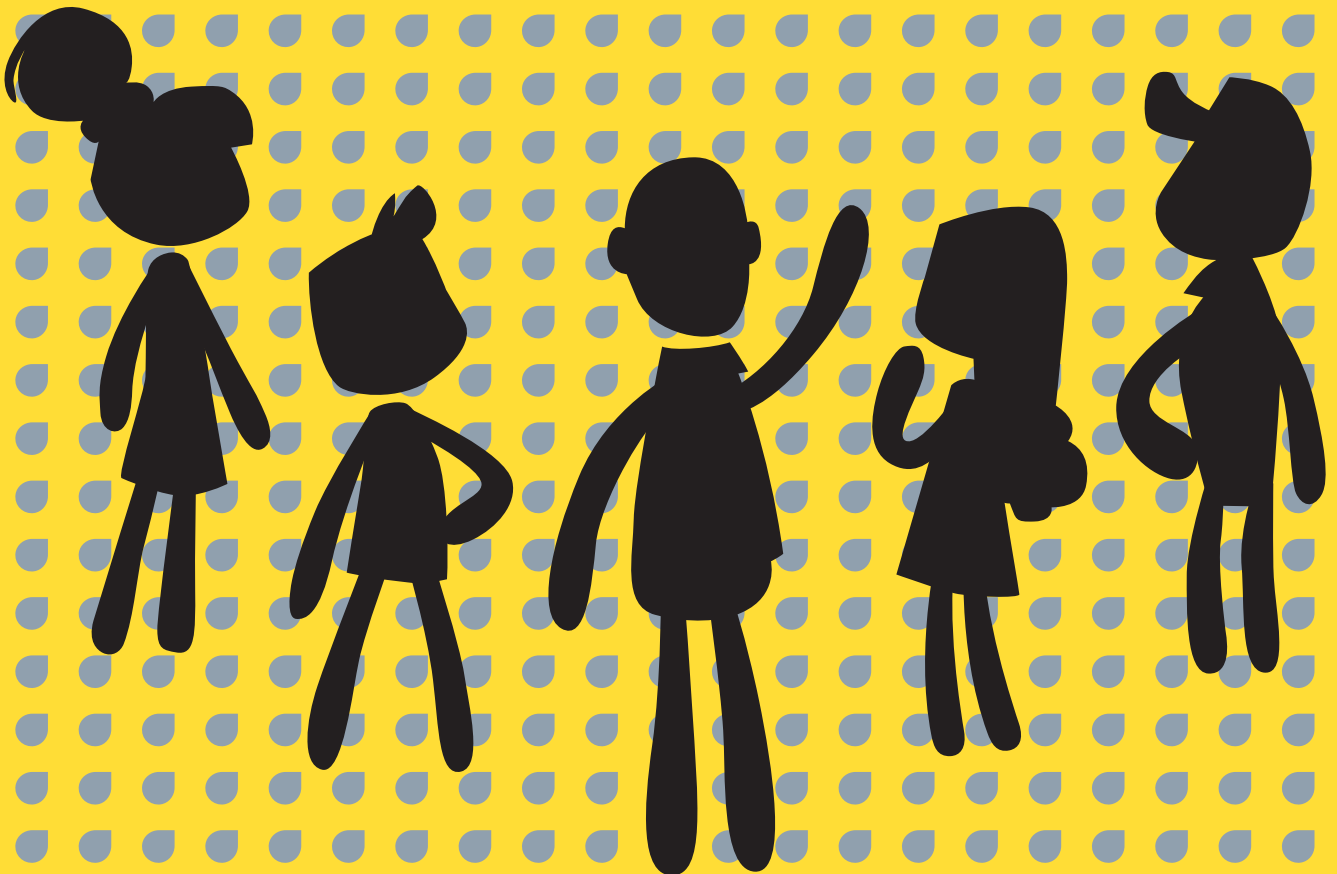
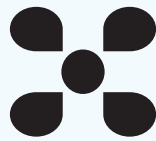


FUTE

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 **avoriititä** (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- 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 monenlaisen 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.

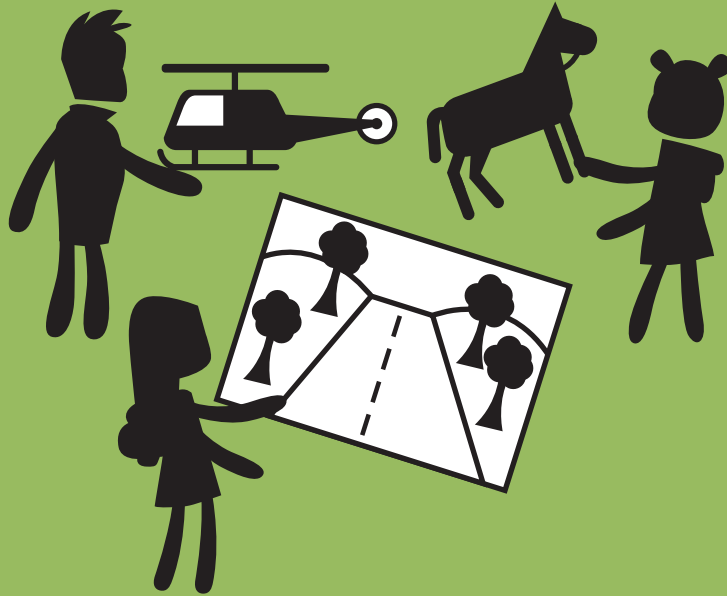
Projekti jatkui taidetyöpajana, johon osallistivat oppilaat, asukkaat sekä vanhainkodin henkilöstö. Työpaja toteutettiin **monen näkökulman** (kortti nro 34) menetelmällä. Projektin aikana oppilaat käyttivät lisäksi **ongelman rajaamista** (kortti nro 7) ja **onnistumiskriteerien seulaa** (kortti nro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

TUTKIMUSMENETELMÄT: 19. OMAT TARINAT



19. OMAT TARINAT

Yksilöillä on erilaisia näkemyksiä ja kokemuksia asioista. Tämän menetelmän avulla voidaan laajentaa näkökulmaa käsiteltävästä aiheesta ja liittää siihen henkilökohtaisia kokemuksia. tarinat, esineet ja asiat ryhmän jäsenten elämästä tarjoavat hyviä lähtökohia projekteihin. Esimerkiksi historian opetusta voidaan rikastaa oppilaiden ja heidän lähipiirinsä tarinoilla.

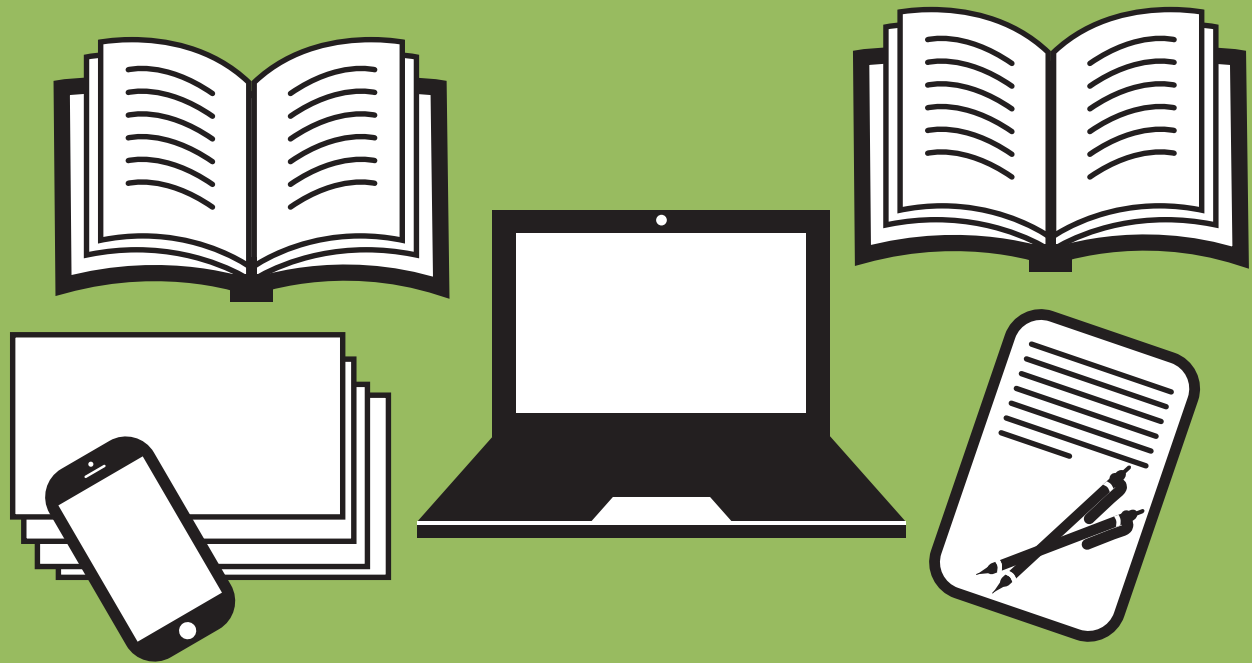
Tarvittavat materiaalit: tehtävään liittyvien tarinoiden, asioiden ja esineiden etsiminen.

Tarvittava aika: Tehtävänä (esim. ennako-/koti tehtävänä) etsiä, tutkia ja kerätä annettuun aiheeseen liittyviä tarinoita, asioita ja esineitä. Luokassa noin 45 minuuttia siihen, että kaikki esittelevät omat tarinansa.

Miten toimitaan?

- 1) Ryhmien jäseniä pyydetään miettimään meilläään olevaa tehtävää, keräämään tarinoita tai etsimään tehtävään liittyviä esineitä tai asioita ja tuomaan ne mukanaan sovittuna aikana.
- 2) Suunnitelkaa tarinatuokio, jonka aikana jokaisella on aikaa omien tarinoiden kertomiseen ja/ tai esineiden esittelyyn.
- 3) Muut ryhmän jäsenet voivat esittää tarinoista kysymyksiä ja tehdä vastauksista muistiinpanoja.
- 4) Tarkastelkaa nouseeko tarinoista esiin mielenkiintoisia yhteisiä teemoja tai ajatuskuvioita? Kirjatkaa ne muistiin ja/tai ottakaa valokuvia esineistä.

TUTKIMUSMENETELMÄT: 20. TIEDONHAKU



20. TIEDONHAKU

Maailma on täynnä monenlaista tietoa ja informaatiota sekä innoituksenlähteitä. Suurin osa niistä on helposti saatavilla kirjastoista ja internetistä. Tiedonhaku tarkoittaa sitä, että etsitään lyhyessä ajassa tutkittavasta aiheesta mahdollisimman paljon tietoa, jotta käsillä olevat ongelmat hahmotetaan paremmin heti projektin alussa

Tarvittavat materiaalit: tietokone ja/tai kirjasto (sekä mielellään myös hyvä kirjastotyöntekijä). Yhteinen kirjoitustaulu tai digitaalinen alusta, joka on kaikkien ryhmän jäsenten nähtävillä ja käytettävissä.

Tarvittava aika: 30–45 minuuttia. Sopii myös koti-/ennakkotehtäväksi.

Miten toimitaan?

1) Aluksi voidaan **tehtäväluettelon** (kortti nro 9) avulla selvittää, mistä kaikesta tietoa tarvitaan.

2) Pitäkää **aivoriihi** (kortti nro 36) ja pohtikaa, millaista materiaalia etsitte ja mistä sitä voi löytää. Pyrkikää monipuolisuuteen ja runsauteen: uutisjuttuja, televisio-ohjelmia, tutkimus-artikkeleita, raportteja, verkkosivuja, blogeja ja kirjoja.

3) Suunnitelkaa, miten materiaali jaetaan ryhmän jäsenille.

Seuraavaksi: Järjestäkää **ryhmittelyn** (kortti nro 25) avulla materiaalia ja analysoikaa sitä. Pohtikaa onko tarpeen perehtyä aiheeseen vielä tarkemmin, vai onko teillä kasassa jo tarvittava tieto. Mitkä nousevat ryhmittelyn kautta tehtävän mielenkiintoisimmiksi kysymyksiksi?

TUTKIMUSMENETELMÄT: 21. ANTROPOLOGI



21. ANTROPOLOGI

Tämä menetelmä vie tekijänsä suureen maailmaan kokemaan ja havainnoimaan. Menetelmään on otettu mallia antropologien tavasta tutkia käyttäytymistä ja kulttuuria kokonaisvaltaisesti, ilman ennakko-oletuksia. Tavoitteena on panna merkille kaikki pienetkin yksityiskohdat tutkittavasta kohteesta ja inspiroitua siitä, miten eri tavalla me ihmiset toimimme ja teemme asioita.

Tarvittavat materiaalit: muistikirja, kynä, kamera ja nauhuri tai älypuhelin, jolla pystyy tallentamaan ääntä sekä kuvia.

Tarvittava aika: 45 minuutista puoleen päivään. Sopii myös koti-/ennakkotehtäväksi.

Miten toimitaan?

1) Valitkaa tehtävän kannalta keskeiset vierailukohteet (ja tarvittaessa luvat vierailuihin).

2) Yrittäkää havainnoida aistinvaraisesti mahdollisimman paljon yksityiskohtia ja merkitä ne muistiin: Miltä paikka näyttää/tuntuu/kuulostaa? Miten ihmiset käyttäytyvät? Tarkkaillkaa "palkallisia" ja osallistukaa heidän toimintaansa, jos mahdollista.

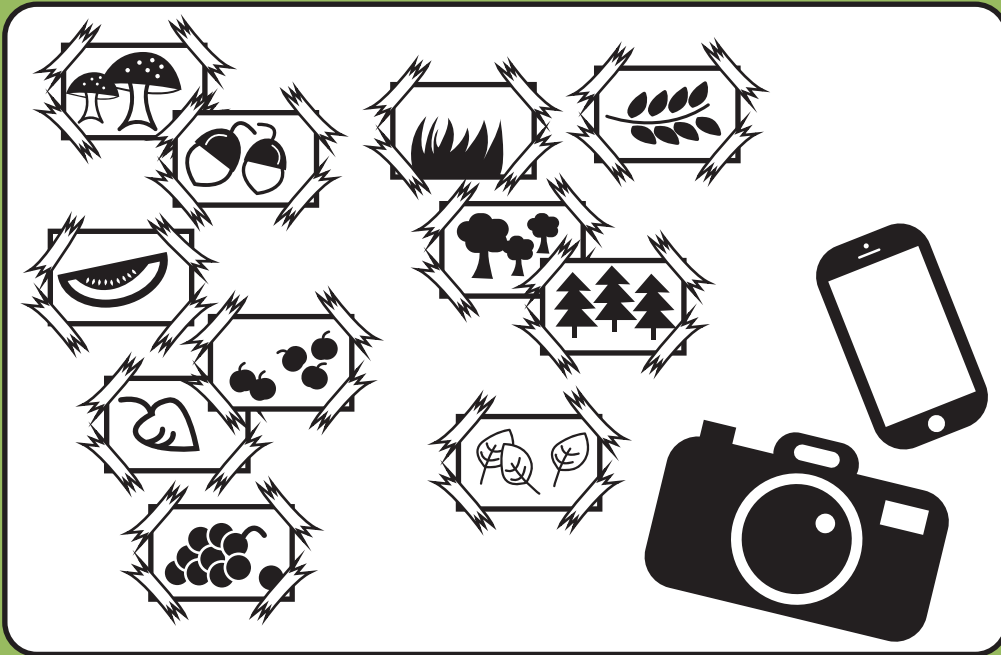
3) Kirjatkaa muistiin/taltioikaa älypuhelimella vaikutelmia ja ajatuksia, piirtäkää luonnoksia ympäristöstä, ihmisistä ja esineistä.

4) Suhtautukaa avoimesti kaikkeen näkemääne ja kokemaanne (ei arviointia/arvostelua).

5) Järjestelkää ja analysoikaa keräämiänne tietoja: Mitä olette oppineet?

Seuraavaksi: Roolihahmot –menetelmällä (kortti nro 29) havaituista asioista saadaan konkreettisempia ja todentuntuisempia.

TUTKIMUSMENETELMÄT: 22. VALOKUVAAJA



22. VALOKUVAAJA

Yksinkertainen mutta toimiva menetelmä: Ottakaa runsaasti valokuvia meneillään olevaan tehtävään liittyvistä tärkeistä asioista, paikoista, esineistä. Kiinnittäkää kuvat taululle tai kootkaa sähköiselle alustalle, niin että kaikki pääsevät näkemään ne. Kun tilannetta tarkastelee kameranlinssin takaa, huomaakin yhtäkkiä yksityiskohtia tai näkökulmia, joita ei muuten panisi ollenkaan merkille. Valokuvien ollessa koko ajan näkyvillä, ne muistuttavat tehtävään liittyvistä asioista, tilanteista ja niiden välisistä yhteyksistä.

Tarvittavat materiaalit: älypuhelin tai kamera, tulostin ja taulu tai virtuaalinen seinä (esim. Padlet).

Tarvittava aika: 45 minuutista puoleen päivään. Sopii myös koti-/ennakkotehtäväksi.

Miten toimitaan?

- 1)** Ennen kuin lähdette liikkeelle, suunnitelkaa, mitä ja ketä aiotte kuvata. Hankkikaa myös kuvaamiseen tarvittavat mahdolliset luvat.
- 2)** Ottakaa paljon kuvia erilaisista asioista, paikoista, esineistä ja toiminnoista. Kuvat paikoista eri vuorokauden tai vuodenaikoina ovat usein hyvin havainnollistavia, joten jos mahdollista, se kannattaa tehdä.
- 3)** Asetelkaa valokuvat taululle tai sähköiselle alustalle ja siirrelkää niitä. Käyttäkää **luokittelua** (kortti nro 25).
- 4)** Mitä mielenkiintoisia aiheita havaitsette? Mitä kuvissa on meneillään? Herättävätkö kuvat uusia kiinnostuksen kohteita?
- 5)** Palatkaa kuviin pitkin projektia. Katselkaa niitä osana ryhmätöitäne ja antakaa kuvien auttaa tehtävän suorittamisessa. Kuvat tuovat ulkopuolisen maailman luoksenne.

TUTKIMUSMENETELMÄT: 23. TOIMITTAJA



23. TOIMITTAJA

Usein kuvittelemme tuntevamme maailman ja tietävämme, mikä on totta ja mikä ei. Mielenpitoita on kuitenkin monia ja ennakoasenteet saattavat estää ymmärtämästä asioita tai niiden välisiä suhteita. Tässä menetelmässä lähdetään ulos ja mennään puhumaan muille ihmisille. Heille esitetään kysymyksiä tai tehdään pidempiä haastatteluja, joiden avulla pyritään kokoamaan tietoa, näkemyksiä, innoitusta ja uusia näkökulmia; päästämään irti ennakkoluuloista.

Tarvittavat materiaalit: muistikirja, kynä, kamera ja nauhuri tai älypuhelin, jolla pystyy tallentamaan ääntä sekä kuvia.

Tarvittava aika: esivalmistelut koti-/ennakkotehtävänä ja 30–45 minuuttia itse haastattelun tekemiseen.

Miten toimitaan?

1) Aloittakaa keskustelemalla, mitä haluatte oppia haastattelusta ja mitä aiotte tehdä:

a) Kenen ja kuinka monen kanssa haluatte puhua? Yksilö-, ryhmä- vai parihaastattelu

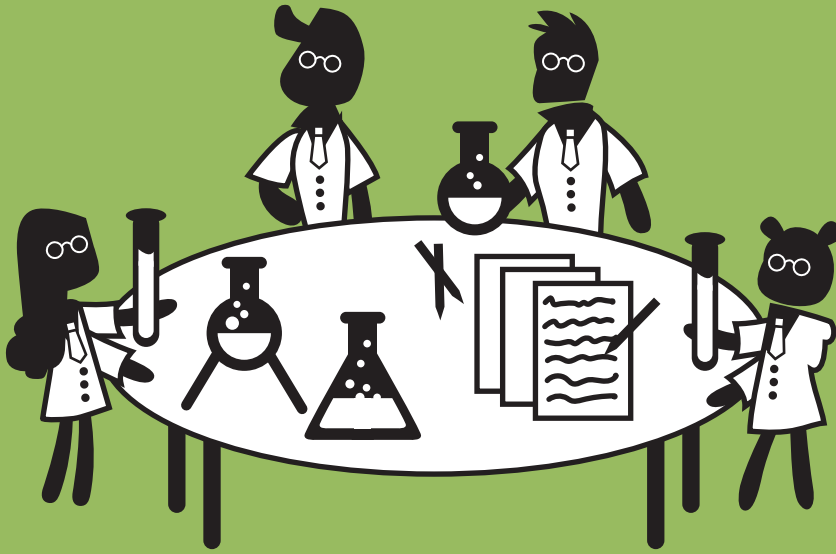
(esim. lapsi ja aikuinen, mies ja nainen, nuori ja vanha)? **b)** Missä haluatte haastatella? Kadulla? Haastateltavan kotona? Lounastauolla? Muodollisesti vai rennosti? **c)** Haastattelun kesto? Nopea "katuhaastattelu" vai syvällisempi haastattelu? **d)** Tekeekö haastateltava jotakin haastattelun aikana? Suorittaako hän jonkin tehtävän? Esitteleekö hän jotakin (työtään, harrastustaan, kotiaan)? **e)** Esitättekö tosiasioihin ja määrään liittyviä kysymyksiä: Miten, milloin ja missä? Vai käytättekö pehmeämpiä, laadullisia kysymyksiä: Miksi?

2) Harjoitelkaa haastattelua etukäteen ja testatkaa kysymyksiä. Tehkää harjoituksesta muistiinpanoja.

3) Merkitkää haastattelun aikana avainsanoja muistiin tai äänittäkää haastattelu älypuhelimelle (jos saatte luvan haastatettavalta).

4) Muistakaa lähetä haastatteluihin avoimesti, ilman ennakkoluuloja!

TUTKIMUSMENETELMÄT: 24. KÄYTÄNNÖN KOE



24. KÄYTÄNNÖN KOE

Joskus asioista on mahdotonta saada tietoa ja oppia vain havainnoimalla tai puhumalla. Joskus on puettava tutkijantakki ylle ja tehtävä käytännön koe! Tutkijoilla on usein aavistus tai he lähtevät liikkeelle jostain oletuksesta eli hypoteesista ja tekevät sitten käytännön kokeita, joista selviää, oliko heidän oletuksensa oikea vai väärä.

Tarvittavat materiaalit: Riippuu siitä, mitä, miten paljon ja missä halutaan testata.

Tarvittava aika: Tunnista koko päivään.

Miten toimitaan?

1) Aloittakaa muotoilemalla keskeinen kysymys tai esittämällä hypoteesi, jota haluatte testata: Esimerkiksi: koulujen käytävät ovat sotkuisia, koska oppilaat eivät koe olevansa niistä vastuussa.

2) Pitäkää aivoriihi ja selvittäkää keinoja, joissa väite voidaan todeta paikkansapitäväksi: Antakaa esimerkiksi oppilaiden tehtäväksi viikon ajan pitää käytävätilat siistinä.

3) Haastatelkaa oppilaita, kun he ovat siivonneet käytävätilat ja merkitkää ylös heidän ajatuksiaan kokemuksesta. Toistakaa koe eri-ikäisillä oppilailla tai muissa ryhmissä. Taltioikaa tiedot huolellisesti.

4) Kokeen toteuttamisen jälkeen tuloksia pyritään analysoimaan mahdollisimman objektiivisesti ja kriittisesti: Olivatko havainnot asiasta samat kaikilla testiryhmillä vai löytyikö ryhmien väliltä eroja? Olivatko olosuhteet samat kaikissa kokeissa? Minkälaisia yhteyksiä löytyi vastuun ja viihtyisyyden väliltä?

5) Voidaanko hypoteesi vahvistaa vai hylätä?

TUTKIMUSMENETELMÄT – MUISTIIPANOT / ARVIOINTI:



TUTKIMUSMENETELMÄT

Tutkimukseen, tiedon- ja inspiraationhankintaan on käytössä 6 erilaista menetelmää.

KYSYMYKSIÄ ARVIOINTIIN:

Miten tutkimus ja tiedonhankinta toteutettiin?

Tutkittiinko asiaa / kerättiinkö tietoa aiheesta riittävästi?

Mitkä olivat tärkeimmät tutkimuksen kautta esiin tulleet asiat? Miksi?

Mitä opitte tutkittavasta aiheesta ja/tai tutkimuksen kohteena olevista ihmisistä?

Mitkä opitut asiat olivat merkityksellisimpiä? Miksi?

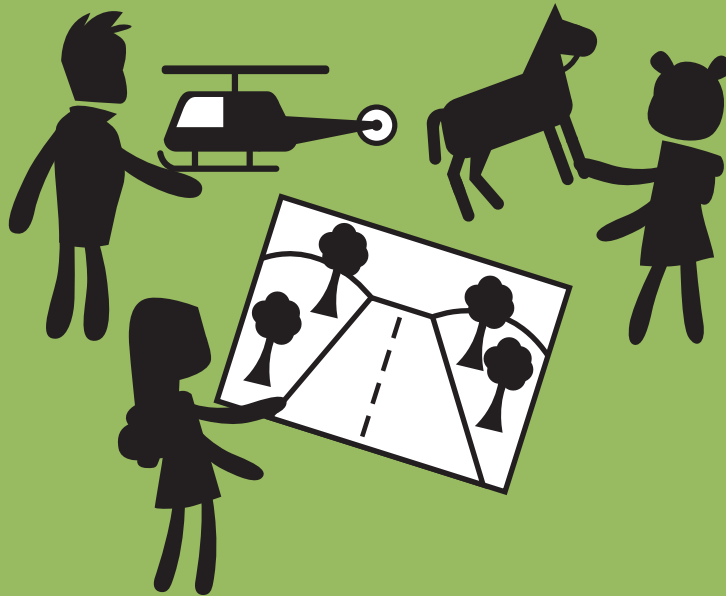
Mikä muuttuisi jos tutkimus/tiedonhankinta tehtäisiin eri tavalla/eri lähteistä/eri ihmisiltä?

FUTE

**FUture TEaching
TUTKIMUSMENETELMÄT**



TUTKIMUSMENETELMÄT:
19. OMAT TARINAT



FUTE

19. OMAT TARINAT

Yksilöillä on erilaisia näkemyksiä ja kokemuksia asioista. Tämän menetelmän avulla voidaan laajentaa näkökulmaa käsiteltävästä aiheesta ja liittää siihen henkilökohtaisia kokemuksia. tarinat, esineet ja asiat ryhmän jäsenten elämästä tarjoavat hyviä lähtökohtia projekteihin. Esimerkiksi historian opetusta voidaan rikastaa oppilaiden ja heidän lähipiirinsä tarinoilla.

Tarvittavat materiaalit: tehtävään liittyvien tarinoiden, asioiden ja esineiden etsiminen.

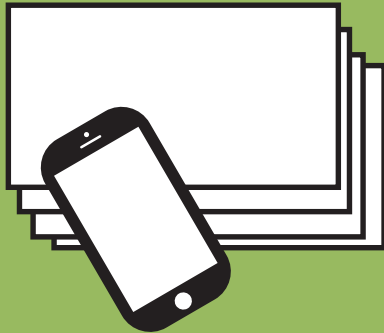
Tarvittava aika: Tehtävänä (esim. ennako-/koti tehtävänä) etsiä, tutkia ja kerätä annettuun aiheeseen liittyviä tarinoita, asioita ja esineitä. Luokassa noin 45 minuuttia siihen, että kaikki esittelevät omat tarinansa.

Miten toimitaan?

- 1) Ryhmien jäseniä pyydetään miettimään meillä olevaa tehtävää, keräämään tarinoita tai etsimään tehtävään liittyviä esineitä tai asioita ja tuomaan ne mukanaan sovittuna aikana.
- 2) Suunnitelkaa tarinatuokio, jonka aikana jokaisella on aikaa omien tarinoiden kertomiseen ja/tai esineiden esittelyyn.
- 3) Muut ryhmän jäsenet voivat esittää tarinoista kysymyksiä ja tehdä vastauksista muistiinpanoja.
- 4) Tarkastelkaa nouseeko tarinoista esiin mielenkiintoisia yhteisiä teemoja tai ajatuskuvioita? Kirjatkaa ne muistiin ja/tai ottakaa valokuvia esineistä.

FUTE

TUTKIMUSMENETELMÄT:
20. TIEDONHAKU



FUTE

20. TIEDONHAKU

Maailma on täynnä monenlaista tietoa ja informaatiota sekä innoituksenlähteitä. Suurin osa niistä on helposti saatavilla kirjastoista ja internetistä. Tiedonhaku tarkoittaa sitä, että etsitään lyhyessä ajassa tutkittavasta aiheesta mahdollisimman paljon tietoa, jotta käsillä olevat ongelmat hahmotetaan paremmin heti projektin alussa

Tarvittavat materiaalit: tietokone ja/tai kirjasto (sekä mielellään myös hyvä kirjastotyöntekijä). Yhteinen kirjoitustaulu tai digitaalinen alusta, joka on kaikkien ryhmän jäsenten nähtävillä ja käytettävissä.

Tarvittava aika: 30–45 minuuttia. Sopii myös koti-/ennakkotehtäväksi.

Miten toimitaan?

1) Aluksi voidaan **tehtäväluettelon** (kortti nro 9) avulla selvittää, mistä kaikesta tietoa tarvitaan.

2) Pitäkää **aivoriihi** (kortti nro 36) ja pohtikaa, millaista materiaalia etsitte ja mistä sitä voi löytää. Pyrkikää monipuolisuuteen ja runsauteen: uutisjuttuja, televisio-ohjelmia, tutkimus-artikkeleita, raportteja, verkkosivuja, blogeja ja kirjoja.

3) Suunnitelkaa, miten materiaali jaetaan ryhmän jäsenille.

Seuraavaksi: Järjestäkää **ryhmittelyn** (kortti nro 25) avulla materiaalia ja analysoikaa sitä. Pohtikaa onko tarpeen perehtyä aiheeseen vielä tarkemmin, vai onko teillä kasassa jo tarvittava tieto. Mitkä nousevat ryhmittelyn kautta tehtävän mielenkiintoisimmiksi kysymyksiksi?

FUTE

**TUTKIMUSMENETELMÄT:
21. ANTROPOLOGI**



FUTE

21. ANTROPOLOGI

Tämä menetelmä vie tekijänsä suureen maailmaan kokemaan ja havainnoimaan. Menetelmään on otettu mallia antropologien tavasta tutkia käyttäytymistä ja kulttuuria kokonaisvaltaisesti, ilman ennako-oletuksia. Tavoitteena on panna merkille kaikki pienetkin yksityiskohdat tutkittavasta kohteesta ja inspiroitua siitä, miten eri tavalla me ihmiset toimimme ja teemme asioita.

Tarvittavat materiaalit: muistikirja, kynä, kamera ja nauhuri tai älypuhelin, jolla pystyy tallentamaan ääntä sekä kuvia.

Tarvittava aika: 45 minuutista puoleen päivään. Sopii myös koti-/ennakkotehtäväksi.

Miten toimitaan?

1) Valitkaa tehtävän kannalta keskeiset vierailukohteet (ja tarvittaessa luvat vierailuihin).

2) Yrittäkää havainnoida aistinvaraisesti mahdollisimman paljon yksityiskohtia ja merkitä ne muistiin: Miltä paikka näyttää/tuntuu/kuulostaa? Miten ihmiset käyttäytyvät? Tarkkailkaa “palkallisia” ja osallistukaa heidän toimintaansa, jos mahdollista.

3) Kirjatkaa muistiin/taltioikaa älypuhelimella vaikutelmia ja ajatuksia, piirtäkää luonnoksia ympäristöstä, ihmisistä ja esineistä.

4) Suhtautukaa avoimesti kaikkeen näkemääne ja kokemaanne (ei arviointia/arvostelua).

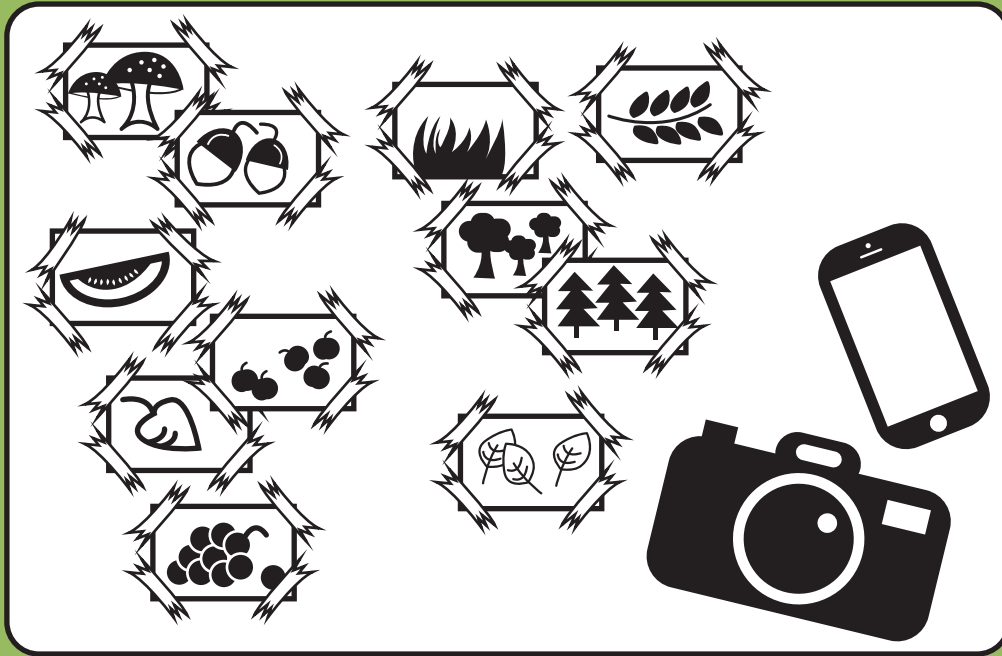
5) Järjestelkää ja analysoikaa keräämiänne tietoja: Mitä olette oppineet?

Seuraavaksi: Roolihahmot –menetelmällä (kortti nro 29) havaituista asioista saadaan konkreettisia ja todentuntuisempia.

FUTE

TUTKIMUSMENETELMÄT:
22. VALOKUVAAJA

FUTE



22. VALOKUVAAJA

Yksinkertainen mutta toimiva menetelmä: Ottakaa runsaasti valokuvia meneillään olevaan tehtävään liittyvistä tärkeistä asioista, paikoista, esineistä. Kiinnittäkää kuvat taululle tai kootkaa sähköiselle alustalle, niin että kaikki pääsevät näkemään ne. Kun tilannetta tarkastelee kameranlinssin takaa, huomaakin yhtäkkiä yksityiskohtia tai näkökulmia, joita ei muuten panisi ollenkaan merkille. Valokuvien ollessa koko ajan näkyvillä, ne muistuttavat tehtävään liittyvistä asioista, tilanteista ja niiden välisistä yhteyksistä.

Tarvittavat materiaalit: älypuhelin tai kamera, tulostin ja taulu tai virtuaalinen seinä (esim. Padlet).

Tarvittava aika: 45 minuutista puoleen päivään. Sopii myös koti-/ennakkotehtäväksi.

Miten toimitaan?

- 1)** Ennen kuin lähdette liikkeelle, suunnitelkaa, mitä ja ketä aiotte kuvata. Hankkikaa myös kuvaamiseen tarvittavat mahdolliset luvat.
- 2)** Ottakaa paljon kuvia erilaisista asioista, paikoista, esineistä ja toiminnoista. Kuvat paikoista eri vuorokauden tai vuodenaikoina ovat usein hyvin havainnollistavia, joten jos mahdollista, se kannattaa tehdä.
- 3)** Asetelkaa valokuvat taululle tai sähköiselle alustalle ja siirrelkää niitä. Käyttäkää **luokittelua** (kortti nro 25).
- 4)** Mitä mielenkiintoisia aiheita havaitsette? Mitä kuvissa on meneillään? Herättävätkö kuvat uusia kiinnostuksen kohteita?
- 5)** Palatkaa kuviin pitkin projektia. Katselkaa niitä osana ryhmätöitäne ja antakaa kuvien auttaa tehtävän suorittamisessa. Kuvat tuovat ulkopuolisen maailman luoksenne.

FUTE

TUTKIMUSMENETELMÄT:
23. TOIMITTAJA



FUTE

23. TOIMITTAJA

Usein kuvittelemme tuntevamme maailman ja tietävämme, mikä on totta ja mikä ei. Mielenpitoita on kuitenkin monia ja ennakoasenteet saattavat estää ymmärtämästä asioita tai niiden välisiä suhteita. Tässä menetelmässä lähdetään ulos ja mennään puhumaan muille ihmisille. Heille esitetään kysymyksiä tai tehdään pidempiä haastatteluja, joiden avulla pyritään kokoamaan tietoa, näkemyksiä, innoitusta ja uusia näkökulmia; päästämään irti ennakkoluuloista.

Tarvittavat materiaalit: muistikirja, kynä, kamera ja nauhuri tai älypuhelin, jolla pystyy tallentamaan ääntä sekä kuvia.

Tarvittava aika: esivalmistelut koti-/ennakkotehtävänä ja 30–45 minuuttia itse haastattelun tekemiseen.

Miten toimitaan?

- 1) Aloittakaa keskustelemalla, mitä haluatte oppia haastattelusta ja mitä aiotte tehdä:
 - a) Kenen ja kuinka monen kanssa haluatte puhua? Yksilö-, ryhmä- vai parihaastattelu

(esim. lapsi ja aikuinen, mies ja nainen, nuori ja vanha)? **b)** Missä haluatte haastatella? Kadulla? Haastateltavan kotona? Lounastauolla? Muodollisesti vai rennosti? **c)** Haastattelun kesto? Nopea "katuhaastattelu" vai syvällisempi haastattelu? **d)** Tekeekö haastateltava jotakin haastattelun aikana? Suorittaako hän jonkin tehtävän? Esitteleekö hän jotakin (työtään, harrastustaan, kotiaan)? **e)** Esitättekö tosiasioihin ja määrään liittyviä kysymyksiä: Miten, milloin ja missä? Vai käytättekö pehmeämpiä, laadullisia kysymyksiä: Miksi?

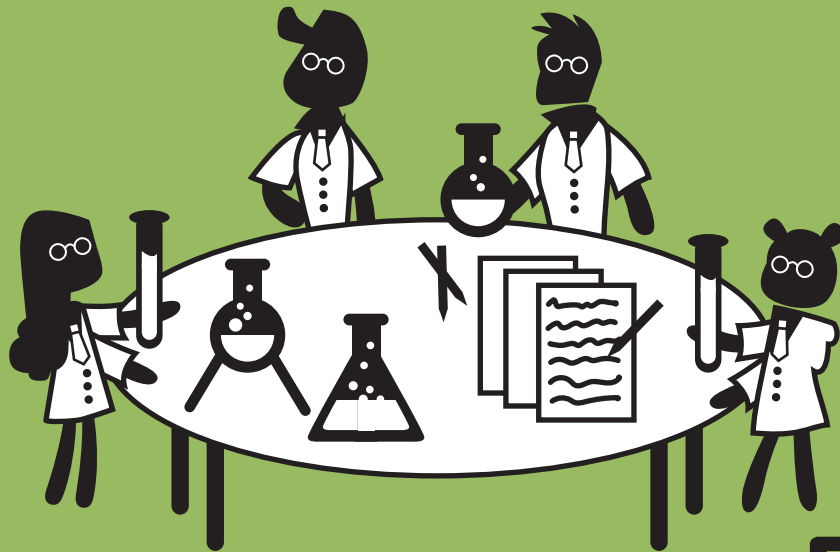
- 2) Harjoitelkaa haastattelua etukäteen ja testatkaa kysymyksiä. Tehkää harjoituksesta muistiinpanoja.

- 3) Merkitkää haastattelun aikana avainsanoja muistiin tai äänittäkää haastattelu älypuhelimelle (jos saatte luvan haastatettavalta).

- 4) Muistakaa lähetyä haastatteluihin avoimesti, ilman ennakkoluuloja!

FUTE

TUTKIMUSMENETELMÄT:
24. KÄYTÄNNÖN KOE



FUTE

24. KÄYTÄNNÖN KOE

Joskus asioista on mahdotonta saada tietoa ja oppia vain havainnoimalla tai puhumalla. Joskus on puettava tutkijantakki ylle ja tehtävä käytännön koe! Tutkijoilla on usein aavistus tai he lähtevät liikkeelle jostain olettamuksesta eli hypoteesista ja tekevät sitten käytännön kokeita, joista selviää, oliko heidän olettamuksensa oikea vai väärä.

Tarvittavat materiaalit: Riippuu siitä, mitä, miten paljon ja missä halutaan testata.

Tarvittava aika: Tunnista koko päivään.

Miten toimitaan?

1) Aloittakaa muotoilemalla keskeinen kysymys tai esittämällä hypoteesi, jota haluatte testata: Esimerkiksi: koulujen käytävätilat ovat sotkuisia, koska oppilaat eivät koe olevansa niistä vastuussa.

2) Pitäkää aivoriihi ja selvittäkää keinoja, joissa väite voidaan todeta paikkansapitäväksi: Antakaa esimerkiksi oppilaiden tehtäväksi viikon ajan pitää käytävätilat siistinä.

3) Haastatelkaa oppilaita, kun he ovat siivonneet käytävätilat ja merkitkää ylös heidän ajatuksiaan kokemuksesta. Toistakaa koe eri-ikäisillä oppilailla tai muissa ryhmissä. Taltioikaa tiedot huolellisesti.

4) Kokeen toteuttamisen jälkeen tuloksia pyritään analysoimaan mahdollisimman objektiivisesti ja kriittisesti: Olivatko havainnot asiasta samat kaikilla testiryhmillä vai löytyikö ryhmien väliltä eroja? Olivatko olosuhteet samat kaikissa kokeissa? Minkälaisia yhteyksiä löytyi vastuun ja viihtyisyyden väliltä?

5) Voidaanko hypoteesi vahvistaa vai hylätä?

FUTE

TUTKIMUSMENETELMÄT – *MUISTIIPANOT / ARVIOINTI:*



FUTE

TUTKUMUSMENETELMÄT

Tutkimukseen, tiedon- ja inspiraationhankintaan on käytössä 6 erilaista menetelmää.

KYSYMYKSIÄ ARVIOINTIIN:

Miten tutkimus ja tiedonhankinta toteutettiin?

Tutkittiinko asiaa / kerättiinkö tietoa aiheesta riittävästi?

Mitkä olivat tärkeimmät tutkimuksen kautta esiin tulleet asiat? Miksi?

Mitä opitte tutkittavasta aiheesta ja/tai tutkimuksen kohteena olevista ihmisistä?

Mitkä opitut asiat olivat merkityksellisimpiä? Miksi?

Mikä muuttuisi jos tutkimus/tiedonhankinta tehtäisiin eri tavalla/eri lähteistä/eri ihmisiltä?

FUTE