan tilannetta, ylläpitämään hyvää virettä ja innostusta sekä huolehtimaan ajankäytöstä.*

*Harjoitukseen saa uusia ulottuvuuksia, kun tehdäänkin "käänteinen aivoriihi", jossa ideoidaan huonoja ratkaisuja tai kuvitellaan mahdollisimman pieleen menneitä lopputuloksia. Tämä on useasti varsi hauskaa ja tuo esiin aiheeseen liittyviä piileviä näkökulmia. Käänteinen aivoriihi toimii hyvin myös varsinaisen aivoriihen lämmitelyharjoituksena.*

**Tarvittavat materiaalit:** kyniä, post-it-lappuja, paperia/taulu tai virtuaalinen seinä (esim. Padlet).

**Tarvittava aika:** 30 minuuttia.

### Miten toimitaan?

- 1) Nimetkää vastuuhenkilö huolehtimaan ajasta ja keräämään ideat paperille/taululle tai virtuaaliselle seinälle.
- 2) Kirjoittakaa tehtävä paikkaan, josta kaikki näkevät sen hyvin.
- 3) Kertokaa säännöt kaikille osallistujille ja varmistakaa että niitä noudatetaan koko prosessin ajan: Jokaisen on osallistuttava ehdottamalla useita ideoita, mitä epätavallisempia ja mitä enemmän, sitä parempi. Olkaa leikkisiä ja kannustakaa toistanne. Älkääkä arvostelko kenenkään ideoita. Kehitelkää ideoita ja kuunnelkaa toisianne.
- 4) Sopikaa aikarajoituksesta, joka voi olla enintään 30 minuuttia. Aloittakaa ideointi!
- 5) Jokainen esittää ideoita ja vastuuhenkilö kirjoittaa ne ylös niin että kaikki näkevät kaikkien ideat.
- 6) Jos joku ei noudata sääntöjä, koko porukka joutuu jäähyllle!

## IDEOINTIMENETELMÄT – MUISTIIPANOT / ARVIOINTI:



### **MUISTIIPANOT / ARVIOINTI**

*Erilaisten ideoiden luomiseen ja ideointi-innokkuuden lisäämiseen on käytettävissä 6 eri menetelmää.*

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

Millaisia ideoita saitte?

Syntyikö ideoita runsaasti?

Mikä ideoinnissa oli helppoa, mikä vaikeata?

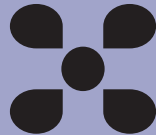
Miten valitsitte ideat, joita lähditte työstämään eteenpäin?

Miksi valitsitte juuri ne ideat? Sopivatko syntyneet ideat määrittelemäänne ongelmaan?

Mitä olette oppineet aiheesta ideoinnin kautta?

**FUTE**

**FUTURE TEACHING  
IDEOINTIMENETELMÄT**

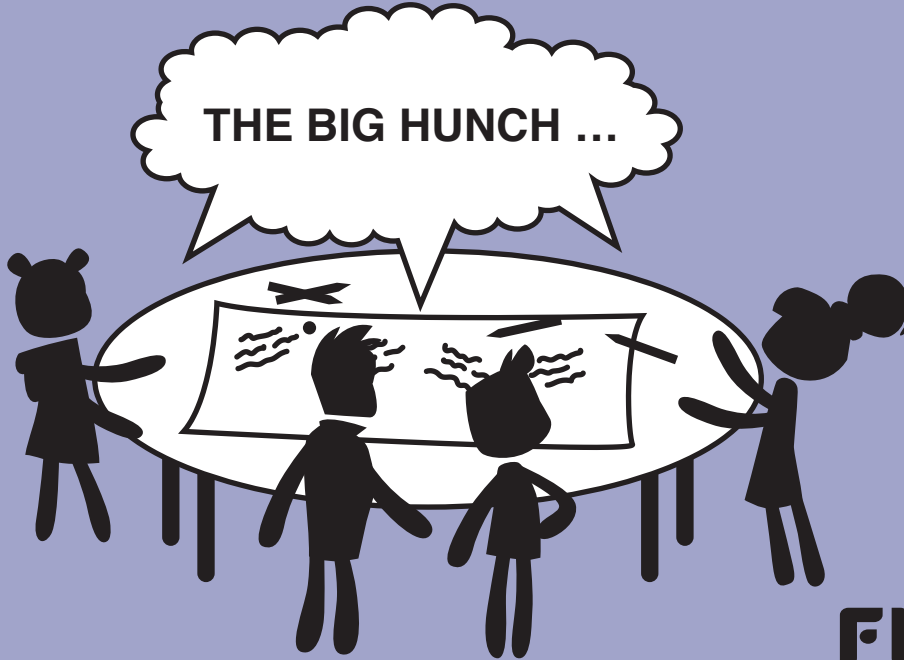






**IDEOINTIMENETELMÄT:  
31. ENTÄ JOS?**

**THE BIG HUNCH ...**



**FUTE**

### 31. ENTÄ JOS?

*Uuden projektin alussa syntyy usein nopeasti mielenkiintoisia ja innostavia ideoita. Tämä menetelmä on hyvä aloittaa **aivoriihellä** (kortti nro 36), jossa tilaa annetaan hulluimmillekin aavistuksille, ideanpoikasille, intuitiolle ja ”mutu-tuntumille”. Tutkijan ensimmäinen tehtävä on esittää hypoteesi!*

**Tarvittavat materiaalit:** liitu-, tussi-, älytaulu tai virtuaalinen seinä (esim. Padlet), jonka kaikki näkevät ja jolle kaikki pääsevät kirjoittamaan.

**Tarvittava aika:** 45 minuuttia.

#### Miten toimitaan?

**1)** Kokoontukaa yhteen projektin alkaessa. Luo-kaa avoin ja kannustava ilmapiiri, jossa jokainen uskaltaa tuoda vapaasti ajatuksensa ja ideansa esille. Viihtyisä, mukava paikka, piirissä istuminen ja pikku naposteltavat sopivat hyvin osaksi tunnelman luomista!

**2)** Seuraavista kysymyksistä voi olla apua: Mitä ajattelette tästä haasteesta? Mitä odotatte oppivanne? Mitä haluaisitte saavuttaa? Mitä asioita/ongelmia pidätte projektissa mielenkiintoisina? Millaisia asioita/esineitä projektissa olisi mielestänne tarpeen kehittää? Missä olisi oppimisen kannalta merkittävää potentiaalia?

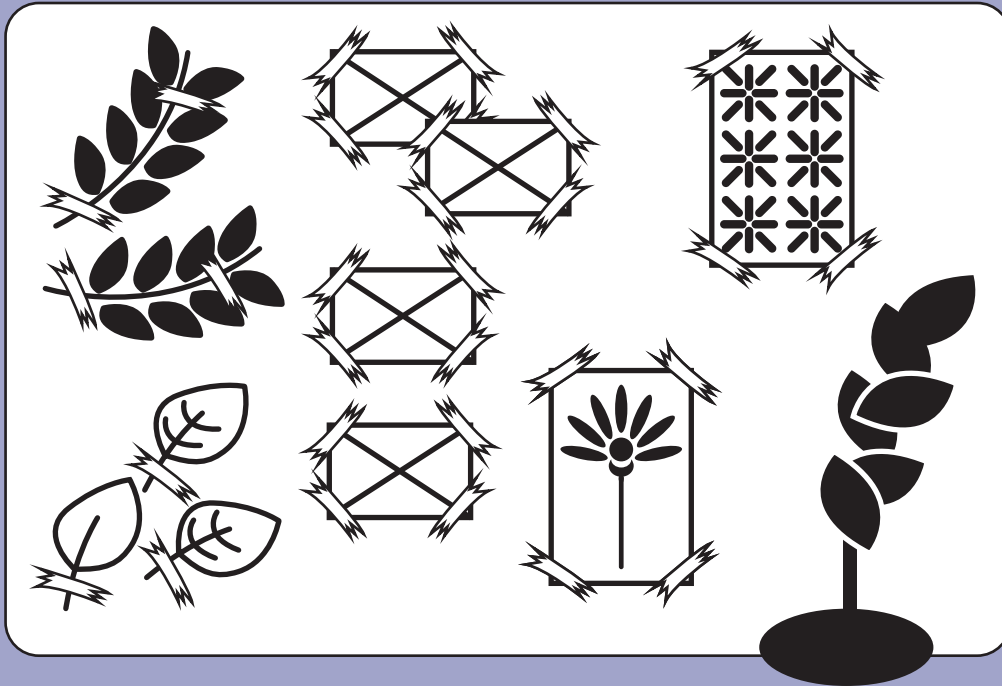
**3)** Nimetkää yksi ohjaaja tai tehkää vuorotellen muistiinpanoja ja luonnostelkaa ehdotuksia ja ”mutu-tuntumista” kuvia. Kannustakaa kaikkia ilmaisemaan mielipiteitään ja ajatuksiaan.

**4)** Lukekaa lopuksi koko luettelo äänen ja katso-kaa, onko siinä jotain erityisen mielenkiintoista. Yrittäkää muotoilla se hypoteesiksi, jota voitte myöhemmin tutkia. Vaikka luettelossa ei olisi mitään erityisen kiinnostavaa, on se silti hyvä säilyttää myöhempää tarkastelua varten.

**FUTE**

IDEOINTIMENETELMÄT:  
32. INSPIRAATIO

**FUTE**



## 32. INSPIRAATIO

*Emme ole maailmassa yksin – meihin vaikuttaa suuresti se, mitä muut ovat aiemmin tehneet tai mitä kohtaamme luonnossa tai rakennetussa ympäristössä. Meitä ympäröi lukemattomat mielenkiintoiset ja innostavat asiat! Inspiraation lähteinä voi toimia monenlaiset asiat: luonnon kauneus ja nerokkuus; syksyn lehdet tai se miten munankuori suojaa valkuaista ja keltuaista, historian havina; tunteet jotka meissä herää, kun näemme esi-isiemme valmistamia esineitä tai ilo ja ihmetys siitä, miten ihmiset ovat eri tavoin ratkaisseet samanlaisia ongelmia. Muiden ratkaisuja ei ole tarkoitus kopioida mutta niistä saatu innostus on hyvä käynnistäjä uusille ideoille!*

**Tarvittavat materiaalit:** kamera, paperia ja kyniä tai älypuhelin.

**Tarvittava aika:** 45 minuuttia–1 tunti–30 minuuttia.

### Miten toimitaan?

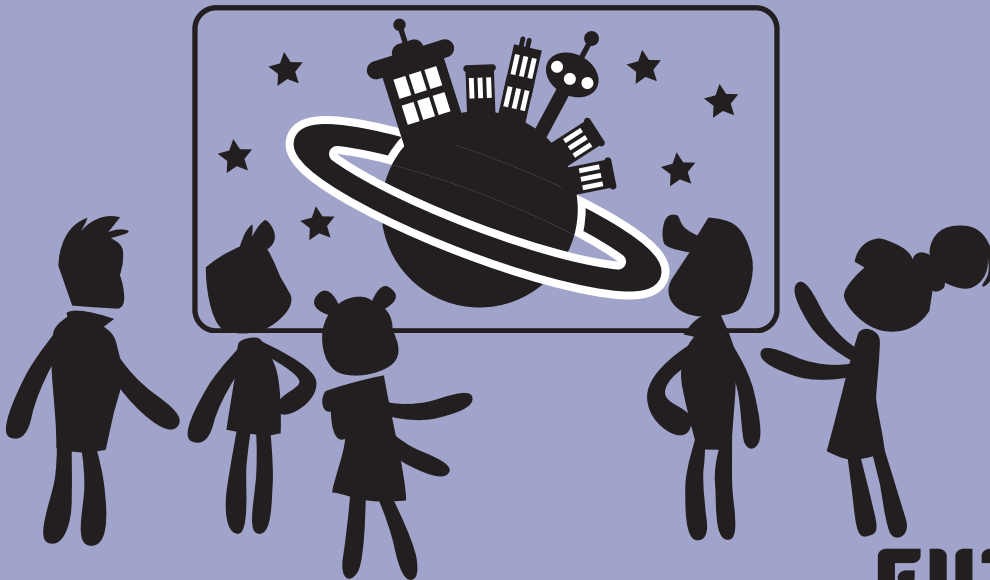
**1)** Aloittakaa pitämällä aivoriihi siitä, millaista inspiraatiota kaipaatte: innovatiivisia esineitä, nerokkaita toimintamekanismeja, kauniita yksityiskohtia, aistielämyksiä vai vanhoja valokuvia.

**2)** Lähtekää liikkeelle ja kerätkää materiaalia/kuvia asioista ja esineistä jotka inspiroivat teitä. Kootkaa keräämistänne materiaaleista/kuvista suuri kollaasi. Voitte myös kerätä fyysisiä esineitä ja tavaroita ja **luokitella** (kortti nro 25) tai koota ne näyttelyksi.

**3)** Arvioikaa ja analysoikaa keräämiänne materiaaleja/kuvia ja yritäkää muuttaa inspiraation aiheet uusiksi ideoiksi. Muuttakaa muotoja ja materiaaleja toisiksi, välttäkää matkimista. Jos esimerkiksi etsitte luonnosta visuaalista inspiraatiota, muuttakaa kasvien lehtiä kaksiulotteisiksi kuvioiksi, kollaaseiksi sanomalehtipaperin kanssa tai vaikka pieniksi veistoksiksi. Poimikaa inspiraation lähteistä oleellimmat ominaisuudet ja muokatkaa niitä uusilla, innovatiivisilla tavoilla.

**FUTE**

**IDEOINTIMENETELMÄT:  
33. TULEVAISUUS**



**FUTE**

### 33. TULEVAISUUS

*Tässä menetelmässä keskitytään luomaan tarinoita siitä, millaiseksi kuvittelemme tulevaisuuden. Tulevaisuusvisioiden avulla meidän on helpompi ymmärtää, suunnitella, työstää ja kehittää käsillä olevaa tehtävää ja ratkaista siihen liittyviä ongelmia.*

**Tarvittavat materiaalit:** paperia, kyniä, liimaa, suuria pahviarkkeja ja post-it -lappuja tai tietokone, kuvankäsittelyohjelma ja virtuaaliseen (esim. Padlet).

**Tarvittava aika:** 45 minuuttia.

#### Miten toimitaan?

**1)** Aloittakaa tutustumalla ensin teknologian kehitykseen, kulttuurin suuntauksiin sekä yhteiskunnan ja elämän muuttumiseen. Tämä onnistuu esimerkiksi **tiedonhaun** (kortti nro 20) ja **luokittelun** (kortti nro 25) avulla tai joillain muilla tutkimus- ja analysointimenetelmillä. Kirjoittakaa muutamia pieniä ”kohtauksia” tai tarinoita tulevaisuudesta.

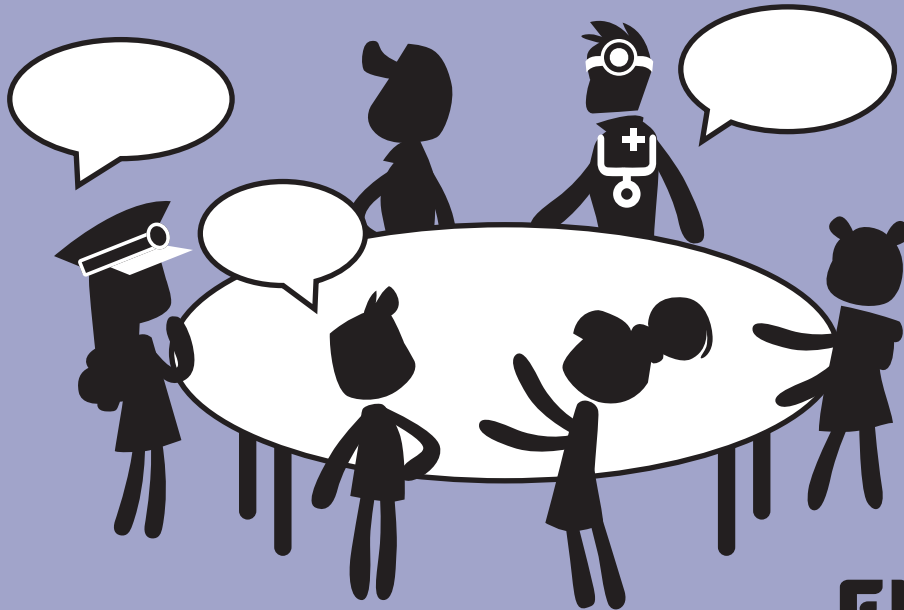
Kuvaillkaa niissä miltä tulevaisuus näyttäisi, jos noudattaisimme niitä suuntauksia ja muutoksia joihin tutustuitte/joista keskustelitte.

**2)** Kysykää itseltänne: Miten nämä muutokset ja suuntaukset vaikuttavat työstämämme aiheen, ongelman tai kohteen muotoutumiseen? Millaisia uusia haasteita tai mahdollisuuksia nämä muutokset ja suuntaukset voisivat tuoda?

**3)** Kirjatkaa luettelo erilaisista ideoista ja näkemyksistä. Voitte myös kirjoittaa tai piirtää pieniä ”tulevaisuuden tarinoita”, joissa mielestänne mielenkiintoinen haaste tai aihe kuvaillaan suhteessa teknologiseen kehitykseen tai yhteiskunnalliseen muutokseen.

**FUTE**

IDEOINTIMENETELMÄT:  
34. MONTA NÄKÖKULMAA



**FUTE**



### 34. MONTA NÄKÖKULMAA

*Tällä menetelmällä pyritään katsomaan käsillä olevaa tehtävää mahdollisimman monesta eri näkökulmasta. Tavoitteena on koota ideoita, mielipiteitä ja näkemyksiä käsiteltävästä aiheesta erilaisilta ihmisiltä, joilla on kokemusta ja/tai asiantuntemusta asiaan liittyen. Saatuja tietoja, käsityksiä ja näkemyksiä hyödynnetään innoituksen lähteenä ryhmän ideointityössä. Tulos on sitä parempi, mitä erilaisempia ihmisiä mukaan saadaan!*

**Tarvittavat materiaalit:** paperia, kyniä, kamera ja äänityslaite tai älypuhelin.

**Tarvittava aika:** valmisteluissa puolesta päivästä päivään, työpajaan 45 minuuttia ja analysointiin 1 tunti 30 minuuttia. Sopii myös koti- / ennakkotehtäväksi.

#### Miten toimitaan?

**1)** Suunnitelkaa ideointitapaaminen ja sopikaa pienistä harjoituksista. Voitte tehdä kollaasin, rakentaa mallin muovailuvahasta, Lego-palikoista tai pilleistä ja vastata erilaisiin kysymyksiin.

Voitte myös suunnitella muuta aiheen kannalta oleellista toimintaa.

**2)** Selvittäkää, kenellä on tietoa, kokemuksia tai ideoita projektinne aihepiiristä. Voitte myös kutsua sellaisia ihmisiä, joilla on kokemuksen sijaan vahvoja mielipiteitä asiasta.

**3)** Etsikää tapaamiseen paikka, jossa on rento ja mukava ilmapiiri ja jonne on mieluisaa tulla.

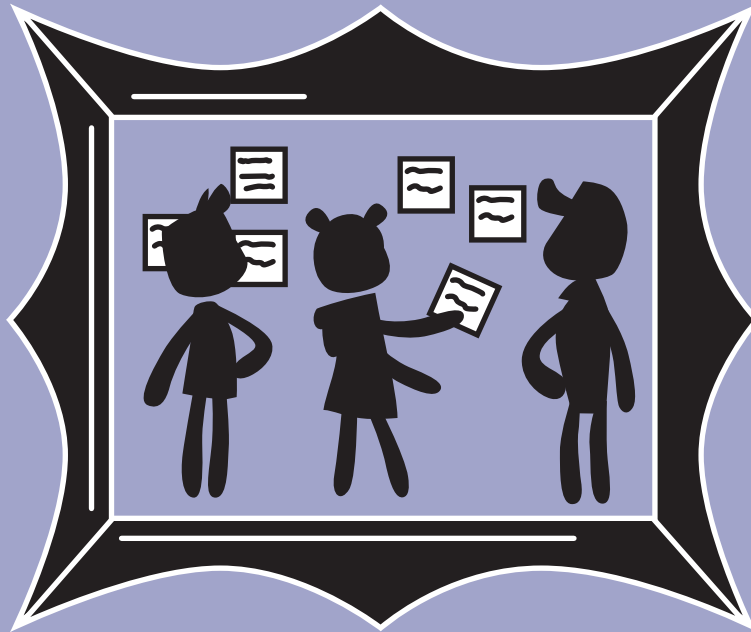
**4)** Kutsukaa haastateltavat paikalle ja selittää huolellisesti etukäteen, mitä aiotte tehdä ja mihin aiotte käyttää tuloksia.

**5)** Pitäkää työpaja ja kannustakaa kaikkia osallistujia selittämään, perustelemaan ja visualisoimaan kokemuksiaan, mielipiteitään ja ideoitaan käsiteltävästä aiheesta.

**6)** Kootkaa ylös mahdollisimman paljon erilaisia näkemyksiä, mielipiteitä ja ideoita.

**FUTE**

IDEOINTIMENETELMÄT:  
35. RAJAAMINEN



**FUTE**

### 35. RAJAAMINEN

*Rajoituksilla voidaan lisätä luovuutta! Jos kaikki on mahdollista eikä mikään rajoita ideointia tai työskentelyä, voi olla vaikeaa päästä projektissa alkuun ja olla luova. Tässä menetelmässä korostetaan luovuuden kannalta tärkeiden kehysten tai "rajoittavien sääntöjen" tarvetta, koska ne auttavat keskittymään ja ruokkimaan luovuutta.*

**Tarvittavat materiaalit:** paperia ja kyniä

**Tarvittava aika:** 45 minuuttia –1 tunti 30 minuuttia.

#### Miten toimitaan?

**1)** Ryhmän jäsenet miettivät meneillään olevaa projektia ensin viisi minuuttia itsekseen ja pohtivat, millaisia toiveita heillä on.

**2)** Aloitetaan yhteinen aivoriihi, jossa ideoidaan rajoitteita, rajoja ja sääntöjä. Aivoriihessä käsitellään kaikkea, mikä liittyy projektiin: Rajat voivat liittyä käytettävään aikaan, jonkin asian ilmenemismuotoon, käytettäviin materiaaleihin, väreihin, työmenetelmiin, suunniteltavaan toimintaan tai siihen, miten projektissa edetään.

**3)** Arvioikaa rajoituksia, jotka sopivat juuri tähän projektiin ja ovat samalla hauskoja ja ryhmän yhteistyötä tiivistäviä. Valitkaa mielestänne sopiva määrä rajoituksia ja muodostakaa niistä projektin kehys

**4)** Jatkakaa sovittujen rajoitusten mukaisesti projektin ideointia.

**FUTE**

IDEOINTIMENETELMÄT:  
36. AIVORIIHI



**FUTE**

### 36. AIVORIIHI

*Aivoriihi on perinteinen ideointimenetelmä, jonka avulla voidaan keksiä yhdessä nopeasti paljon uusia ideoita. Menetelmässä on tärkeää välttää kritisointia ja suhtautua avoimesti kaikkiin ideoihin ja ehdotuksiin. Valitaan yksi vastuuhenkilö ohjaamaan tilannetta, ylläpitämään hyvää virettä ja innostusta sekä huolehtimaan ajankäytöstä.*

*Harjoitukseen saa uusia ulottuvuuksia, kun tehdäänkin "käänteinen aivoriihi", jossa ideoidaan huonoja ratkaisuja tai kuvitellaan mahdollisimman pieleen menneitä lopputuloksia. Tämä on useasti varsi hauskaa ja tuo esiin aiheeseen liittyviä piileviä näkökulmia. Käänteinen aivoriihi toimii hyvin myös varsinaisen aivoriihin lämmitelyharjoituksena.*

**Tarvittavat materiaalit:** kyniä, post-it-lappuja, paperia/taulu tai virtuaalinen seinä (esim. Padlet).

**Tarvittava aika:** 30 minuuttia.

### Miten toimitaan?

- 1) Nimetkää vastuuhenkilö huolehtimaan ajasta ja keräämään ideat paperille/taululle tai virtuaaliselle seinälle.
- 2) Kirjoitakaa tehtävä paikkaan, josta kaikki näkevät sen hyvin.
- 3) Kertokaa säännöt kaikille osallistujille ja varmistakaa että niitä noudatetaan koko prosessin ajan: Jokaisen on osallistuttava ehdottamalla useita ideoita, mitä epätavallisempia ja mitä enemmän, sitä parempi. Olkaa leikkisiä ja kannustakaa toistanne. Älkääkä arvostelko kenenkään ideoita. Kehitelkää ideoita ja kuunnelkaa toisianne.
- 4) Sopikaa aikarajoituksesta, joka voi olla enintään 30 minuuttia. Aloittakaa ideointi!
- 5) Jokainen esittää ideoita ja vastuuhenkilö kirjoittaa ne ylös niin että kaikki näkevät kaikkien ideat.
- 6) Jos joku ei noudata sääntöjä, koko porukka joutuu jäähyllle!

**FUTE**

**IDEOINTIMENETELMÄT – *MUISTIIPANOT / ARVIOINTI:***



**FUTE**

## **MUISTIIPANOT / ARVIOINTI**

*Erialaisten ideoiden luomiseen ja ideointi-innokkuuden lisäämiseen on käytettävissä 6 eri menetelmää.*

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

Millaisia ideoita saitte?

Syntyikö ideoita runsaasti?

Mikä ideoinnissa oli helppoa, mikä vaikeata?

Miten valitsitte ideat, joita lähditte työstämään eteenpäin?

Miksi valitsitte juuri ne ideat? Sopivatko syntyneet ideat määrittelemäänne ongelmaan?

Mitä olette oppineet aiheesta ideoinnin kautta?

**FUTE**