

1

MOKKI

Matka palvelu- muotoiluun

OPAS OPETTAJALLE



OPINKIRJO

Matka palvelu- muotoiluun

OPAS OPETTAJALLE

Kehittämiskeskus
Opinkirjo ry

6	Esipuhe	44	Ideameri
8	Mit� on muotoilu?	44	Systeemikartta
10	Mit� on palvelumuotoilu?	46	LUONNOSTELU
11	Koulu palvelumuotoilun ymp�rist�n�	48	Roolileikki
12	Monialainen oppimis- kokonaisuus palvelumuotoilusta	49	Tapahtumapolku
13	Muotoilua jattelu ja muotoilun menetelm�t	49	3D-luonnostelu
14	Muotoiluprosessi	50	PROTOTYYPPI
		52	Prototyypin palvelusta
18	ESIMERKKIJEJ�	54	TESTAUS
18	Muotoilun ty�t�vat osana kaikkia oppaineita	56	Bodystorming
19	Palvelumuotoilijat astuvat kouluun	57	V�rlappupalaute
22	Kaupunki osallistaa p�v�- kodit ja koulut muotoiluun	58	JATKOKEHITT�LY
		61	Ristiinkehittely
24	Matka palvelumuotoiluun alkaa	62	LASEERAUS
25	Muotoilijan ty�kalupakki	63	Juhlan p�ikk�!
26	UTELIAISUUS	64	Osallistava arvointija dokumentointi
28	Villit ideat	65	Nettisivut ja blogi
29	Safunnaiset parit	66	Jana
29	Koulu kaikilla asteilla	66	Kuvakortit
30	Aivorihhi	67	Kollektiivinen muistelu ja tarinaviiva
32	EMPATIA	68	Oppimisprosessi
34	Havainnointi		
35	Haastattelu		
36	SWOT		
37	Museovierailu		
40	DEONTI	69	MOK: Tarkistuslista
42	Viisi kertaa miksi	70	Yhteisty�t�hot
43	Ideataulu luonnosteluun	72	Innostuitko muotoilukasvatuksesta?
73			
74			
75			

MATKA PALVELUMUOTOILUUUN - OPAS OPETTAJALLE

© KUSTANTAJA JA KIRJOITTAJAT

KIRJOITTAJAT

Laura Euro (*opetuskokonaisuuden suunnittelija pilottointi*), Hanna Kapanen, Marijo Kentt  , Aino Kiviranta, Petra Ilonen

TOIMITUS

Mario Kentt  

KUVITUS
Aino Kiviranta

KANSIKUVA

Julius Konttinen

TAITTO

Kristian Autio

PAINO

Katajam  kai Print Media Oy, Yl j rvi, 2017

ISBN:

ISBN 978-952-5853-50-6
Matka palvelumuotoiluun
- opas opettajalle (nid.)

ISBN:

ISBN 978-952-5853-51-3
Matka palvelumuotoiluun
- opas opettajalle (PDF)



Hienoa, olet aikaisissa antaa avaimet oppilailleesi muuttaa maailmaa!

Tämä on Opinkirjon ja sen yhteistyökumppaneiden ensimmäinen MOKKI-vihko. Haluamme tarjota kouluille tukea monialaisten oppimiskokonaisuuksien toteuttamiseen. Matka palvelumuotoiluun – opas opettajalle on ajankohtainen: muotoilukasvatuksen jalkautuminen kouluihin on ottanut vasta ensiaskeleitaan, ja muotoilun kentällä nimenomaan palvelumuotoilu on ilmiönä pinnalla.

Muotoilukasvatus antaa oppilaille välineitä kohdata muuttuvaa maailmaa ja tulevaisuuden työelämää. Kekseliäisyys, rohkeus ideoida, kompuroida, kehitellä, kokeilla ja kieyttää ovat ominaisuuksia, joita tarvitaan yhä useammassa ammatissa. Muotoilukasvatukselle tyyppiset toimintatavat, kuten osallistaminen, tekeminen yhdessä toisten kanssa, krittinen ajattelu ja luova ongelmanratkaisu kehittäävät laaja-alaisia osaamisen taitoja. Oppilaat voivat hyödyntää muotoiluajattelua ja -menetelmiä aina kohdassaan ongelmien ja matkallaan tehdä parempaa.

Palvelumuotoilussa oppilaat siirtyvät käyttäjistä palvelutuottajien ja kehittäjen rooliin. He pääsevät aidosti kehittämään ympäristötöän paremmin toimivaksi. Oppilaat ovat innovativisia ja ideärakkaita, ja heillä on aito tarve tehdä merkityksellisiä asioita. Matkalla palvelumuotoiluun annat heille siihen mahdollisuuden.

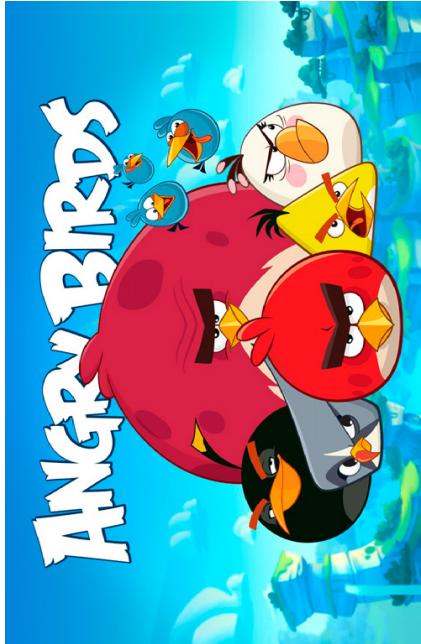
**Muotoilu on merkitysten
luomista sekä tapa katsoa
ongelmia eri näkökulmista
ymmärtää kokonaisuus ja
ympäristö, jossa toimitaan.**



Mitä On muotoilu?

MUOTOLULLA PYRITÄÄN PAREMPAAN.

Muotoilu eli design tarkoittaa perinteisesti esineen muodon ja käytettävyyden suunnittelua. Myös aineettomia asioita muotoillaan, kuten palveluita, toimintoja ja digitaalisia järjestelmiä. Ammattina muotoilijan työkohtta on hyvin laaja. Muotoilijat ovat eri materiaalien, trendien, teknologisten innovaatioiden ja teoilosten tuotantomenetelmien sekä digitaalisten järjestelmiien asiantuntijoita. Työ on luonteeeltaan ryhmätyötä esimerkiksi insinöörien, käsityöläisten ja palvelualojen ammattilaisten kanssa.



Rovion Angry Birds -peli, 2009,
Nokia 9110 Communicator, 1998,
Anniika Rimalan Marimekkolle
suunnittelema Tasaraita-paita, 1967.
Ja Tapani Hyvösen suunnittelema
Eitäkontinukija. Busocom Oy, 1991, ovat
kaikki hyviä esimerkkejä muotoilusta.

Mitä on palvelumuotoilu?

Palvelumuotoilu tarkoittaa palvelujen ja toiminnan kehittämistä muotoilun menetelmin. Tavoitteena on itse kokemuksen miettiminen ja sen parantaminen käyttäjän näkökulmasta. Koulussa palvelumuotoilulla voi kehittää esimerkiksi ruokailukokemusta, välituntien toimintaa tai keksiä ratkaisuja koulukiusaamiseen tai muuhun aineettoman asiaan, johon halutaan vaikuttaa.

Palvelu koostuu toimenpiteistä tai niiden sarjoista, jotka tapahtuvat vuorovaikuttustilanteissa. Palveluja muotoillaan kontaktipisteiden avulla. Kontaktipisteet sijoittuvat palvelutuolikoihin, jotka tarkoittavat palvelun aikana tapahtuvia hetkiä.

Palvelutuolikot muodostavat palvelupolkua, jotka kuvaaavat suunnitelua palvelua alusta loppuun. Kontaktipisteet jaetaan neljään ryhmään:

- *tilalliset (fysiset tai virtuaaliset tilat, kuten koulun ruokala)*
- *esineet (isot tai pienet, jotka liittyvät palveluun, kuten kouluruokalan astiat)*
- *prosessit (toimintatavat ja rutininit, kuten ruokajono ja astioiden palautus)*
- *ihmiset (keittäjä, opettajat, siivoaja, oppilaat)*

Kun perinteinen muotoilu on keskittynyt fyysisen tuotteen tai ympäristön ja sen käyttäjän suhteeseen, on palvelumuotoilussa mukana myös prosessinäkökulma ja ajallinen ulottuvuus.

Koulu palvelumuotoilun ympäristöönä

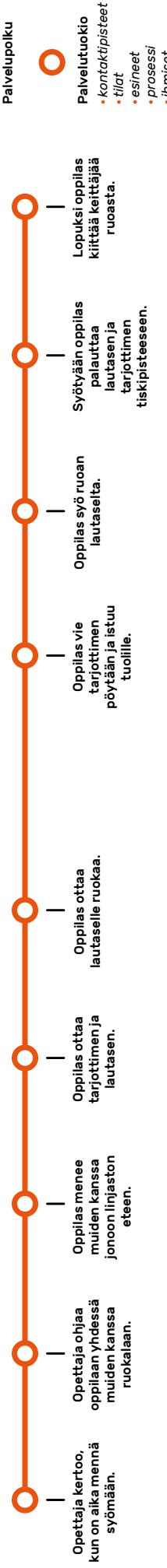
Koulu on kasvuumpäristö ja oppimisen yhteisö. Oppilaan aktiiviseksi toimijaksi kasvamista tukee se, että hän voi olla yhdessä muiden kanssa kehittämässä koulua paremmin toimivaksi.

Oppilaat ovat koulussa perinteisesti käyttäjän asemassa. Palvelumuotoilua tehdessä oppilaat siirtyvät palveluntuottajan ja kehittäjien roolin.

Palvelumuotoilua toteuttaessaan oppilaat pääsevät näkemään, miten asiat toimii tai miten ne saadaan toimimaan entistä paremmin käyttäjien näkökulmasta. Työskentelyn aikana opitaan vaikuttamisen mahdollisuuksia: opitaan tuomaan ryhmän yhteisiä näkemyksiä esille, neuvoittelemaan esimerkiksi opettajakunnan, rehtorin tai muiden päättävien elimien kanssa tarpeista ja toteutuksesta sekä saadaan kokemuksia osallisuudesta. Siksi on tärkeää, että oppilaat tietävät, mitä heidän keksimistään ajatuksista voidaan oikeasti kokeilla, ja millä perusteella niitä voidaan kehittää eteenpäin käytössä oleviksi toimintamalleiksi.

Palvelumuotoilua tehdessä on tärkeää pitää avoin mieli. Tätä voidaan tukea ottamalla koulun tiloja käyttöön normaalista polkeavilla tavilla tai muuten poiketa normaalaleista rutineista.

ESIMERKKI PALVELUPOLUSTA



Monialainen oppimiskokonaisuuus palvelumuotoilusta

Palvelumuotoiluprojekti toteutettaminen koulussa on toimiva ja hauska tapa toteuttaa monialainen oppimiskokonaisuus.

Se auttaa oppilaita yhdistämään eri tiedonalojen tietoja ja taitoja sekä tekee mahdolliseksi opiskeltavien asioiden välisen suhteiden ja keskinäisten riippuvuuksien ymmärtämisen. Oppiminen tapahtuu vuorovaikutuksessa toisten kanssa. Palvelumuotoiluprojektissa on varmistettu oppilaiden osallisuus pitkin matkaa: heidän ihmetyksensä ja oivalluksensa ovat lähtökohtana muotoiluprosessille.

PALVELUMUOTOILUMATKALLA SAATTE

- **idearikkaita, kekseliäitä ja innostuneita oppilaita**
- **toteutuneita opetussuunnitelman tavoitteita**
- **yhdessä tekemisen riemu, mahdollisuuksien mukaan myös yli luokka- ja ikärajojen**
- **kädentaitoja harjoittavia lapsia ja nuoria**
- **kokeiluja, perusteluja, epäonnistumisia, onnistumisia**
- **yhteisopettajien ja kokemuksia**
- **tietojen ja taitojen luovaa sovitamista**
- **uusia ja erilaisia oppimisympäristöjä**
- **ideoita, keksintöjä, parannuksia totuttujen toimintatapojen rikkomista ja uusien rakentamista**
- **tilaa oppilaiden älylliselle uteliaisuudelle ja luovuudelle**
- **välimeitä ongelmanratkaisuun, empatiaan ja ryhmässä toimimiseen**
- **ihmettelyä, kehittämistä, oivalluksia**
- **valmiksi saamisen kokemuksia ja oppimisen iloa**
- **kokemuksia osallisuudesta**

Muotoiluajattelu

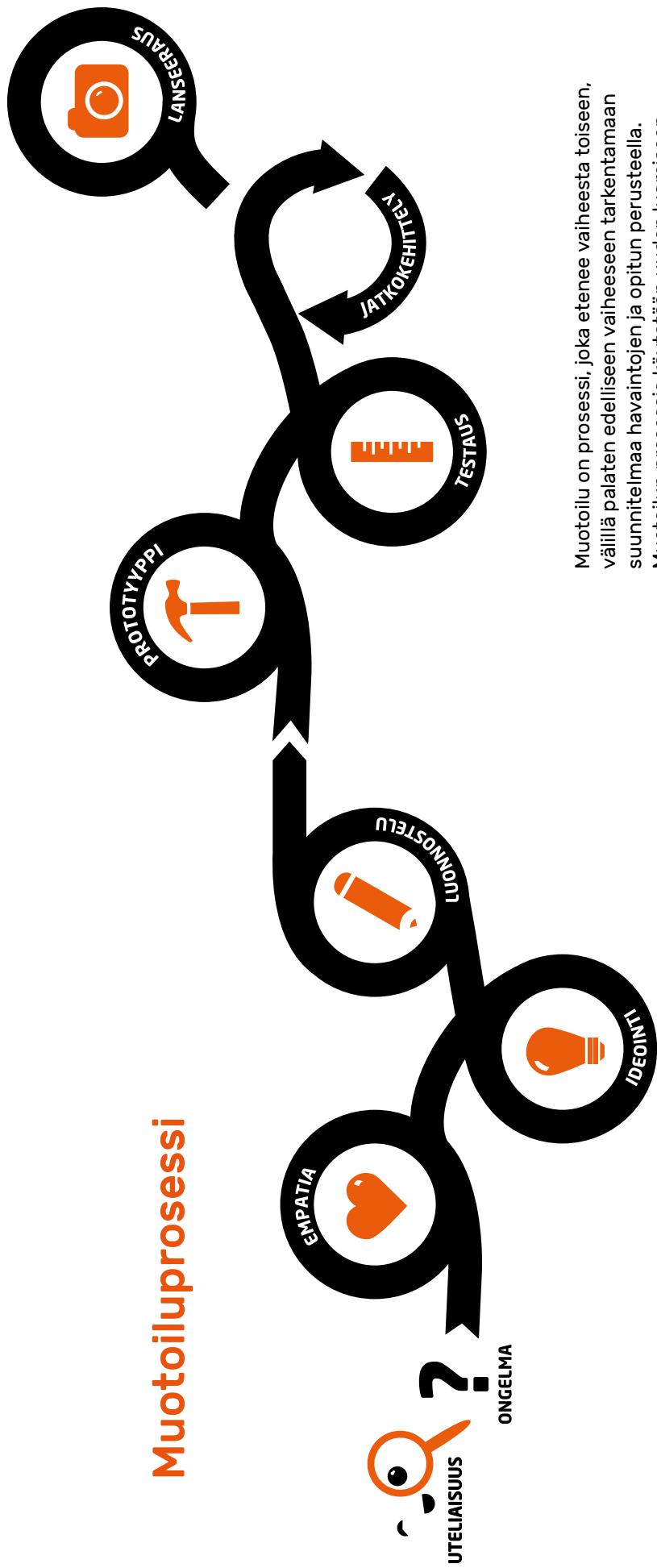
Muotoiluajattelulla tarkoitetaan muotoilun ammattilaisten käyttämien menetelmien käyttöä ongelmanratkaisussa. Kysymyksiin ei etsitä valmiita ratkaisuja vaan pyritään herättämään omat "keksijän aivot" toimintaan. Muotoiluajattelu kehittää uudenlaisten ideoiden syntymistä ja korostaa vuorovaikutuksen ja yhteistyön merkitystä. Tavoitteena on löytää yhteinen sävel tiimiönäytölle. Muotoiluajattelua voidaan sovittaa koulussa mihin tahansa oppiaineeseen.

Muotoilun menetelmät

Muotoilun menetelmät perustuvat kokeelliseen lähestymis- tapaan. Menetelmät rohkaisevat tuomaan esiin hullumiopiaikin ideita ja kehittämään niitä edelleen. Tärkeintä on suunnitteluprosessi, joka johtaa haluttuun lopputulokseen, olkoon se sitten käyttöesineen tai toiminnan kehittämistä. Menetelmissä edetään suunnitteluprosessin kautta materiaalikokeiluihin, käyttäjähi- mien miettimiseen ja lopulta mallikappaleiden eli prototyypien valmistamiseen. Dokumentointi ja lopputuloksen esittäeleminen visuaalisesti ovat myös tärkeitä. Apuvälineinä täällä matkalla voi- vat olla erilaiset havainnointi- ja tallennusvälineet, haastattelut, materiaalikokeilut, piirtäminen ja 3D-mallinnus.



Muotoiluprosessi



Muotoilu on prosessi, joka etenee vaiheesta toiseen, väillä palaten edelliseen vaiheeseen tarkentamaan suunnitelmaa havaintojen ja opintun perusteella. Muotoilun prosessia käytetään uuden luomiseen.

Muotoiluprosessi kaksoistimanttina kuvattuna

Muotoiluproressia kuvataan eri tavoin eri paikoissa, vaikka ne pitävät sisällään samoja muotoilun työkaluja ja -tapoja. British Council on kehittänyt muotoilun prosessia kavaavan kaavion, jota kutsutaan nimellä kaksoistimantti, "double diamond". Siinä muotoilukehittely jaetaan kaksoistimanttiin neljän vyöhykkeeseen: löydä – määrittele – kehittää – kiteytää. Kaksoistimantti kuvastaa hyvin sitä, miten tiettyssä vaiheissa näkemys laajenee ja ideoita voi tuntuua olevan liikaakin, ja tiettyssä vaiheissa on sen vuoksi tarpeen määritellä ja kiteyttää ajatuksia. Prosessi ei todellisuudessa etene suoravivaisesti, vaan siihen kuuluu mutkia, kiemuroita ja edestakaista liikkeltä, jotka tekevät matkasta hauskan ja yllättysellisen seikkailun.

LÖYDÄ

Lähtökohtana olevaa ongelmaa tai parannuskohtaa lähdetään tutkimaan, jolloin näkemys aiheesta laajenee. Usein käyniin, että huomataan kysymyksen olevan huomattavasti ensimmäistä oletusta monimutkaisempi, tai että todellinen ongelma onkin jossain muulla. Empatian ja ideoinnin menetelmät auttavat kysymyksen laajentamisessa.

MÄÄRITTELE

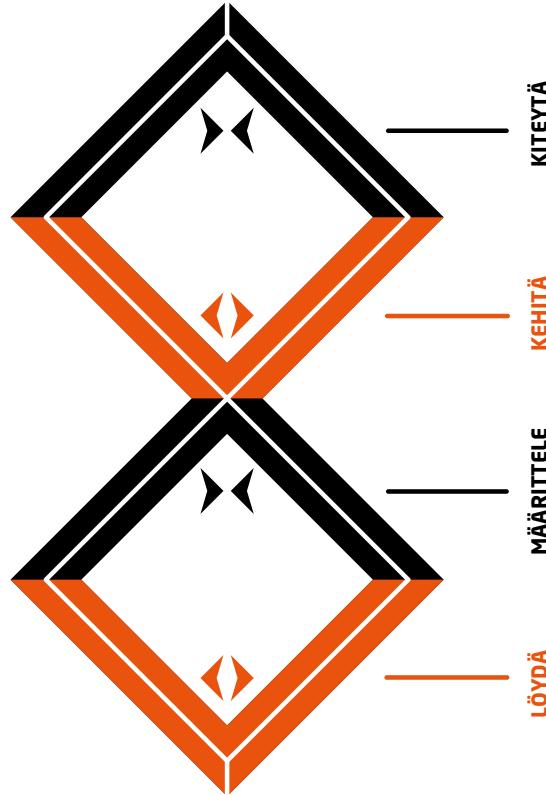
Kun tutkittavasta aiheesta tiedetään enemmän ja on syntynyt ideoita ja ehkä luonnoksia, on aika määritellä tarkemmin se, mitä oikeastaan ollaan ratkaisemassa. Tässä vaiheessa on hyvä unohtaa alkuperäinen lähtökohta ja palata uudelleen miettimään, mistä on kyse. Tiecon ja ymmärryksen myötä voidaan rakentaa kokonaisvaltaisempi suunnittelun perusta. Tämä kuvataan kaksoistimantissa "supistamisenä" eli tärkeän tiedon valikoimisenä kaikesta keräystä.

KEHITÄ

Kun ongelma on rajattu uudelleen, voidaan siirtyä uudelleen laajentamaan. Tällä kertaa ei enää laajennettaan olemassa olevan ymmärtämistä, vaan keskitytään ideoimaan kaikcia mahdollisia tapoja vastata uudelleen määriteltyyn kysymykseen. Ideoita jalostetaan eteenpäin eri suuntiin, luodaan konsepteja ja testataan erilaisia mahdollisuuksia.

KITEYTÄ

Kun mahdollisista ratkaisuista on opittu lisää, on aika siirtyä uudelleen supistamaan, jolloin ratkaisu ongelmaan kiteytyy. Tähän hyvä apuväline on erilaisten konseptien suunnittelu ja analysointi ratkaistavan kysymyksen näkökulmasta. Konsepteista jatketaan prototyypin suunnittelun ja testaukseen, mikä entisestään supistaa mahdollisten vaihtoehtojen määritää. Lopulta työ kiteytyy valmiiksi ratkaisukiksi, joka voi olla uusi tapa toimia, uusi apuväline tai toisenlaiseksi muokattu ympäristö.



Muotoilun työtavat osana kaikkia oppiaineita

Helsingin Arabian peruskoulusta on tulossa Suomen ensimmäinen muotoilukasvatukseen painottava peruskoulu. Muotoiluoppisen avulla kehitetään oppimista, koulua ja ympäröivää maailmaa.

Olemme huomanneet, että muotoiluoppiminen antaa välineitä ajattelun ja opimaan oppimisen taitojen harjoitteluun. Muotoiluprosessissa kehitetään ajatuksia, toimintamalleja ja ideoita tutkimalla ja kokeilemalla. Siinä tuetaan oppajan omaa luovaa ongelmanratkaisukykyä, omien näkemyksen kehittymistä, kannustetaan keskusteluun ja asioiden hahmottamiseen eri näkökulmista sekä harjoitellaan yhteistyötaitoja. Muotoiluoppimisen työtavat ovat oiva väline opetussuunnitelman toteuttamiseen, ja siksi halusimme sen osaksi kaikkia oppiaineita, ei vain taito - ja taideaineita.

- Muotoiluajattelun kautta oppilaat omaksuvat aktiivisen tavan tarkastella ympäristötä ja yhteiskuntaa. Muotoiluoppiminen antaa työkaluja todellisen elämän haasteiden kohtaamiseen ja auttaa ymmärtämään ja muokkaamaan muuttuvaa maailmaa. Oppilaat oppivat tulevaisuuden taitoja, joista on heille hyötyä riippumatta siitä, mille alalle he suuntaavat peruskoulun jälkeen.

**MARI SUOKAS-LAAKSONEN,
ARABIAN PERUSKOULUN REHTORI**

Palvelumuotoilijät astuivat kouluun

KOULRUOKA ROKKAA!

- Mitä tänään oli koulussa ruokana? Tämä kysymys toistuu päivittäin tuhansissa suomalaisissa kodeissa. Kouluruoka on yksi tärkeimmistä ja tunnetuimmista suomalaisen hyvinvoinnin kulmakivistä. Koulu tarjoaa tiedon ja hyvinvoinnin näköön aineksia. Kouluruoka on myös kotimaisen innovaation ja yritys edelleen - yli 90 vuotta käyttöönottonsa jälkeen - merkittävä palvelu useille lapsille, joille kouluatoria merkitsee päävän tarvittavaa tärkeää taukoaa ja lämmintä maittavaa energian lähdettä.
- Kouluruoka Rokkaa oli palvelumuotoiluhanke, joka toteutettiin Vantaan Martinlaakson koulussa. Hankke oli uusi siinä mielessä, että palvelumuotoilua tehtiin alusta loppuun asti koulussa - eikä muotoilutoimistossa. Projektiin tärkeimmät havainnointijat, ideoitsijat ja palveluiden muotoilijat olivat Martinlaakson oppilaat, aina ensimmäisestä luokasta lähtien. Suunnittelutoimisto Muotoihimo perusti koulun ruokalan yhteen kulmaukseen työpaja-alueen, jossa eri luokista kootut ryhmät työskentelivät yhdessä.
- Hankkeessa muotoilijien ideoitsijat myös suunnitteluprosessi. Koululaiset kehittivät oman suunnittelupolin, jossa ensin tunnistettiin ongelmia. Sitten sitä havainnoidaan ja sen perusteella ideoidaan. Parhaista ideoista tehdään yhdessä suunnitelma joka toteutetaan - talkoona tai ostamalla tarvittavaa osaamisen. Nämä Martinlaakossassa tehtiin ja se onnistui! Hinta koululle oli 0€, koska useat tahot osallistuivat talkoisin.

Mitä oppilaat oikeasti tekevät? Eri ryhmissä kirjattiin ja piirrettiin kuvia ruokailuun liittyvistä ongelmista ja toiveista: liikaa jonottamista, pajojen melua, erilaisia ruokaideoita, mukavammat tuolit ja pöydät. Oppilaat videoivat ruokailutilanetta ja haastattelivat kaveritaan sekä ruokalan ja koulun henkilöstötä. Muotoihion mon suunnittelijat hahmottivat koko kouluruoran hankintaan ja resepteihin liittyvän arvopolun ja päätöksenteon ketjun. Syntyi yhteinen iso kartta, miten eri asiat ja tahdat kokevat ja vaikuttavat ruokailuun.

Ideoinnissa närimä haasteet piirrettiin auki ja niihin ehdotettiin ratkaisuja. Seikämmät pelisäännöt ruoan tarjoiluun, käytöstapojen ja toisten huomioiminen nostettiin vahvasti esille, tuoleja muotoiluun erikoisille oppilaaille sopivammiksi ja valistusta pehmennettiin. Keittämä ja ruokatarjoilun sekä koulun siistiöt kutsuttiin mukaan työpajoihin - syntyi lisää ideoita miten ruoan kierräystä ja astioiden palautusta voidaan sujuvoittaa.

Tärkeintä oli kuitenkin yhteisöllisyden tunne, joka syntyi energisten ja innostuneiden oppilaiden työstä. Muotilijat ja muut ympäriillä huomasivat, miten tärkeäksi koululaiset kokivat ruokalistoista ja myös huoltajat saivat osallistua maistaisiin vanhempainillassa. Metelin sijaan oppilaat ideoivat ruokailun ajaksi tauostamusijkin, jonka soittolistat he itse laativat.

Lisäksi koulukalusteen toimittanut valmistaja madalsi osaa ruokalan tuoleista ja pöydistä siten, että pienimmätkin oppilaat pystyivät mukavasti aterioimaan. Syntyi satoja ideoita, joista kymmeniä kokeiltiin ja useita otettiin käyttöön.

Ihaninta hankkeessa muotoilijan näkökulmasta oli se, että Martinlaakson kouluruokailuprojekti on imostenut oppilaita jatkuvasti kehittämään omaa ympäristööän ja että koko osallistavan muotoilun malli on jaettu kaikille halukkaille ja koululille! Palveluiden muotoilu on yhteeninen asia!

PEKKA TOIVANEN, MUOTOIHIMO

Lue lisää: https://muotoillutraktaisuut.files.wordpress.com/2013/03/kouluruoka_rokkaa_manuaali-muotoihimo-2013.pdf



KUVA: MUOTOIHIMO, MAIT JURIADO

Kaupunki osallistaa päiväkodit ja koulut muotoiluun

Muotoileimaa on Espoon kaupungin palvelukonsepti päiväkodeille ja kouluille, jonka puitteissa on toteutettu lähiympäristön parannustöitä. Kohteina ovat olleet päiväkodit, asukaspalvelut, koulut ja palvelutaloet. Muotoileimaa-projektit ovat aina olleet polkkipallinmollisia.

Muotoileimaa projekti käynnistyy kohteen työntekijöiden, kuten opettajien ja rehtorin sekä projektia ohjaavan ympäristömuotoilijan tapaamisella. Tässä tapaamisessa sovitaan aikataulusta ja pohditaan alustavasti lähiympäristön kehittämiskohteita. Usein sovitaan myös osallistuvien luokkatasojen ja luokkien määristä sekä osallistumisen tavoista. Projektiin kuuluu suunnitellaan yhdessä. Nämä Muotoileimaa solatetaan hienosti koulun arkeen rikastaen sitä.

Kun osallistamisen taso ja tapa on päättetty, ryhdytään käyttäjien osallistamiseen. Tavat vaihtelevat suuresti, sillä Muotoileimaa projektin on vuosien mittaan osallistunut kohteesta riippuen 20 - 350 henkeä. Osallistuminen toteutetaan pitkälti projektityömallilla, jossa ryhmät saavat omat vastuualueet, joita voivat olla esimerkiksi viestintä, tutkijat tai valikapa taitelijat. Pääasia on, että kaikki saadaan työskentelemään saman asian hyväksi.

MUOTOILEIMAA - PROJEKTI KULKEE SEURAAVANLAISESTI:

Lähiympäristön havainnointi - ongelmien havaitseminen - työstettävien ongelmien valinta - ratkaisuehdotuksien laatiminen - ratkaisuehdotuksien kustannusarvio - osallistava budjetointi - valittujen ratkaisujen toteuttaminen.

Muotoileimaa projektiissä pyritään osallistamaan käyttäjät projektin kaikkiin vähisiin. Toteutukseen osallistuminen on tärkeää, sillä se lisää omistajuutta käyttäjissä ja vähentää ilkivaltaa. Muutamissa kohteissa on saatu katkaistua ikäviä ilkivaltaieritteitä ja Muotoileimaa kohteisiin tehdyt tekoiset ovat säilyneet hyvin ilkivallaita turvassa. Lopputuloksista pääsevät nauttimaan kaikki koulun oppilaat.

Lue lisää: www.facebook.com/Muotoilemaa

NIKO RIEPPONEN, YMPÄRISTÖMUOTOILUA



Matka palvelu- muotoiluun alkaa

Tervetuloa matkalle kekseliäisyteen ja ideoiden viidakkoon! Matkalla astutaan toisten ihmisten kenkiin ja kokeillaan kaikemmailman ratkaisuja. Reppuun pakataan luovaa ja avointa mieletä, vuorovaikutustaitoja ja joustavuutta. Matkalta kerätään mukaan taitoja ratkaista ongelmia, toimia ryhmässä sekä kysellä ja kuunnella. Kuten kaikilla matkoilla, utelias näkee tavaramaista enemmän. Matkasta tullee varmasti hauska ja rikas, kun kaikkien ideat ja näkemykset otetaan käyttöön, ja yhdessä pohditaan, mihin seuraavaksi askellet suunnataan. Matkalla saa leikkää ja käyttää mielikuvitusta. Näkemäänsä voi tarkastella läheltä ja kaukaa, ylhäältä alas, kaikki aistit herkkinä.



UTELIAISUUS



EMPATIA



IDEOINTI



LUONNOSTELU



PROTOTYYPPI



TESTAUS



PS. MUOTOILIJAN TYÖKALUPAKKIA
TARVITAAN PITKIN MATKAA.



1. Uteliaisuus

Huomataan asioita.
Otetaan selvää.
Tutkitaan aistit
avoimena.

ENSIMMÄINEN VAIHE SUUNNITELUSA ON KYSYMINEN, UTELIAISUUDEN HERÄTTÄMINEN JA HAASTEEN ETSIMINEN.

Kun eläämme päävittääistä arkeamme, emme väittämättä kinnitää huomiota ympäristöömme tai toimintatapoihimme. Voi olla vaikeaa huomata, miliä tavalla omassa koulussa toimitaan tai miten sitä voisi kehittää paremmien toimivaksi. Muotoiluprosessi on hyvä aloittaa harjoituksilla, jotka ruokkivat tuorein silmin näkemistä, ideoiden syntymää ja arjesta poikkeamista. Matkan alussa voi käydä esimerkiksi retkellä museoissa tai tehdä muuta tavallisesta poikkeavaa.

Ryhmän yhdessä toimiminen on väittämätöntä palvelumuotoillumatkalla. Kaikilla ryhmän jäsenillä on ideoita ja kekseliäisyyttä, ja kaikkien taidot halutaan tasa-arvoisesti ryhmän käyttöön. Luovan ja turvallisen ryhmän rakentamiseen kannattaa siksi varata aikaa. Jos ryhmä on uusi, on työskentely hyvä aloittaa erilaissa ryhmätyyppisharjoituksilla. Kiireettömyys, positiivinen asenne ja leikillisyyys luovat hyvä ja turvallista ilmapiiriä. Harjoituksia valitessa kannattaa muistaa, että niiden toteuttamiseen ei tarvitse erityistaitoja vaan avointa mieltä. Eri aistien herättely, draaman käyttö ja leikit ovat hyvä lähtökohta luovan työskentely-ympäristön rakentamiseen.

Ajatuksena on, että oppilaat uskaltavat heittämään keskeneräisiäkin ideoita ilmaan toistensa kuullen. Istuutan ringissä. Yksi oppilas tai opettaja sanoo koulusta jonkun tilan (esimerkiksi koulun pukuhuoneet), ja kaikki saavat heittää ilmaan jonkun idean, joka parantaisi kyseisen tilan käyttökemusta. Ideoiden toteutettavuutta ei tarvitse tässä vainessa miettiä ollenkaan, vaan tarkoituksesta on tuottaa paljon ja nopeasti ideoita. Tärkeää on, että jokainen rohkaistuu ideoimaan viljejään ideoita ilman pelkoa kritiikistä.



Satunnaiset parit

Jakaudutaan pareiksi tai 4–6 hengen ryhmiin. Laitetaan kortit nurin päin ja nostetaan vuorotellen kaksi sattumanvaraista korttia (liite 1). Nostetuista kortista keksitätä jokin idea koulun liittyen. Ideana on yhdistää korttien aiheet loogisesti tai hassusti. Idea kirjataan ylös ja jatketaan nostamalla seuraavat kaksi korttia. Kortteja voi myös tehdä lisää keksimällä koulun liittyviä sanoja. Harjoituksen tarkoitus on innostua keksimään uutta ja huomata koulun arkeen liittyviä mahdolisuuksia.



Koulu kaikilla aisteilla

Lähdetään tutkimaan kouluumpäristöä uudessa valossa. Tässä vaiheessa pyritään tunnistamaan kouluumpäristöstä häasteitä, joihin halutaan etsiä parempia ratkaisuja. Jakauduuttaan pienryhmiin, joissa voi olla mukana oppilaita eri luokilta ja eri toimijolta koululta. Tarkoituksesta on tutkia kouluympäristöä kaikilla aisteilla ja kerätä tietoa tuloksista. Ryhmien kesken jaetaan tutkittavat tilat, joihin tiimit jakautuvat. Haista, maista, kuuntele, näe ja tunnel. Mitä huomaat? Huomiota tehdään tutkittavasta tilasta. Merkitään huonosti toimivat asiat minusmerkkisillä (punaisilla) tarralapulla ja hyvin toimivat asiat plusmerkkisillä (vihreillä) tarralapulla suoraan niihin palkkoihin, joihin havainnot liittyvät. Tulokset kerrotaan koko ryhmälle. Harjoitus auttaa avaamaan aistit. Se myös tuottaa tietoa, jonka pohjalta mietitään, mitä kohdetta lähdetään yhdessä kehittämään eteenpäin.

Tutkimisen avuksi voidaan ottaa myös tallennusvälineitä, kuten kamera, videokamera, äänentallennin ja luonnosvinkki.



Aivorihi on yleisesti käytetty ideointimenetelmä, jolla on mahdollista tuottaa satojakin ideoita lyhyessä ajassa. Menetelmällä herätellään ”keksijän aivot” toimintaan ja harjoitellaan muotoilua jatteluua. Se sopii hyvin myös sopivan ongelman etsimisen menetelmääksi.

Opettaja tukee ideointia ja varmistaa, että kaikki pääsevät siihen mukaan tasavertaisina. Tavoitteena on tuottaa mahdollisimman suuri määärä ideoita, joista jokainen on arvokas. Tässä vaiheessa huuiummatkin ideat ovat tervetulleita ja niitä ei vielä tarvitse perustella. Ideoinnin lähtökohtaksi voidaan valita niitä haasteita, jotka nousivat aistiharjoituksessa esille.

Kirjataan kaikki syntyneet ideat tarlapuille ja ne laitetaan seinälle kalkkien näkyville. Kannustetaan huuhihinkin ideoihin ja autetaan ryhmää pois totutuilta ja tavaramaisilta ajatuksien reiteiltä. Tässä vaiheessa ei tarvitse liikaa miettiä, onko idea oikeasti toteutuskelpoinen vai ei.

Jatketaan ideoiden ryhmittelyn ja jatkojalostuksen parissa (esimerkiksi seuraavana päivänä). Ideat nipputetaan yhdessä erilaisiin temoihin, ja niistä voi syntyä joku uusi, jatkojalostetumpi idea. Välittäen äänestämällä (ideat), johon halutaan syventyä jatkossa. Jokaisella on yhdessä päättetty määärä ääniä (kaksi tai kolme) käytettäväänään. Jokainen saa antaa äänensä yhdelle tai useammalle idealle. Lopuksi lasketaan annetut äännet ja eniten ääniä saanut idea valitaan haasteeksi, jota lähdetään viemään prosessissa eteenpäin.

Lisää harjoituksia luovan ja turvallisen ilmapiirin luomiseen sekä ideointiin löytyy Opinkirjan materiaaleista:
Muotoiloa! - opettajan opas muotoilukasvatukseen
Ideasta ratkaisuun - virkkeitä luovaan projektityöskentelyyn
Ideasta ratkaisuun 2 - virkkeitä luovaan ongelmanratkaisuun opetuksessa



2. Empatia



Suunnitellaan kaikille.
Eläydytään uteliaasti.
Tunteet ja tunnelmat
mukaan.

SUUNNITTELUA ALIOITETAAN TUTKIMALLA SUUNNITELTAVAA KOHDETTA MAHDOLLISIMMAN MONIPUOLISESTI SEKÄ TIETOA KERÄÄMÄLLÄ ETTÄ EMPATIAN AVULLA.

Empatia on myötätuntiosta eläytymistä toisten tunteisiin ja kokemuksiin. Muotoliijat saattavat käyttää tähän jopa kukausia, joita he salsivat mahdollisimman tarkan käsityksen suunnittelun ympäristöstä ja ihmisten käyttäytymisestä. Ongelman ymmärtämiseen tarvittavaa tietoa on hyvä etsiä yhdessä myös laajemman porukan kuin suunnittelevan ryhmän kanssa, koulussa esimerkiksi muun henkilökunnan kuin opettajien kanssa, tai osallistamalla vanhemmat mukaan.



Havainnointi

Havainnoida voi laskemalla, kuuntelemalla, haistelemana, tarkkailemalla omia tuntemuksia, piirtämällä ja niin edelleen. Havainnoida voi joko jotain tietyytilaa tai ajankohtaa, yksittäistä ihmistä tai ihmisiä joukko. Myös se on havainto, että jossain ei ole ketään.

Uteliasuuus on tärkeää työkalu havainnoinnissa, se auttaa huomaamaan enemmän. Huomaamista voi harjoitella ja siinä voi kehittyä. Omia oletuksia tullee tarkkailla siten, että ne eivät pääse vaikuttamaan havaintoihin. Havainto on vain sellainen, mikä on ihan oikeasti tapahtunut.

Havainnointia voidaan tehdä esimerkiksi puolen tunnin tai tunnin ajan ryhmissä tai pareittain. Välineinä voi käyttää kyniä ja paperia muistilin kirjoittamiseen sekä tabletta tai kännykkää valokuvien tai videoiden ottamista varten.

Havainnointia voidaan myös tehdä siten, että valitsee ionkun tietyt näkökulman tai käyttää ryhmän, jonka näkökulmasta havainnoidaan. Sellaisia voivat olla esimerkiksi keittäjä tai pienemmät oppilaat. Ennen havainnointia voidaan yhdessä käydä läpi kysymyksiä, joihin etsitään vastauksia. Mikä toimi? Mikä ei toimi? Mitä näyttää? Miltä tuntuu? Miltä tuoksuu? Miltä kuulostaa?

Havainnoinnin jälkeen palataan yhtiseen tilaan ja kerrotaan havainnoista muille ryhmän jäsenille. Ne voidaan kirjata liimalapuiille yksi kerrallaan ja koota seinälle. Kun kaikkien havainnot on saatu esille, niitä voidaan jaotella ryhmiin esimerkiksi tilojen, tunteiden, henkilöiden tai muiden seikkojen mukaan.



Haastattelu

Haastattelun avulla voidaan kerätä tietoa siitä, miten asiat ovat tällä hetkellä tai saada näkökulmaa havaintoihin. Haastatteluun on tärkeää ottaa mukaan monipuolisesti asiaan liittyvät tahot. Haastattelu tulee suunnitelua hyvin. Oppilaiden kanssa on hyvä ensin yhdessä miettiä, mitä asioita haastattelun avulla halutaan selvittää, ja muotoilla kysymyset yhdessä. Hyvässä haastattelussa:

- kysymykset ovat avoimia.
- kysymykset eivät johdattele haastateittavaa.
- luodaan skenaarioita, joihin voi syventyä (esimerkiksi autetaan haastateittavaa kuvittelemaan haastatteluhetseen liittyvää tilanne "olet koetilanteessa luokassa" ja esitetään kysymyksiä vasta sen jälkeen).
- kuunnellaan tarkalla korvalla: annetaan haastateitvalle tilaa viedä keskustelua eteenpäin.

Haastattelussa pyritään syventymään yhdessä haastateitavan kanssa tutkittavaan asiaan.

Haastattelu on erinomainen tutkimusmenetelmä. Jos kysymyksiä ei ole muodollitu neutraaleiksi tai haastattelun kohderyhmä on valittu väärin perustein, voi haastatteilusta saatu tieto viedä työskentelyä väärään suuntaan. Haastattelukysymysten testaus oman ryhmän sisällä ja palautteen saamisen auttavat parantamaan kysymyksiä. Haastattelun kuvaaminen tai äänien tallentaminen tekee sen tulosten käsittelymisestä rikkaampaa.

Haastattelumenetelmä on toimiva tapa saada tietoa myös testausvaiheessa, jolloin haastateltavana voi olla käyttäjät.



SWOT

SWOT-analyysi toimii hyvinä työkaluna suunnitteluprosessissa. Sen avulla kerätään tietoa suunnittelukohteesta ja etsitään vahvuksia, heikkuksia, mahdollisuuksia ja uhkatekijöitä. Menetelmän avulla selviää kouluun liittyvän visioimaan tulevaisuutta. Ideana on, että heikoudet käännetään analyysin aikana mahdollisuuksiin. Käytännössä tutkitaan ja kartoitetaan esimerkiksi koulutilojen käyttöä, välittörien käytäntöjä, urheiluvälineiden varastointia ja niin edelleen.

SWOT-analyysi toteutetaan perinteisesti kirjaamalla nelikenttään havainnoinnin kohteena olevan vahvuudet, heikkoudet, mahdollisuudet ja uhkatekijät. Palvelumuotoilujakosolla Kouluruoka rokkaa SWOT-analyysissa käytettiin sanojen sijaan symbolikuvia, jotka etenkin pienet oppilaiden oli helpompi ymmärtää. Neilkkenttään voi siis piirtää vahvuuksille esimerkiksi auringonpaisteen, heikkouksille sadepilvet, mahdollisuuksille puolipilven sää ja unkille ukkosen salamat. Oppilaat kirjaavat omat havaintonsa lappuihin yksi kerrallaan ja kiinnittävät ne yhteiseen suureen nelikenttään.



Museovierailu havainnoinnin kohteena

Minkä tahansa kulttuurikohteteen tai museon tarkasteleminen palvelumuotoilun näkökulmasta on kiinnostavaa, esimerkiksi tarkastelu erilaisten käyttäjien näkökulmasta.

Hyvä paikka havainnointiin on valtakunnallinen muotoilun erikoismuseo Designmuseo Helsingissä. Designmuseon kokonaimaan voi tutustua myös verkossa.

Designmuseossa tehdään tutkimusta, seurataan tiiviisti, mitä muotoilussa tapahtuu juuri nyt ja etsitään uudenlaisia tapoja ymmärtää ja tulkita muotoilua. Erityisen hyviä uusia tulkintoja muotoilusta tekevät lapset ja nuoret.

Designmuseossa voi ihmellellä, tarkkailla, havainnoida ja vaikkapa laskea, miten monta erilaista tuolia, laitetta tai astiaa museosta lötyy. Havaintojen perusteella voi rakentaa oman reitin, jossa voi rauhassa kysyä ja keskustella havainnoinnin pohjalta siitä, mitä muotoilu on/voi olla ja minkälaisia tunteita ja ajatuksia se herättää.

Museossa voi lisäksi miettiä, minkälaisia palveluita museo tuottaa ja mitä näitä kehitettäessä on otettava huomioon. Empatia työkaluna käyttäen voidaan elätytyä museon eri käyttäjäryhmiin. Miltä näytteily näyttää pienen lapsen näkökulmasta? Miten pyörätuoliissa liikkuva päasee kulkemaan näytelyaleissa? Onko museo saavuttettava näkövammaiselle? Elätytmisen jälkeen voidaan keskustella havainnoista ja pohtia, miten käyttäjäkokemusta voisi parantaa.

Designmuseossa kehitetään suomalaisista muotoilukasvatusta yhteistyössä muiden toimijoiden kanssa. Museossa on aina runsaasti tarjontaa kouluille. Tutustu museoon itsenäisesti, kulje oppaan kanssa tai työskentele työpajassa. Lisätietoa Opi ja koe Designmuseo: www.designmuseum.fi

VAHVIUDET | **HEIKKOUDET**

UHKATEKIJÄT | **MAHDOLLISUUDET**

MUITA TAPOJA KÄYTÄÄ EMPATIAA TYÖKALUNA OVAT ESIMERKIKSI

- luokkien vaihdo: vaihdetaan luokkatijoja toisen luokan kanssa määräjäaksi.
- elätyminen kirjoitetun materiaalin kautta: kerätään tietoa kirjallisista lähteistä ja koetaan se oman toiminnan kautta esimerkiksi tekemällä eri maiden ruokia, pukeutumalla roolihahmoihin tai eri aikakausiin tai kulttuureen asusteisiin.
- eri käyttäjäryhmiin elätytynnen: peitetään esimerkiksi silmät, jos halutaan elätytä näkörajoitteisen arkeen, puetaan päälle liikkumista hidastavia asioita, jos halutaan elätytyä vanhusten eläimän, liikutaan kyykyssä, kun eläydytään pienien lasten näkökulmaan, miettitään kouluun tuloa uuden oppilaan tai kiertä taittamattoman kävijän näkökulmasta ja niin edelleen.



3. Ideointi



Herätetään keksijän aivot.
Tärkeintä on ideoiden määrä sekä
hyvä, kannustava ja avoin ilmapiiri.

IDEOINTI ON SUUNNITTELUN ALKUVAIHEEN TOIMINTAA.

Ideointia auttaa sekä keräämään empaattista ymmärrystä konkreettisiksi ajatuksiksi että antamaan suunnittelun liittyville ennakkokäsitelyksille sanallisen muodon.

Sitä tehdessä onkin hyvä muistaa olla tarkkana siitä, että saadut ideat elivät ole yhtä kuin valmis suunnitelma. Hyvästä ideasta voi tulla kehno lopputulos, sen sijaan huonolta valkuttava idea voikin olla alkuperäinen ajatuskululle, jonka loppituloksena voi olla loistava konsepti!

Ideointiharjoituksia tehdään koottujen havaintojen pohjalta. Jos havaintoja on viehää tarve yhdistellä isommaksi temoiksi, se tehdään tässä valheessa. On tärkeää tuottaa paljon ideoita. Tässä vaiheessa ei ole vähäriä vastauksia, joten leikkityy on salittua. Kaikkia ja kaikkien ideoita tarkastellaan tasapuolisesti eikä omia ideoita tyrkytetä tai pantata. Positiivinen ja kannustava ilmapiiri on tärkeää, jotta saadaan esille myös huuhiumpia ja sellaisiakin ideoita, joita ei ole koskaan aiemmin ajateltu kaan.

Viisi kertaa miksi on menetelmä, jossa pyritään miksi-kysymyksen avulla pääsemään tutkittavan aiheen käsittelyssä syvemmälle seuraussuheteiden löytämisessä. Menetelmä on kehitetty alun perin teollisuuden tarpeisiin, mutta se on nykyään laajamittaisesti käytössä eri aloilla.

Viisi kertaa miksi

Viisi kertaa miksi toimii siten, että kysytään ongelmasta ensimmäisenä mieleen tuleva kysymys henkilöitä, jolle ongelma on jollakin tavalla tuttu. Esimerkksi: "Miksi koulun ruokalassa on meluisaa?" Kun haastateltava on vastannut, hänenlähe kysytään uudestaan miksi yhteensä viisi kertaa. Seuraavan miksi-kysymyksen on kuitenkin aina liittytävä edelliseen vastaukseen.

Tekniikkaa voi käyttää myös selvittämään tarkemmin jonkin käyttäjäryhmän arvomaailmaa tai motiveja.

Menetelmä toteutetaan pareittain. Valitaan ensin yksi havainto. Sen jälkeen toinen kysyy parilta viisi kertaa, miksi havainto on siten, miten se on.

ESIMERKKI:

Havainto: Naulakoilla on ruuhkaa ja ahdasta välituntien loputtua.

Miksi naulakoilla on ruuhkaa ja ahdasta?
– Koska kaikki tullevat sisälle yhtä aikaa.

Miksi kaikki tullevat sisälle yhtä aikaa?
– Koska oppitunnit alkavat kaikilla samaan aikaan.

Miksi oppitunnit alkavat kaikilla samaan aikaan?
– Koska se on työjärjestyselisesti helpointa toteuttaa siten.

Miksi se on helpointa toteuttaa siten?
...
Viidennen vastauksen ratkaisuksi keksitään yhdessä kaksikymmentä ideaa: "Mitен voitaisiin ratkaista...?"



Ideataulu luonnosteluun

Ideataulu on kokonaimmaan suunnittelun liittyvistä ideoista ja ajatuksista. Se voi olla joko fysinen tai virtuaalinen. Tärkeää on, että sen avulla voi hahmottaa kokonaiskuvan siitä, millaisiaasioita suunniteltaan liittyy. Ideataulun voidaan kerätä muun muassa internetistä löydetyjä esimerkkejä olemassa olevista ratkaisuista, kuvia halutunlaisesta tunnelmasta tai lauseista, jotka kuvavat toivottua loppputulosta.

Ideataulun rakentamisen aikana tapahtuu automaattisesti ideoiden lajittelu. Ideataulu voikin käyttää myös suunnitelman rajaamiseen. Oppilaat voivat esimerkiksi tehdä kaksi tai kolme vaihtoehtoista ideataulua, joista jokainen menee jollain tavalla eri suuntaan. Ideataulun avulla voi rakentaa jo konseptia. Konseptista lisää sivulla 48.



Ideameri

Harjoitus tehdään aikaisemmin esille nousseista teemoista. Valitaan yksi epäkohta tai kehityskohde.

1. Ensinnäkin ideoi kahdeksan minuutin ajan itsekseen: jokainen keksii kaksikymmentä ideaa.

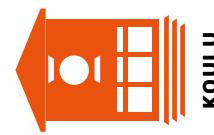
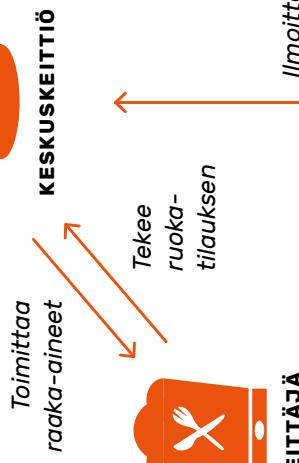
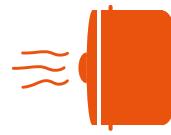
Ideat kirjoitetaan lopulle ja esitelään muille. Tässä vaiheessa on tärkeää, että ohjaaja korostaa määren merkitystä ja muistuttaa, että huonoja ideoita ei ole.

2. Seuraavaksi jokainen poimii pöydältä jonkun toisen idean ja keksii siitä uuden idean. Uusia ideoita kerätään jälleen kaksikymmentä kappaletta jokainen omalle lopulleen, ja aikaa on jälleen kahdeksan minuuttia.

3. Lopuksi kerätään kaikki ideat yhteen ja pohditaan yhdessä, mitkä ideat liittyvät toisiinsa. Ryhmittelään ideat.



Antaa keskuskeittiölle ohjeita



Ilmoittaa tarvitvat tiedot ja toiveet
Kertoo ruokatoiveita
Tiedustelee ruokavaliot



OPPILAS

Systeemikartta on visualinen kuvaus siitä, miten palvelut tai järjestelmä toimii. Systeemikartan voi rakentaa joko olemassa olevasta tai suunnitteluvaiheessa olevasta palvelusta tai ilmiöstä.

Systeemi-kartta

Systeemikartan rakentaminen aloitetaan tunnistamalla kaikki eri toimijat ja tapahtumat, jotka liittyvät tutkittavaan kohteeseen. Toimijat piirretään paperille tai taululle ja toimijoiden välillä piirretään nuolia ja kirjoitetaan, mitä toimijoiden välillä tapahtuu.

Systeemikartan tekemissä on tärkeää rajata se, mitä halutaan kuvata. Lian laajan systeemikartan tekeminen on työlästä ja saattaa häiritä ratkaisun löytymistä.

Systeemikartta askel askeleelta:

1. Valitaan tietyt tarkastelun kohde/ilmiö.
2. Määritellään toimijat.
3. Määritellään tapahtumat.
4. Piirretään tapahtumat toimijoiden välille.

4. Luonnostelu



Luonnostellaan ideoita jalostaen
ja yhdistellen. Tärkeintä on
ymmärrettävyys, ei työn jälki.
Ideat saavat muodon.

LUONNOSTELU ON IDEOIDEN JALOSTAMISTA KONSEpteIKSI!

Konseptilla tarkoitetaan muotoliussa yhtenäistä ratkaisua, jolla on kantava perusidea. Konseptia lähdetään rakentamaan työstämällä ideoidin syntynnissä materiaalia eteenpäin ryhmittelemällä sitä, ja jatkamalla syntyneiden ideoiden kehittelevä eteenpäin. Jotkut ideat toimivat yleensä konseptin "selkärangana", jonka ympärille palvelua aletaan rakentaa, ja toisista ideoista taas voi tulla konseptin sivujonointeita. Konseptien avulla voidaan luonnostella useita vaihtoehtoisia toimintamalleja kouluun ja yhdistää niitä tarvittaessa toisiinsa. Hyvävä konsepti on monimutkaisista toimivampi ja parempi. Konseptia parannellaan myöhemmin jatkotyöstämällä sitä prototyyppiksijä vielä senkin jälkeen jatkokehittelytäytävällä eteenpäin.

 **Roolleikki**
Roolileikkiä varten tunnistetaan suunniteltuun konseptiin tai palveluun liittyvä käyttäjäryhmät ja esitetään niiden toiminta "näytelmänä". Roolileikkiä varten on hyvä määritellä myös leikin tapahtumaaika ja paikka, esimerkiksi koulun sisääntulo klo 8.00 arkiamaisin tai muuta sellaista.

Jokainen oppilas eläätyy yhteen ryhmään kuuluvaan hahmoon, esimerkiksi opettajaan, keittäjään, vanhempaan ja niin edelleen. Jos roolleikkiä käytetään yläasteikäisten kanssa, voidaan se toteuttaa myös esimerkiksi kirjoitustehävänä. Tärkeintä on, että oppilaat eläätyvät jonkin muun tahan näkökulmaan kuin omaansa mahdollisimman syvästi.

Tapahtuma-polku

Tapahtumapolun suunnittelun lähtökohtana on valittu idea. Tapahtumapolku on menetelmä, jota käytetään palveluiden kuvaumisessa käyttäjän kannalta. Niiden avulla kuvataan palvelun kulkua alusta loppuun. Tapahtumapolku kuvataan yksittäisen henkilön näkökulmasta. Tapahtumapolku voidaan myös käyttää palvelua suunniteltaessa, jos tarvitaan tarkempaa tietoa käyttäjien toiminnasta.

Tapahtumapolun rakentaminen alkaa käyttäjäryhmien tunnistamisella. Parettain tai pienryhmissä rakennetaan eri käyttäjäryhmienvi tapahtumapolkuja, ja lopuksi tapahtumapolut esitellään kaikkien käyttäjäryhmienvi kannalta.

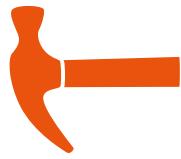
Tapahtumapolun rakentaminen alkaa käyttäjäryhmien tunnistamisella. Parettain tai pienryhmissä rakennetaan eri käyttäjäryhmienvi tapahtumapolkuja, ja lopuksi tapahtumapolut esitellään kaikkien käyttäjäryhmienvi kannalta.

Polku piirretään visuaaliseesti symbolien avulla. Symbolleita voi esimerkiksi tulostaa netistä tai käytää kirjassa olevia symbolimerkkejä (liite 2). Niistä liimataan paperille tapahtumaketjuja. Tapahtumapolku voidaan esittää myös videon muodossa tai sitä voidaan työstää tietokoneella kuvankäsittelyohjelman avulla.

 **3D-luonnostelu**
3D-luonnostelu tarkoittaa samankaltaista luonnostelia kuin paperille piirrettäessä, mutta tuottettuna nopeasti toteutettavaan kolmiulotteiseen muotoon. Sen avulla oppilaat voivat tutkia ideoitaan myös fyysisessä tilassa. 3D-luonnokseen avulla ideaa voi kehittää eteenpäin ja keskustella siitä toisten kanssa.

3D-luonnostelu voi tehdä esimerkiksi sähköasennusputkien, pähvin, teipin ja muiden edullisten ja saatavilla olevien materiaalien avulla. On tärkeää muistaa, että kyseessä ovat luonnokset, joita voi muokata ronskistikin kesken rakentamisen. Kaikkea ei tarvitse olla valmiaksi mietittyvä, kun luonnostelun aloittaa.

5. Prototyyppi



- Selvitetään, miten suunnitelma toimii käytännössä.
- Rakennetaan testirata uudelle toiminnalle.
- Keksitään, miten testata helposti ja nopeasti.



KUVA: OPINKIRJOJEN
JULIUS KONTTINEN

TÄSSÄ VAIHEESSA ON TÄRKEÄÄ, ETTÄ VOIDAAAN TESTATA SUUNNITELMAN TOIMIMISTA KÄYTÄNNÖSSÄ.

Nyt astuu kuvaan siis prototyppi, ensimmäinen testiversio suunnittelmaan toimivuudesta. Ensimmäisen prototyppin tavoite on ymmärtää mahdollisimman paljon lisää mahdollisimman vähällä väivällä. Prototyppi voidaan tehdä myös palvelun osasta, jos koko palvelun testaamiseen ei ole aikaa.

Prototyppi on luonnostelun tuloksena syntyneen lopputuloksen mietitympiversto, joka pitää ensin suunnitella ja sitten rakentaa. Prototyppin avulla on tarkoitus ymmärtää lisää suunnittelmaista. Siksi se kannattaa suunnitella siten, että saadaan mahdollisimman paljon uutta tietoa käyttämättä turhaa aikaa ja materiaaleja sellaiseen, mikä ei kerro suunnittelmaan kannalta uusia asioita. Suunnittelun aikana voidaan tehdä useita prototyypejä. Ne kehittyvät sitä mukaa eteenpäin, kun suunnitelmaasta on löydetty paranneltavaa.



Prototyppi palvelusta

Prototyppi palvelusta voi olla esimerkiksi "palvelurata", jossa kaikki valkeammin toteutettavat asiat on korvattu niiden toimintaa näyttelevillä oppilailla tai paperille piirrettyillä kuvilla. Jos halutaan kehittää uusi verkkopalvelusta koululle, voidaan siltä rakentaa prototyppi isoista paperereista ilmoitustaululle, uittaa ruokailijärjestystä taas voidaan kokeilla vaihtamalla päiväksi aikatauluja. Jos suunnitellaan tilamuutoksia, ne voidaan toteuttaa esimerkiksi pahvista rakenettuilla seinillä tai koulun tiloista valmiiksi löytyvillä kalusteilla.

HUOMIOITAVAA:

- Luonnossvaiheessa oli useampia ideoita rinnakkain – nyt valitaan yksi, jota ryhdytään testaamaan eteenpäin.
- Voidaan myös tehdä rinnakkain useita prototyyppejä, jos on kyse isosta ryhmästä ja aikaa riittää niiden kaikkien hyvään testaamiseen.
- Hyvästä ideasta voi tulla huono lopputulos ja huonosta ideasta hyvä – prototyppin avulla selvitetään, miten suunnitelma toimii käytännössä.

6. Testaus

EET

Kutsutaan kaikki
käyttäjät mukaan.
Kokeillaan yhdessä,
miten palvelu toimii.
Ratkaisu on jo lähellä.

TESTAAMINEN TAPAHTUU REAALIYMPÄRISTÖSSÄ PROTOTYPIN AVULLA.

Testaus voidaan tehdä pienestä tai suuresti. On parempi testata joku yksittäinen kohta palvelusta kunnolla kuin koko palvelu heikosti, jos aikaa tai mahdollisuksia ei ole koko palvelun testaamiseen.

Testattaaessa voidaan samalla kutsua muuta kouluuyhteisöä aiheen parin ja herättää mielenkiintoa laajemmalle.

Testauksessa on tärkeää ottaa mukaan testaaja kaikista käyttäjäryhmistä. Testauksen olosuhteet on hyvä miettiä, esimerkiksi eri ajankohdina voi tulla erilaisia tuloksia. Muotoilussa testauksessa ei yleensä ole tarkoitus saavuttaa tieteellisesti tarkkoja tuloksia, vaan enemmänkin saada laajempaa palautetta suunnitelmastä ja löytää tärkeimmät kehityskoneteet.

Bodystorming

Bodystormingin avulla voidaan kokeilla palvelun toimintaa käytännössä ja selvittää, onko suunnittelun aikana unohtunut jotain.

Bodystorming soveltuu hyvin palveluprototyypin testaamiseen. Se muistuttaa teknikkana roolileikkiä, mutta siinä työskennellään jo pidemmälle viedyn palvelun kanssa.

Bodystormingissa käydään palvelun prototyypin yhdessä läpi. Aluksi luodaan kiva ilmapiiri esimerkiksi jollakin lämmittelyteltävällä, ja sen jälkeen lähdetään yhdessä kulkemaan palvelua kohta kohdalta. Prototyppi edetessä pysähdytääni aina sitä mukaa, kun tulee mieleen jotaan kommentoitavaa tai huomioidavaa. Bodystormingissa pyritään kokemaan palvelu mahdollisimman tarkasti havaimoiden. Sitä voi myös tehdä eri käyttäjäryhmää sekoittaen, esimerkiksi sitten, että ryhmässä on opettaja ja eri-ikäisiä oppilaita.

Palvelun testauksessa voidaan kerätä palautetta myös värikkäiden tarrojen tai liimalappujen avulla. Uutta palvelua testaaville oppilaille ja henkilökunnalle annetaan väriilisiä tarroja/liimalappuja, joita he voivat liimata prototyppiin kokeillessaan uutta palvelua, ja kertoa niiden avulla omasta kokemuksestaan. Tarrat värikoodataan esimerkiksi seuraavasti:

- Vihreä – ilahduin
- Punainen – tässä kohtaa on vielä kehitettävä
- Keltainen – en ymmärtänyt täitä kohtaa

Tarjojen avulla ei saada yhtä tarkkaa palautetta kuin valikkaa haastattelulla, mutta se on kevyt ja helppo tapa "mitata palvelun lämpötilaa" eli löytää keskeisimpiä kehityskohteita ja onnistumisia.

MUITA TESTAUSMENETELMIÄ:

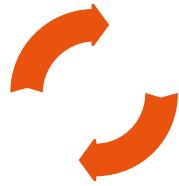
- Havainnointi: katso s. 34
- Kysely: otetaan prototyppi palvelusta käyttöön määritellyksi ajaksi. Tehdään testikäytön jälkeen lyhyt kysely palvelun käyttäjille esimerkiksi sähköisellä kyselylomakkeella tai kasvotusten.

VÄRILAPPU- PALAUTTE



KUVA: MUOTOILUN SKIDIAKATEMMA
TANI SIMBERG

Hyödynnetään
havainnot ja palautteet.
Vielä on monenlaisia
mahdollisuuksia
kehittää eteenpäin.
Kohti parempaa!



7. Jatkokehittely



Ristiin- kehittely

Jos kaksi ryhmää on tehty erilisiä projekteja, he voivat tutustua toistensa projekteihin ja jatkokehittelyä niitä ristiin. Jatkokehittelyä voidaan tehdä paritehtäväänä, jossa jokainen pari tekee saadun palautteen perusteella kolme erilaista muunnosta konseptista. Tehtävän voi tehdä myös ryhmässä.

1. Tehtävän aluksi kummassakin ryhmässä muodostetaan pareja, jotka esittävät toisen ryhmän pareille. Nämä muodostuu neljän oppilaan ryhmiä, joissa on kaksi oppilasta kummastakin ryhmästä.

2. Parit esittelevät toisilleen omat projektinsa ja kertovat saadusta palautteesta.

3. Sen jälkeen kumpikin pari tekee toisen projektista kolme erilaista muunnusta, jossa otetaan huomioon saatu palautteesta.

4. Neljän ryhmässä esitellään muunnonkset ja keskustellaan niistä yhdessä, sen jälkeen ne voidaan esittää myös muille ryhmille.

JATKOEHITTELYÄ ON HYVÄ TEHDÄ LAAJEMMALLA JOUKOLLA, JOTTA MUUKIN KOULUYHTEISÖ VOI OSALLISTUA PROSESSIIIN.

Prototyypistä saatua palautetta on tärkeä hyödyntää. Jatkokehittelyä voidaan jatkaa käytettäväissä olevasta ajasta riippuen joko lyhyemmin tai syvällisemmin paneutuen, ja prototyypipäi voi aina muokata uudenlaiseksi. Yleensä palvelu paranee kierros kierrokselta.

Jatkokehittelyn voi aloittaa esimerkiksi luokittelulla kerättyä havaintoja ja palautetta. Ne voi luokitella esimerkiksi sen perusteella, miten helppo muutokset on toteuttaa tai miten iso joukko niitä on toivonut. Jatkokehittelyssä voidaan myös hyödyntää useamman vaihtoehdon mallia, jossa suunnitelmaa muutetaan vaihtoehtoisesti suuntiin. Tämä on erityisen hyvä vaihtoehto silloin, jos toivottuja muutoksia ei voida toteuttaa samaan suunnitelmaan. Jatkokehittelyssä voidaan myös ensin yrittää löytää tärkeimmät kehittelyn kohdat, esimerkiksi valitsemalla kolme keskeisintä palautetta kerännytä kohtaa.

Jatkokehittelyä voidaan tehdä myös koulun arjen lomassa pitkin kouluvuotta.

8. Lanseeraus



On aika olla ylpeä
aikaansaannoksista.
Lanseeraus näyttelyn
tai blogin avulla.
Juhlan paikka - koko
yhteisö mukaan!

ON TÄRKEÄÄ NAUTTIA TEHDYSTÄ TYÖSTÄ JA SAADA SIITÄ POSITIIVISTA PALAUTETTA.

Palvelumuotoilumatkaa on syytä juhlistaa yhteisöllisesti ja antaa kaikille tekijöille ansaittuu palautetta. Lanseerauksessa tehty työ voidaan tuoda esille näyttelynä, lehtenä, videona tai verkkojulkaisuna. Lanseeraus voi olla myös projektin esittely koulun yhteissä tilaisuudessa tai vaikka esityksessä huoltajille. Toteutus voi olla näyttely, jolloin näyttelytilaa etsiessä sopivia paikkoja voivat koulun lisäksi tarjota esimerkiksi paikalliset kirjastot, kulttuurikohteet tai yhteisötilat. Näytelyn yhteydessä on mahdollista kerätä edelleen palautetta.

Valmiiksi saatu työ on palkitseva ja sen lanseeraus myös palauttaa mieliin muotoiluprosessin vaiheet. Lanseeraustilaisuudessa voidaan keskustella opitusta ja jakaa kokemuksia ja tuttemuksia matkan varrelta. Yhdessä voidaan pohtia, mitä ollaan opittu ja mikä on ollut hauskinta.



Osallistava arvointi ja dokumentointi

Arvointi kuuluu aina laadukkaaseen ja kehittäävään toimintaan. Osallistavaa arvointia kannattaa tehdä pitkin palvelumuotoiljaksoa erilaisten teknikkoin. Lyhytarvointiteknikoilla, kuten peukutuksella, hymiö- tai värikoodeikortilla, saadaan nopeasti tietää, miten työskentely on sujuunut, miltä oppilaista tuntuu ja niin edelleen. Osallistavien arvointiteknikoiden ajatuksena on, ettei oppilas ole arvioinnin kohteena, vaan yhdessä tekemistä, tavoitteiden toteutumista, prosessia tai omaa työskentelyä arvioidaan. Alla olevista arvointitavoista voi valita omalle ryhmälle sopivimmat.



Nettisivut ja blogi

Palvelumuotoilujakso tukee arvointti pitkin matkaa. Prosesсинomainen työtapa hyötyy tapahtumien tarkasta tallentamisesta ja kirjaamisesta muistin. Itse matka on arvokas, ei vain lopputulos. Oppilaat voivat oppia samassa yhteydessä, miten nettisivuja tehdään ja tutustua blogeihin.

Jokaisen vaiheen voi julkaissta nettisä, jolloin oppilaat voivat itse valokuvata, tehdä videoita tapahtumista ja kirjoittaa valheista blogitekstejä. Julkaisut voit toteuttaa pareittain, jolloin jokaiselle vaiheelle tulee omat julkaisijat, ja kaikki saavat vastuuta julkaisemisesta. Kokonaisuuteen voi liittää portfolion esittelemään koko jakson tuottamia tuloksia.

Huoneen lattialle kuvitellaan jana, jonka on oltava niin pitkä, että kaikki osallistujat mahtuvat seisomaan sen päällä. Janan päätt voi voivat olla "kyllä" – "ei" tai "erittäin hyvä – erittäin huono" ja keskellä on valitointehto "en osaa sanoa". Janna voi käyttää myös astelikkona "paljon" ja "vähän" sekä numeroiden janan eri kohdat "0-1-2-3-4-5", tms. Janan eri päässä voi olla myös väittämät. Ohjaaja esittää kysymyksen. Kukin osallistuja asettuu janalille, omaa näkemystään vastaavaan kohtaan. Jutellaan läheillä olevan henkilön kanssa omista ajatuksista liittyen aiheeseen, ja lopuksi nostetaan janan eri kohdilta yhteiseen keskusteluun aiheita, joita edellä käytin.



Jana

Kollektiivinen muistelu ja tarinaviiva

Palvelumuotoilujakson yhteisarvointi voidaan toteuttaa tarinaviivaa käyttäen. Kollektiivinen muistelu ja tarinaviiva – arvointimenetelmän tarkoituksesta on kartoittaa ja tarkastella projektin tilannetta jälkeenpäin tietyiltä ajanjaksolta. Kollektiivinen muistelu auttaa näkemään kokonaisuuden: mitä kaikkea ajanjaksolla on tapahtunut, kuka tehnyt mitäkin ja minkälaisia syseurauksia suhteita eri tilanteista tai tapahtumista löytyy. Kollektiivisen muistelun tuloksena syntyy tarinaviiva, jota tarkastellemalla pystyy näkemään asioiden ja tilanteiden kehityksen eri vaiheet suunnitelmosta toteutukseen.

Asetellaan erilaisia kuvakortteja pöydälle/lattiale. (Kuvakortteja voi kerätä ilmaispostikorteista, käytettyistä postikorteista liimaamalla kortin tekstillipuoli pöliön paperin alle, leikkaamalla lehdistää kuvia ja liimaamalla niitä kartongille, jne.) Jokainen saa valita kuvakortista yhden, joka sopii parhaiten kuvamaan omaa filistä, olotilaa, tunnelmaa tai muita ohjaajan ohjeen mukaista asiaa. "Valitse kuvaa, joka kuvastaa sitä olotilaa, joka sinulla oli muotoilujakson aluksi ja toinen kuva, joka kuvastaa muotoilujakson tunnelmaa mielestäsi parhaiten." / "Valitse kuva, joka kuvastaa sitä, mitä sinusta tuntuu työskennellä tässä ryhmässä." jne. Asetutaan istumaan piiriin, ja jokainen saa vuorollaan esitellä valitsemansa kuvan (laittaa se esim. kiertoon kalkille) ja kertoa, miten se kuvastaa omia filiksiä tms. Kaikille annetaan kertomisrauha, puhetta ei väittämättä kommentoida laisinkaan, vaan vuoro siirtyy seuraavalle ilman kommentointeja. Myös lyhyt kommentointi voi olla mukavaa – ohjaaja osaa toimia parhaiten tilanteen ja ryhmän mukaan.



Kuvakortit

Tarkastellaan palvelumuotoilujakson aikaista toimintaa ja tapahtumia. Jokainen mietti aluksi itsekseen ajanjakson merkittäviä tapahtumia ja kirjoittaa nämä (jokaisen tapahtuman erilliselle) tarlapuille. Seuraavaksi tarralaput kiinnitetään seinälle tarinaviivalle. Tarinaviiva on esimerkiksi liittautuville tai fläpeille piirretty ajanjakana, jossa kuvataan tarkastelun kohteena olevaa ajanjaksoa. Samalla kun osallistujat kiinnittävät lappuja aikajanaalle, he kertovat tunnelmaan ja taustoja lapuille kirjaamistaan asioista yksi kerrallaan. Samalla keskustellaan yhdessä tapahtumien kehitymisestä aikajanalla.

Kokonaistarkastelun jälkeen siirrytään arviointiin. Jokaiselle osallistujalle annetaan kolme vihreää ja kolme punaista lappua, joihin kirjataan kaikista tarinaviivalle kiinnitetyistä lappuista positiivisimmät (vihreä) ja negatiivisimmät (punainen) tapahtumat. Ryhmässä käydään keskustelua esille tulleista tapahtumista. (mukailtu: www.jelli.fi)

Lisää vertais- ja ryhmäarvointi-ideoita: Yks, kaks toimimaan! Työkaluja yhteiskunnallisten temojen opettamiseen.

On tärkeää tuoda näkyville, mitä muotoiluprosessin aikana on opittu. Arvointiin otetaan avuksi kuvaa muotoiluprosessista sivulta 14-15. Toimitaan pienryhmässä. Opettaja heijastaa prosessikaavion oppilaiden nähtäville. A3-kokoisille paperelle kirjoitetaan otsikot: ongelma, empatia, ideointi, luonnostelu, prototyppi, testaus, jatkokehittely ja lansseeraus. Paperit asetellaan puppetteille pitkin luokkaa. Pienryhmät valitsevat yhden paperin, ja kirjaavat siihen, mitä juuri otsikon nimeämässä vaiheessa opittiin. Kun kirjaaminen on tehty, siirtytään pienryhmän seuraavaan paperiin kirjaamaan opitut asiat. Sitä mukaa, kun ryhmiä käy pistellä, paperiin tulee lisää opittujaasioita näkyväksi. Lopuksi paperit käydään yhdessä läpi keskustelun yhdessä tehdyistä matkasta. Olennaista on keskustella myös siitä, miten muotoiluprosesia voi hyödyntää myös muussakin oppimisessa ja ongelmratkaisussa.



Muotoilu- prosessi on oppimis- prosessei

Monialainen oppimiskokonaisuus

TARKISTUSLISTA

- Luotiin turvallinen ja luova ilmapiiri.
- Suunniteltiin yhdessä oppilaiden kanssa.
- Nostettiin käsiteltävät teemat oppilaiden kokemuksista, kysymyksistä ja havainnoista.
- Kerättiin tietoa eri tavoin ja eri lähteistä.
- Annettiin mahdollisuuksia uteliaisiin, ideointiin ja luovuteen.
- Tuotiin koulun ulkopuolella opittu näkyväksi ja käyttöön koko ryhmälle.
- Käytettiin erilaisia oppimisympäristöjä.
- Työskenneltiin erilaisissa, eri-ikäisten ja/tai eri luokilla olevien oppilaiden kanssa.
- Käytettiin eri oppaineista ja lähteistä saatua tietoja ja taitoja.
- Työskenneltiin useiden aiustien ohjaamina.
- Käytettiin monenlaisia työskentelytapoja.
- Hyödynnettiin tieto- ja viestintäteknoogia.
- Opittiin työskentelemään ryhmässä ja ryhmänä.
- Annettiin mahdollisuuksia erilaisten mielipiteiden esille tuomiseen.
- Lisättiin oppilaiden omistajuutta koulun tiloihin tai ratkaisuihin.
- Opittiin löytämään yhdessä ratkaisuja.
- Työskenneltiin ajankohtaisen ja paikallisten asioiden parissa.
- Käytettiin erilaisia vuorovaikutustaitoja.
- Otettiin huomioon ekologiset, ekonomiset, ergonomiset, eettiset ja esteettiset näkökulmat.
- Annettiin mahdollisuuksia vaikuttaa ja osallistua päättöksentekoon.
- Tarjottiin valmiaksi saamisen kokemuksia.
- Rakennettiin yhtelsöö ja yhteisöllisyyttä toimimalla yhteisen tavoitteeen parissa.
- Toteutettiin osallistavaa arvointia oppilaiden toimesta pitkin matkaa ja matkan päätteeksi; tehtiin oppimisprosessi näkyväksi.
- Annettiin avaimet muuttua ja parantaa maailmaa!



Matkalla palvelumuotoiluun Ovat olleet mukana



TEOLLISUUSTAITEEN LIITTO ORNAMO

Teollisuustaitteen Liitto Ornamo on vuonna 1911 perustettu muotoilualan asiantuntijajärjestö, joka kehittää muotoilijan ammattia ja vaikuttaa muotoilun asemaan yhteiskunnassa. Jäsenistö koostuu alan korkeakoulutetuista ammattilaista. He työskentelevät muun muassa sisustusarkkitehtuurin, teollisen muotoilun, kaluste-, tekstili- ja vaatesuunnittelun, pakkaussuunnittelun, palvelumuotoilun, digitaalisen suunnittelun, muotoiluksavatuksen, taidekäsityön ja taiteen aloilla. Ornamo tekee tiivistä yhteistyötä muotoilusta kiinnostuneiden yritysten ja muiden toimijoiden kanssa. Ornamo vaikuttaa muotoilun edistämiseen eurooppalaisten ja kansainvälisen järjestöjen kautta.

HELSINGIN KULTTUURIKEKSUS

Helsingin Kulttuurikeskus on taiteen, kulttuurin ja luovuuden edistäjä, joka kehittää kulttuurisesti riakasta ja monimuotoista Helsingin seurtua. Helsingissä kulttuuri on kaikkien oikeus. Kulttuurikeskus tukee kulttuuria ja myöntää avustuksia, tuottaa kulttuuritoimintaa itse ja yhteistyössä muiden toimijoiden kanssa ja toimii aloitteellisesti ja tavoitteellisesti kulttuuripoliitikassa paikallisella, kansallisella ja kansainvälisellä tasolla.

SKIDIAKATEMIA

Ornamon ja Designmuseon Muotoilukasvatus kouluihin -hankkeessa pilotoidaan muotoiluksavatuksen opetuskokonaisuuksia. Muotoilun Skidiakatemia -lippäväkerhogen avulla. Helsingin kulttuurikeskuksen tukemän hankkeen tavoitteena on tuoda muotoiluajattelu osaksi koulujen toimintaa ja tuottaa opettajille uusia metodeja omaan opetukseensa. Muotoilukasvatus mahdollistaa eri oppaineiden integroinnin luontevasti ja tarjoaa sateenvaijon monialaisen ja ilmiölähtöisen oppimisen tavoitteisiin. Tämän viikon opetussisältö on tuotettu Skidiakatemian Palvelumuotoilu-kerrossa.

LAURA EURO

Laura Euro on strategiseen muotoiluun ja yhteissuunnitteluihin erikoistunut muotoilija. Hänen mieletään palvelumuotoilussa on olenaisista empaattinen suunnitelu ja eri näkökulmien mukaan tuominen. Kaiken lähtökohta on ihmisten toiminnan ymmärtäminen. Laura tekee parhailaan opinnäytteään Helsingin opetusvirastolle ja hän on kehittänyt Skidiakatemia-palvelumuotoilukerhon. Laura pyrkii kehittämään kouluihin sopivia muotoilun käytäntöjä.

KEHITTÄMISKESKUS OPINKIRJO

Opinkirjo on lasten ja nuorten hyvinvointia ja kasvua monipuolisesti tukeva järjestö. Yhdistys kehittää nuoria osallistavaa toimintaa yhdessä nuorten kanssa. Opinkirjo järjestää kouluutuksia ja tuottaa oppimateriaaleja koulunuorisotyöhön ja opetussuunnitelmiin toteuttamiseen. Opinkirjossa työskennellään muun muassa tiete-, osalaisuus- ja demokratiakasvatuksen, yrityjäykskasvatuksen, taide- ja muotoiluksavatuksen sekä opettajankoulutuksen parissa.

DESIGNMUSEO

Kansainvälisesti arvostettu Designmuseo on suomalaisen muotoilun valtakunnallinen erikoismuseo. Designmuseo sijaitsee Helsingissä kaartin kaupunginosassa. Designmuseo tutkii, kerää, tallentaa, dokumentoi ja esittää muotoilua Suomessa ja kansainvälisissä kiertonäyttelyissä. Designmuseossa kehitetään suomalaisista muotoiluksavustusta yhteistyössä muiden toimijoiden kanssa. Museossa on aina runsaasti tarjontaa kouluille. Tutustu museoon itsenäisesti, kulje oppaan kanssa tai työskentele työpajassa.



Innostaako muotoilukasvatuksesta?

Muutamia tutustumisvinkkejä

DESIGNARKISTO

Ladattavat muotoilutehtävät ja niihin liittyvä opas.
[www.elka.fi/designarkisto](http://elka.fi/designarkisto)

Muotoillulla on monipuolinen rooli osana yhteiskuntaa. Muotoilu on laaja-alaista ja se vaikuttaa meihin yksilöinä ja yhteisöinä. Se on osa koulujen arkea siinä missä teollisuuden tuotantojakin. Jos ennen muotoilija suunnitteli esineitä ja tuotteita, on nyt muotoilussa siirrytty yhä enemmän kohti palveluja, konsepteja ja elämyksiä. Muotoilija voi olla kehittämässä koulua, kaupunkia tai liikennepalvelua. Muotoilussa on voimaa ja sen avulla on mahdollista parantaa ihmisten arkea ja lisätä sosiaalista yhdenvertaisuutta. Kaikista ei tarvitse tulla muotoilijoita, mutta muotoilujuttelu hyödyttää kaikkia tulevaisuudessa.

Muotoilukasvatus alkaa tutustumalla muotoiluun, jolloin lähestytään ympäristötä monipuolisesti ja opitaan ympäristönlukutaitoa. Muotoilukasvatus on tutkimista, löytämistä ja kokelua, se on määritteilyä, kehittämistä ja kiteyttämistä. Se kehittää luovan ja kriittisen ajatteleman taitoja, ja se antaa tilaa mielikuvitukselle, ideoinnille ja oivalluksille.

Muotoilukasvatuksessa on keskeistä prosessi- ja tekemällä oppiminen sekä kokemuksellisuus. Siinä opitaan yhdessä, edistetään ongelmamatkailutaitoja ja kykyä ymmärtää erilaisia näkökulmia. Työkaluja ammenneaan ammattimuotoilun käytännöstä. Oppilaiden oma aktiivinen rooli korostuu ja heistä kasvaa aktiivisia, keskustelevia ja rohkeita toimijoita.

DESIGNMUSEO

Museovierailuja sekä muotoilukasvatuksen oppimissisältöjä ja linkkejä opetusmateriaaleihin.
www.designmuseo.fi

SUOMU, SUOMEN MUOTOILUKASVATUSSEURA

Muotoilukasvatuksen oppimissisältöjä, linkkejä opetusmateriaaleihin.
www.muotoilukasvatus.info

TEOLLISUUSTAITEEN LIITTO ORNAMO

Lisätietoa muotoilijoidesta ja muotoilukasvatuksesta, sen toimijoista ja sisällöistä.
www.ornamo.fi

ARKKI, LASTEN JA NUORTEN ARKKITEHTUURIKOULU

Taiteen laajaa perusopetusta arkkitehtuurissa, linkkejä opetusmateriaaleihin.
www.arkki.net

ARKKITEHTUUrimuseo

Museovierailuja sekä arkkitehtuurikassavatuksen oppimissisältöjä ja linkkejä opetusmateriaaleihin 4–18-vuotiaille.
www.mfa.fi

ARKKITEHTUUrin TIEDOTUSKESKUS

Arkkitehtuurikasvatuksen asiantuntija.
<http://archinfo.fi>

Julkaisuja

HELSINGIN KAUPUNKI

Koulujen muotoilupolku

<http://www.kultus.fi/sites/default/files/tukimateriaali/1030/2016-09/muotoilupolku.pdf>

SUOMEN MUOTOILUKASVATUSSEURA SUOMU RY

Mutku – Muotoilukasvatusta peruskouluun, open opas.

www.muotoilukasvatus.info

KEHITTÄMISKESKUS OPINKIRJO RY

Muotoilovali Opettajan opas muotoilukasvatukseen.

<https://www.opinkirjo.fi/easydata/customers/opinkirjo/files/materiaalit/muotoilova.pdf>

Ideasta ratkaisuun - virikkeitä luovaan

projektiyöskentelyyn

https://www.opinkirjo.fi/easydata/customers/opinkirjo/files/tiedekasvatus/ideasta_ratkaisuun-web-versio2c.pdf

Ideasta ratkaisuun 2 - virikkeitä luovaan

ongelmanratkaisun opetuksessa

https://www.opinkirjo.fi/easydata/customers/opinkirjo/files/materiaalit/ideasta_ratkaisuun_ii_web.pdf

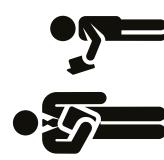
Keksitään lisää - materiaali keksintökerhoille

https://www.opinkirjo.fi/easydata/customers/opinkirjo/files/materiaalit/keksitaan_isaa_web.pdf

Yks, kaks toimimaan! Työkaluja yhteiskunnallisten teemojen opettamiseen

<https://prezi.com/q2g19zk3m0q-/yks-kaks-toimimaan>

Vesivärit	Tuoli	Kännnykkä	Matto	Vihko	Aakkoset
Reppu	Pulpetti	Tabletti	Vesivärit	Väripala	Kynä
Tietokone	Jalkapallo	Naulakko	Kirja	Videotyki	Käytävä
Ruokala					Ikkuna



Paperi

Vahtimestari

Opettajan-huone

Liikuntasali

Wilma

Luokka

Ilmoitustaulu

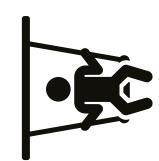
Lanka

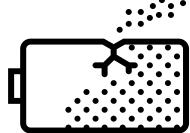
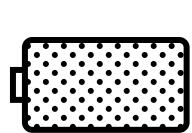
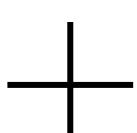
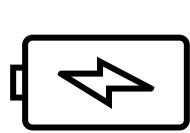
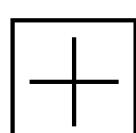
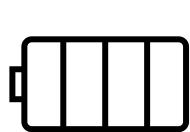
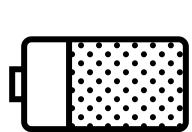
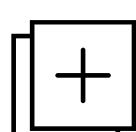
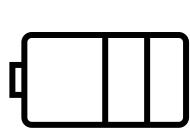
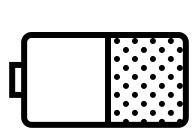
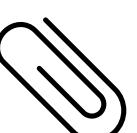
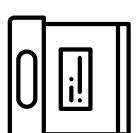
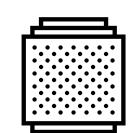
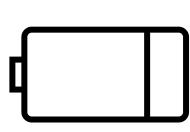
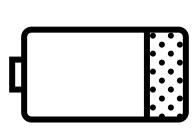
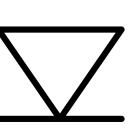
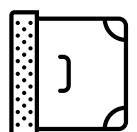
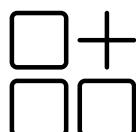
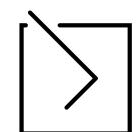
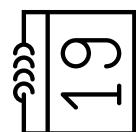
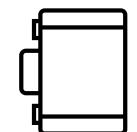
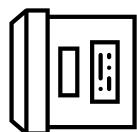
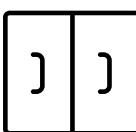
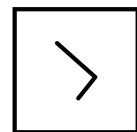
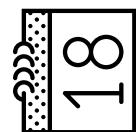
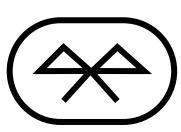
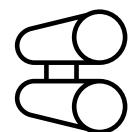
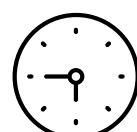
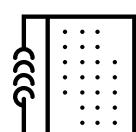
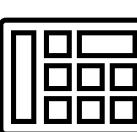
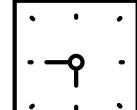
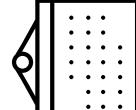
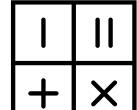
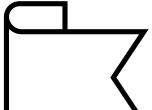
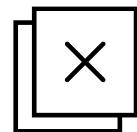
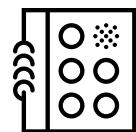
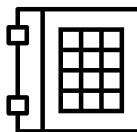
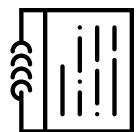
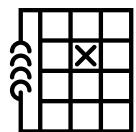
Ovi

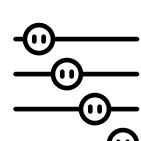
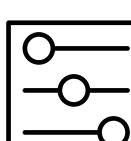
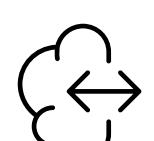
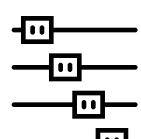
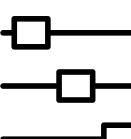
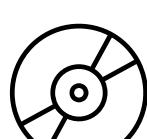
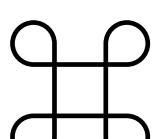
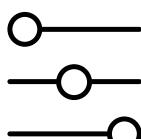
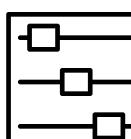
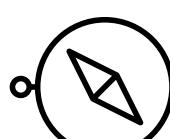
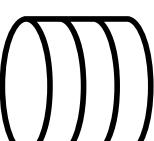
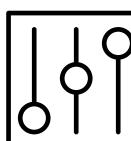
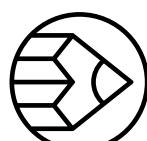
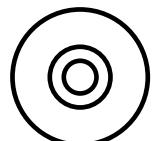
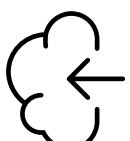
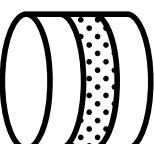
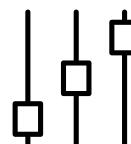
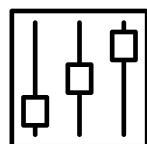
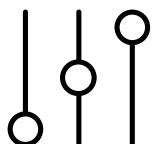
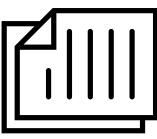
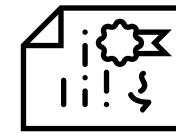
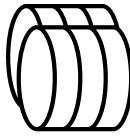
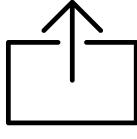
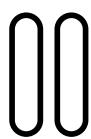
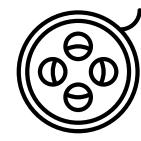
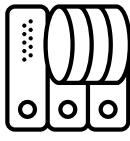
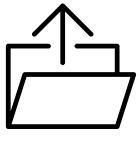
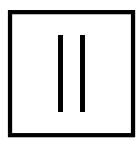
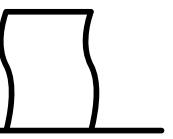
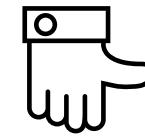
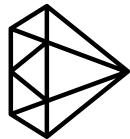
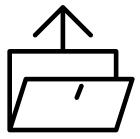
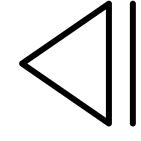
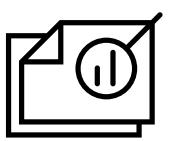
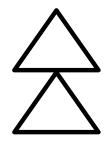
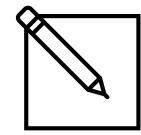
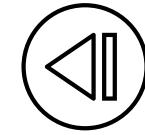
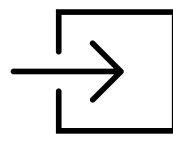
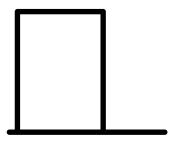
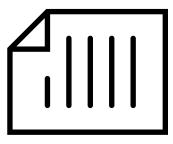
Jalkapallo

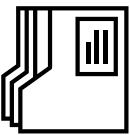
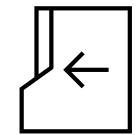
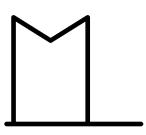
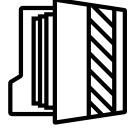
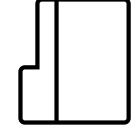
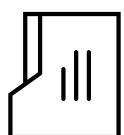
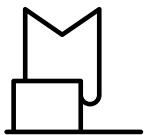
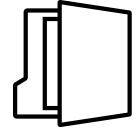
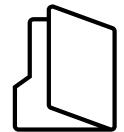
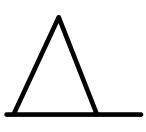
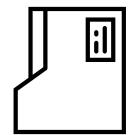
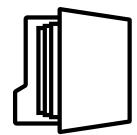
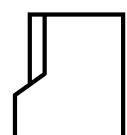
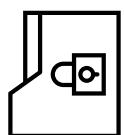
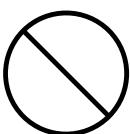
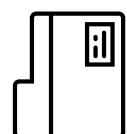
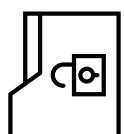
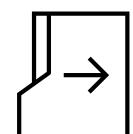
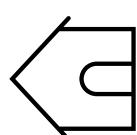
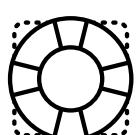
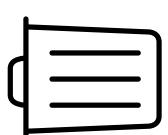
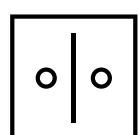
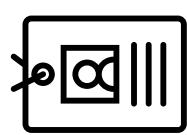
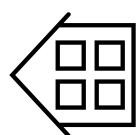
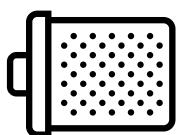
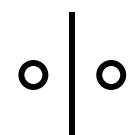
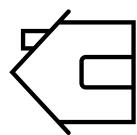
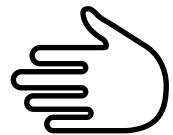
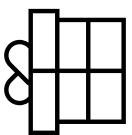
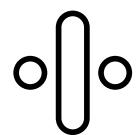
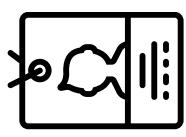
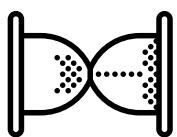
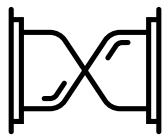
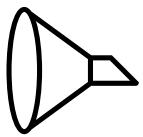
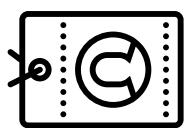
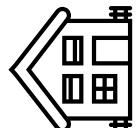
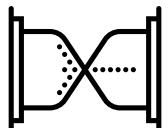
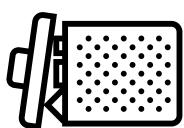
Sanomalehti

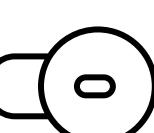
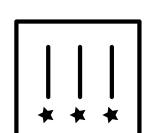
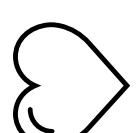
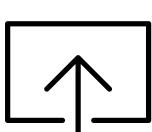
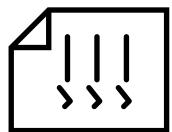
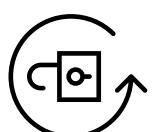
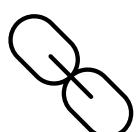
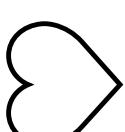
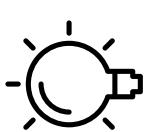
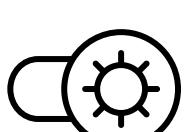
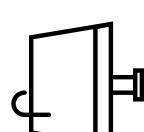
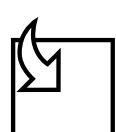
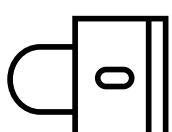
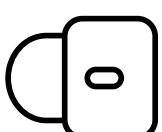
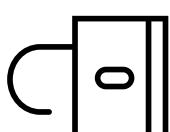
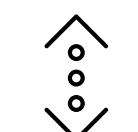
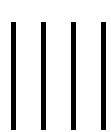
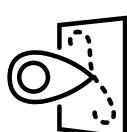
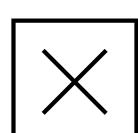
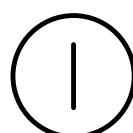
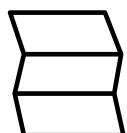
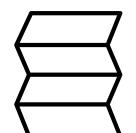
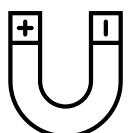
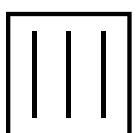
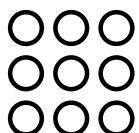
Avain

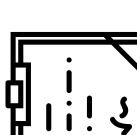
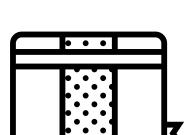
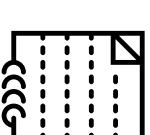
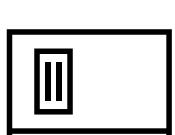
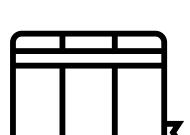
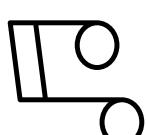
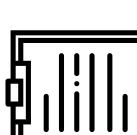
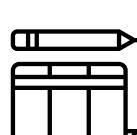
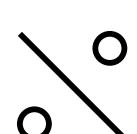
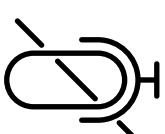
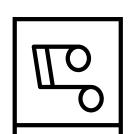
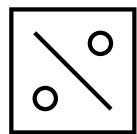
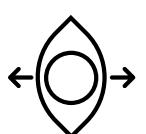
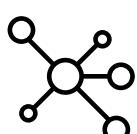
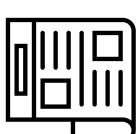
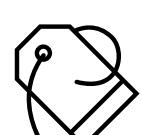
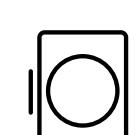
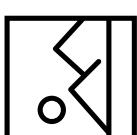
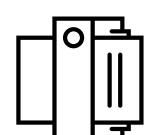
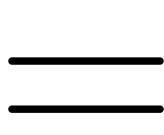
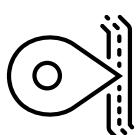
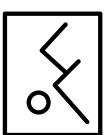
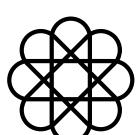
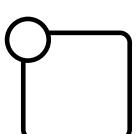
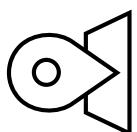
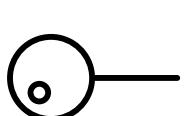
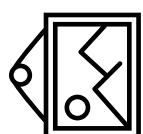
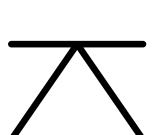
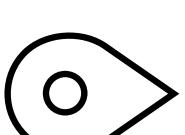
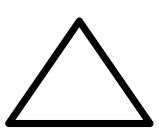
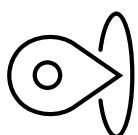
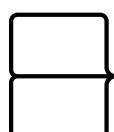
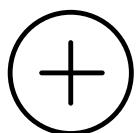
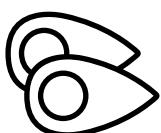


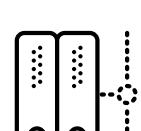
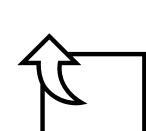
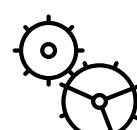
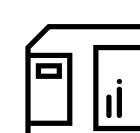
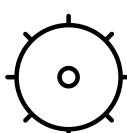
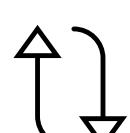
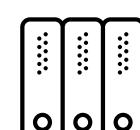
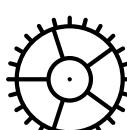
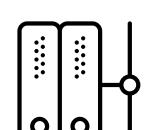
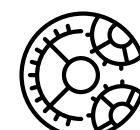
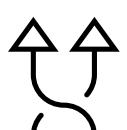
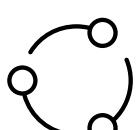
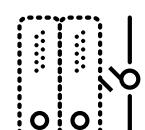
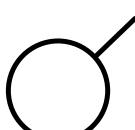
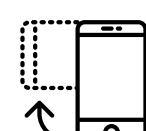
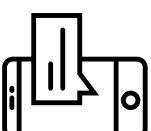
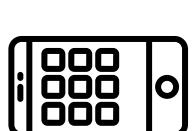
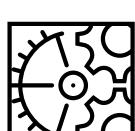
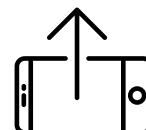
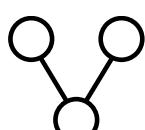
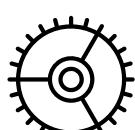
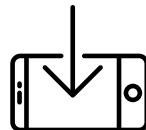
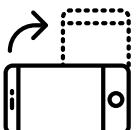
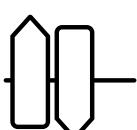
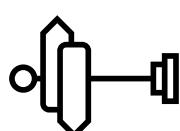
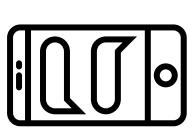
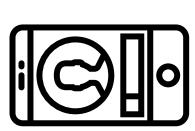
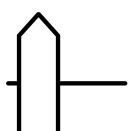
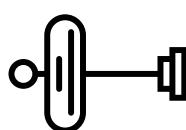
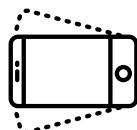
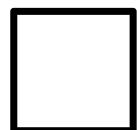
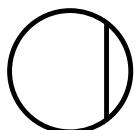


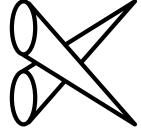
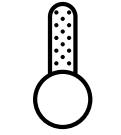
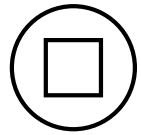
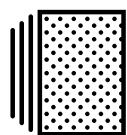
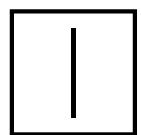
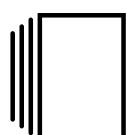
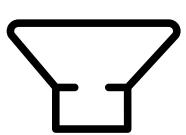
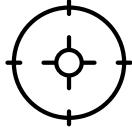
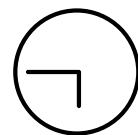
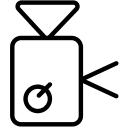
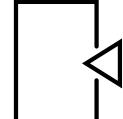
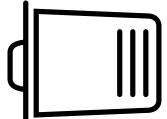
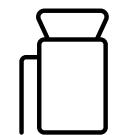
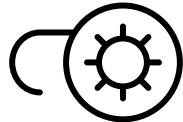
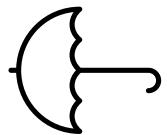
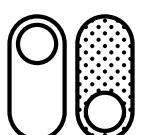
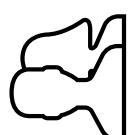
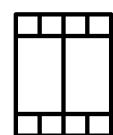
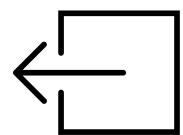
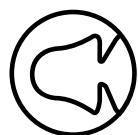
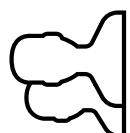


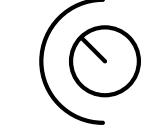
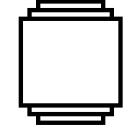
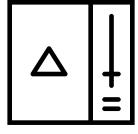
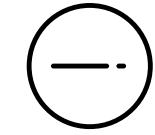
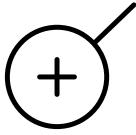
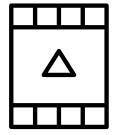
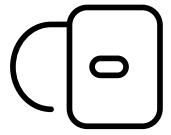
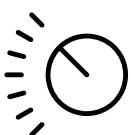
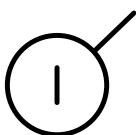
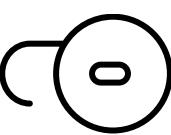
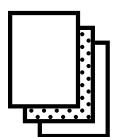
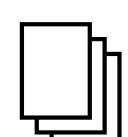
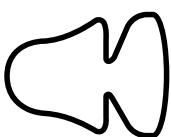
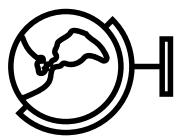
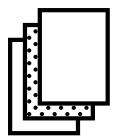
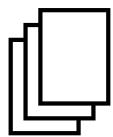
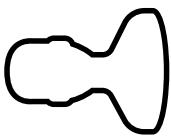














TERVETULOA MATKALLE PALVELUMUOTOILUUN!

MOKKI 1 tarjoaa palvelumuotoilun menetelmiä monialaisten oppimiskokonaisuuksien toteuttamisen tueksi.

Muotoiluprosessi antaa suuntaviivat matkalle. Muotoiluajattelu kehittää uudenlaisten ideoiden syntymistä ja korostaa vuorovaikutuksen ja yhteistyön merkitystä.

Matkalla palvelumuotoiluun päästään kehittämään koulua paremmin toimivaksi. Lähtökohtana ovat empatia sekä oppilaiden havainnot, tutkiminen, kekseliäisyys ja kokeilut, joten lopputulos voi yllättää kaikki.

