



Opettajien opas

• TIETOA YHTEISKEHITTÄMISEN
TYÖPAJASTA JA TEHTÄVISTÄ

DESIGN|ARKISTO

Tutkijantie 7 | 50100 Mikkeli | 044 321 3424 | designarkisto@elka.fi

www.designarkisto.fi | www.facebook.com/designarkisto | www.instagram.com/designarkisto_official

Tietoa työpajan teemasta.....3

Johdatus aiheeseen.....4

Yhteiskehittämisen työpaja.....5-11

Luokat 3.-9. ja toisen asteen opiskelijat

Työpajavaihtoehdot A-C.....6

Yhteiskehittämisen tehtävän ohjeistus.....7-11

Tuotteen suunnittelu -työpaja.....12-16

Luokat 1.-2., suomen kieltä opiskelevat ja erityisoppilaiden pienryhmät

Työpajavaihtoehto D.....13

Tuotteen suunnittelu -tehtävän ohjeistus.....12-16

Tietoa työpajan teemasta

Yhteiskehittäminen tämän päivän ilmiö

Muotoilu kehittyy voimakkaasti yhteiskunnan tarpeiden ja ilmiöiden kautta. Erityisesti vuorovaikutuksen merkitys nousee tärkeään rooliin suunnittelussa ja palveluiden kehittämisessä. Syksyn 2023 Designarkiston muotoiluviikkojen teemana oli yhteiskehittäminen. Yhteiskehittäminen ja osallistava toiminta ovat tämän päivän ilmiötä, mutta mitä ne vaativat suunnittelutiimiltä?

Ennen työpajan alkua ryhmä jaetaan tiimeihin, joiden koko on max. 4-5 oppilasta. Työpajan aihetta voidaan käsitellä yhdessä koko ryhmän kanssa, mutta tehtäväosuudet on tarkoitettu toteutettaviksi suunnittelutiimien kesken.

Luovan ajattelun merkitys

Palvelumuotoilussa erityispiirteinä ovat mm. pyrkimys vuorovaikutteiseen yhteiskehittämiseen ja luovien menetelmien hyödyntämiseen suunnittelun apuna. Muotoiluajattelu on muotoilijoiden työskentelytapa. Se on kokonaisvaltaista ajattelua ja loistava työkalu tarkastella asioita sekä luoda innovatiivisia ratkaisuja käsiteltäviin asioihin.

Työpajan johdatuksena osallistujat tutustuvat muotoilijoiden ajattelutyöhön Muotoilijan saappaissa -näyttelyn avulla ja perehtyvät aiheeseen eri alojen muotoilijoiden suunnittelutöiden kautta. (Muotoilijan saappaissa -näyttely on erillisenä pdf-tiedostona.)



Oivaltavaa kehittämistä

Työpajan rakenne on suunniteltu rohkaisemaan vuorovaikutuksen synnyssä, mutta onnistuminen tavoitteessa on paljon kiinni ryhmän osallistumisesta. Kokemus työpajasta on tärkeämpää kuin kehitettävä suunnitteluidea tai siitä tehtävä tuotos. Työpajan tavoitteena on herättää osallistujissa oivalluksia aihetta kohtaan sekä innostaa heittäytymään, leikkimään ja luomaan aktiivisesti vuorovaikutusta tukeva ilmapiiri oman suunnittelutiimin kanssa. Tärkeää on tuoda esiin, miten tiimissä työtehtäviä voidaan roolittaa niin, että kaikilla on tekemistä ja miten ristiriidat voidaan ratkaista yhdessä, jotta tiimi pääsee suunnittelussa eteenpäin. Näitä voivat olla esimerkiksi enemmistö päättää tai asiat voidaan ratkaista vaikka Kivi, paperi ja sakset -pelin avulla.

Erilaiset oppijat

Opettajan on mahdollista huomioida ryhmän ikätaso ja oppimiskyky ja varioida erilaisia tapoja työpajan toteuttamisessa. Kukin luokkaste käsittelee aihetta oman ikätasonsa mukaisesti.

Yhteiskehittämisen työpaja (Työpajavaihtoehdot A-C) on suunniteltu erityisesti 3.-9 luokkien oppilaille ja toisen asteen opiskelijoille. Tehtäväosuudessa suunnittelutiimit kehittävät kouluun toiminnallista pistettä hyvinvointia ja yhteishenkeä käsittelevään teemaviikon tapahtumaan. Tarkemmat ohjeet tähän löydät sivuilta 7-11.

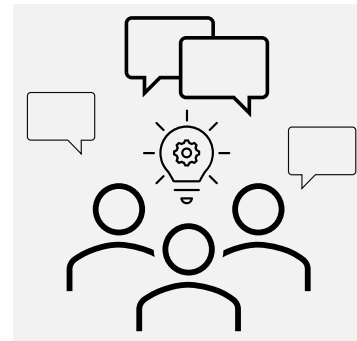
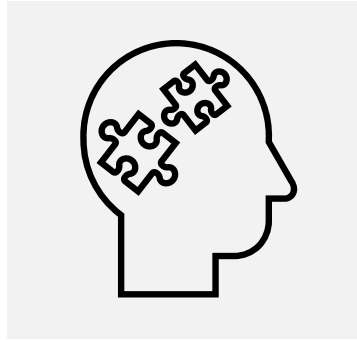
Tuotteen suunnittelu -työpaja (Työpajavaihtoehto D) on suunniteltu erityisesti 1.-2. luokkien oppilaille, suomen kieltä opiskeleville ja erityisryhmille, mutta se soveltuu hyvin myös muille luokka-asteille. Tehtävänä on tuotteen suunnittelu, ja se voidaan toteuttaa ryhmä- tai yksilötyönä. Tarkemmat ohjeet tähän löydät sivulta 12.

Johdatus aiheeseen

Kaikkiin työpajoihin kannattaa sisällyttää johdatus aiheeseen. Alussa tuodaan esiin yhteiskehittämisen kannalta olennaisia asioita, avataan työpajan teeman kannalta tärkeitä käsitteitä ja tutustutaan eri suunnittelualoihin Muotoilijan saappaissa -näyttelyn avulla. Oppilaiden kanssa on hyvä avata muotoilu-termiä esimerkkien avulla.

Mitä muotoilija tekee työkseen?

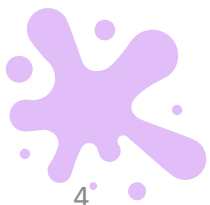
Esimerkki 1: Muotoilija usein suunnittelee erilaisia tuotteita. Luokkatilassa näkyvät esineet, kuten valaisimet, pöydät, tuolit, reppu, vesipullot yms. ovat jonkun henkilön suunnittelemlia. Samalla voidaan yhdessä miettiä sitä, mitä asioita muotoilijan on pitänyt ottaa huomioon esimerkiksi reppu suunnittelussa? Kenelle reppu on suunniteltu ja millaiseen käyttötarkoitukseen? Koulureppu lapselle tai tietokone-reppu aikuiselle näyttävät erilaisilta.



Esimerkki 2: Palvelumuotoilija voi suunnitella esimerkiksi asiakkaan kokemusta kaupassa. Millainen on sujuva asiointi kaupassa asiakkaan kannalta? Mitkä asiat vaikuttavat asiakaskokemukseen? Näitä voivat olla mm. tuotteiden järjestys, opastus, valaistus, myyjien apu ja käytös asiakastilanteissa.

Muotoilijan saappaissa -näyttely (erillinen pdf-tiedosto)

Yhteiskehittämisen työpajassa (työpajavaihtoehdot A-C) tiimit tutustuvat näyttelyyn ja tekevät visualisointitehtävän piirtäen. Ennen tehtävän alkua ryhmä jaetaan tiimeihin, joiden koko max. 4-5 oppilasta. Tehtävät voidaan arpoa tai sopia kullekin tiimille kiinnostava aihe. Tehtävässä piirretään käyttäjä tai käyttötilanne eli esimerkiksi henkilö käyttämässä tuotetta. Piirroksessa on tarkoitus kuvata tiimin keskusteluissa esiin nousseita asioita. Tarkoitus ei ole tehdä mestariteosta, vaan luonnostella kuvaa vaikka tikku-ukoilla. Kuvaa voidaan piirtää vuorotellen tai niin, että muut ideoivat ja kannustavat yhden piirtäessä. Tärkeintä on kuvata ideaa mahdollisimman yksinkertaisesti. Lopuksi tiimit esittelevät piirroksena koko ryhmälle.





Yhteiskehittämisen työpaja

Työpajavaihtoehdot A-C

DESIGN|ARKISTO

Tutkijantie 7 | 50100 Mikkeli | 044 321 3424 | designarkisto@elka.fi

www.designarkisto.fi | www.facebook.com/designarkisto | www.instagram.com/designarkisto_official



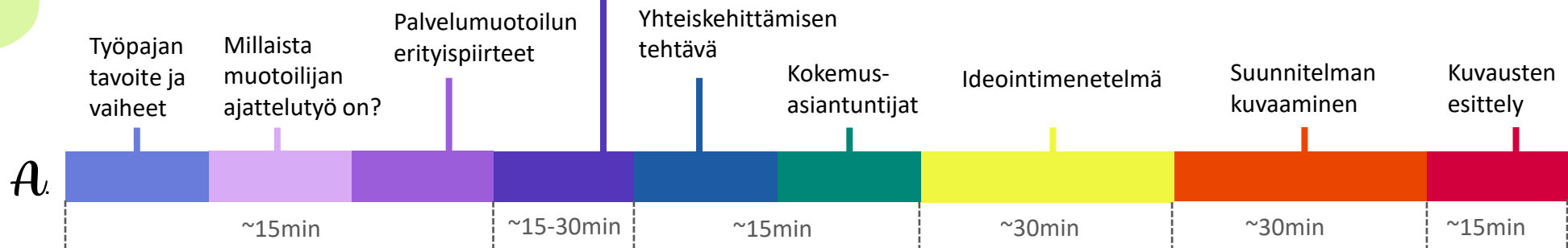
Työpajavaihtoehdot A-C

Luokat 3.-9 ja toisen asteen opiskelijat

Opettajan on mahdollista kokeilla erilaisia tapoja työpajan toteuttamisessa ja huomioida ryhmän koko, ikätaso ja oppimiskyky. Kokonaisuuden kesto voi muokata oppilaiden osallistumisen ja tiimien koon mukaan. Määritellyt ajat ovat suuntaa antavia. Työpajat on suunniteltu toteutettaviksi kahden tunnin kokonaisuuksina, mutta osia voidaan pilkkoa esimerkiksi eri päiville. Esimerkiksi 1. osa: johdanto ja näyttely + näyttelyn tehtävä (1 oppitunti) ja 2. osa yhteiskehittämisen tehtävä kokonaisuudessaan (kaksoistunti). Nuorempien oppilaiden kohdalla tehtävänannon ymmärtäminen vaatii enemmän aikaa ja ohjausta verrattuna isompiin oppilaisiin. Nuorempien kohdalla vaihtoehdot B tai C voivat siksi olla suositeltavia. Vaihtoehto A:n ideointimenetelmässä on tarkoitus edetä tiimin oman rytmin mukaan, kuitenkin opettajan antamassa aikataulussa. Ideointi voi jäädä kesken, ja sitä on tarkoitus jatkaa seuraavassa vaiheessa tehtäessä suunnitelman kuvausta. Keskeneräisyys siis kuuluu osaksi suunnitteluprosessia.

Tutustuminen muotoilijoiden töihin:

Muotoilijan saappaissa –näyttely + visualisointi tehtävä ja esittely



Vain 1. osa: Pisteiden toiminnan ideointi. (Mitä pisteessä tehdään?)



Vain 3. osa: Aiheen päättäminen tai eri vaihtoehtojen arvonta tiimeille. (Unelmatilan kahdeksan vaihtoehtoa)

Vain 1. osa: Pisteiden toiminnan ideointi. (Mitä pisteessä tehdään?)



Yhteiskehittämisen tehtävä

Työpajavaihtoehdot A-C (Yhteiskehittämisen työpajan luento ja harjoitustehtävät ovat erillisenä pdf-tiedostona.)

DESIGN | ARKISTO

TEHTÄVÄ:

Tiimi suunnittelee **toiminnallisen pisteen** koulun tiloihin tai koulun pihalle oppilaiden **hyvinvointia ja yhteishenkeä** edistävän teemaviikon tapahtumaan.

Toiminnallinen = tekemistä

Hyvinvointi = viitataan usein omaan terveyteen, elämänlaadun kokemiseen, itselleen myönteisestä tilasta

Yhteishenki = yhteenkuuluvuutta, halua toimia yhteisen hyvän eteen ja tätä tukevaa ilmapiiriä

Yhteiskehittämisen tehtävän aluksi on hyvä käydä läpi käsitteitä, jotta tehtävä ymmärretään oikein. Tehtävän kannalta on myös tärkeä muistuttaa roolituksesta tiimin sisällä ja millä tavoin toisia voidaan tsemppata. Yhteiskehittämiseen vaikuttaa olennaisesti myös tiimiin koko. Monihenkisessä tiimissä joudutaan keskustelemaan paljon, sopimaan ja tekemään enemmän kompromisseja. Tärkeintä on löytää ratkaisu ja päästä eteenpäin.

DESIGN | ARKISTO

Tutkijantie 7 | 50100 Mikkeli | 044 321 3424 | designarkisto@elka.fi

www.designarkisto.fi | www.facebook.com/designarkisto | www.instagram.com/designarkisto_official



1. Osan toteutus:

Käsiteltävät kysymykset jaetaan tiimien kesken eli puolet tiimeistä miettivät kysymystä: **Mitkä asiat auttavat minua voimaan hyvin?** ja toinen puoli kysymystä: **Millaisessa ryhmässä minulla on hyvä olla?**

Tiimit pohtivat kysymyksiä ja kirjoittivat asioita ylös paperille. Oppilaiden voi ensin antaa itsenäisesti etsiä sopivaa tapaa toimia tiimissä tai opastaa antamalla erilaisia vaihtoehtoja. Paperi voi esimerkiksi kiertää tiimiläiseltä toiselle tai kukin saa vuoron perään sanoa ajatuksensa ja yksi toimii kirjoittajana.

Tehtävässä on tarkoitus edetä rivakasti ja kirjoittaa kaikki kysymyksistä mieleen tulevat asiat. Tämän jälkeen tiimien kirjaamat asiat käydään läpi koko ryhmän kesken. Yhden tiimin kertoessa muut oppilaat arvioivat asiaa näyttämällä peukkuja joko ylös tai alaspäin. Arviointi tapahtuu sen mukaan auttaako asia itseä voimaan hyvin tai onko samaa/ eri mieltä asiasta.

1. osa: Kokemusasiiantuntijat

Asiantuntijoiden näkemykset

DESIGN|ARKISTO

Kysymysten käsittely mahdollisuuksien mukaan koko ryhmänä.

2. osa: Yleiset vastaukset

Asiantuntijoiden näkemykset

DESIGN|ARKISTO

Lisää pohdittavaa: Mitä koulussa voisi tehdä kunkin kohdan edistämiseksi? Millainen olisi unelmatilanne koulussa?

Hyvinvointi ja yhteishenki

Millaisia asioita halutaan edistää pisteissä?

2. Osan toteutus:

Kerrotaan, että kysymyksiin liittyen on tehty taustatutkimusta, ja niihin on haettu vastauksia hyvinvointiartikkeleista ja hyvinvointilaitoksen nettisivuilta.

Kerrotaan, että kuvassa on yleisiä vastauksia kysymyksiin. Tarkastellaan niitä yhdessä ja huomioidaan, että oppilaiden esiin nostamat asiat menevät juuri näiden asioiden sisälle.

Tärkeää on tuoda esille, että usein oppilaat tietävät, mikä on heille itselleen hyväksi. Tarkoitus on lisätä yhteistä ymmärrystä asiaa kohtaan ryhmänä.



3. osa: Unelmatilat

DESIGN | ARKISTO

Millainen voisi olla UNELMATILANNE koulussa?

1. SAAN UUSIA KAVEREITA
Käsittelee teemaa:
• Minulla on ystävä tai ystäviä.
• Minulla on hyvä olla.

2. YSTÄVÄLLINEN ILMAPIIRI
Käsittelee teemaa:
• Ystävällinen ilmapiiri
• Autetaan toisiamme
• Minulla on hyvä olla
• Meillä on yhteinen tavoite

3. OPPIMINEN ON MUKAVAA
Käsittelee teemaa:
• Meillä on hyvä ilmapiiri ja asenne opiskeluun
• Oppiminen on innostavaa ja hyödyllistä
• Meillä on yhteinen tavoite
• Minulla on hyvä olla.

4. RIITTÄVÄSTI LEPOA
Käsittelee teemaa:
• Lepo ja tauot
• Minulla on hyvä olla

5. LIIKKUMINEN ON KIVAA
Käsittelee teemaa:
• Liikkuminen (sisällä tai ulkona) tai ulkoilu
• Minulla on kivaa tekemistä tai kiva harrastus

6. ERILLAISUUS ON VOIMAVARA
Käsittelee teemaa:
• Hyväksytään toisemme
• Arvostamme toisiamme
• Tunnen oloni turvallisesti
• Minulla on hyvä olla

7. KAIKKI TUNTEET OVAT SALLITTUJA
Käsittelee teemaa:
• Autetaan toisiamme
• Hyväksytään toisemme
• Tunnen oloni turvallisesti
• Minulla on hyvä olla

8. HYVÄ RUOKA, PAREMPI MIELI
Käsittelee teemaa:
• Ravinto: riittävästi ja terveellistä
• Minulla on hyvä olla ja rauha syödä

3. Osan toteutus:

Kerrotaan: Yleisten hyvinvointiin vaikuttavien asioiden pohjalta on mietitty erilaisia unelmatiloja. Miten juuri näitä asioita voisi edesauttaa koulussa? Tämän pohjalta on luotu kahdeksan erilaista unelmatilaa. Käydään yhdessä läpi unelmatilat. (Unelmatilat löytyvät erillisenä pdf-tiedostona lisämateriaaleista)

Lisätehtävä: Ennen varsinaista tehtävää, voidaan miettiä, mihin asioihin kukin voisi itse vaikuttaa, jotta unelmatilanne toteutuisi koulussa. Esimerkiksi keskustelemalla tai äänestämällä kolme kohtaa. Äänestys kannattaa tehdä koko ryhmälle näkyvälle paikalle esimerkiksi taululle.

Tehtävä: Jokainen henkilö tiimissä äänestää näistä kahdeksasta unelmatilasta, mitä meidän koulussamme tulisi erityisesti kehittää, jotta unelmatilanne toteutuisi?

Toteutus: Äänestys voidaan tehdä tiimin sisällä ja eniten ääniä saaneesta kohdasta tulee tiimin aihe. Aiheet voidaan myös päättää, arpoa ne tiimeille tai äänestää koko ryhmän kesken. Aiheesta tulee tiimin toiminnallisen pisteen teema.

Tämän jälkeen palataan takaisin pohtimaan, mikä oli tiimin yhteiskehittämisen tehtävä:

Suunnitellaan toiminnallinen piste koulun tiloihin eli piste, jossa tehdään jotain. Seuraavaksi mietitään, millainen tekeminen sopisi tiimin aiheeseen?



Ideointimenetelmä

1. osa: Mitä pisteessä tehdään?

Ideoidaan
tämän kanssa

DESIGN|ARKISTO

TOIMINTAKORTIT

ESIMERKKI:
Aihe: Hyvä ruoka,
parempi mieli

TOIMINTAKORTTI:
Askartelu

PISTEESSÄ:
Askarrellaan paperista
terveellisiä ruoka-annoksia

IDEOIKAA YHDESSÄ:

1. Millainen tekeminen sopisi aiheeseen JA mitä pisteessä voisi tehdä? Millainen toiminta auttaisi unelmatilaan pääsemistä?
2. Apuna voi käyttää toimintakortteja ja kirjoittakaa ERILAISET ideat ylös paperille.
3. Mikä idea sopisi parhaiten aiheeseen? VALITKAA YHDESSÄ YKSI IDEA PISTEELLE.

2. osa:

Lootuskukka

Teikkaa
ja
liimaa

DESIGN|ARKISTO

Aihe

1. KIRJOITAKAA TIMIN AIHE YMPYRÄÄN JA LIIMAA SE KESKELLE PAPERIA. Jätä reunat liimaamatta, ympyrän alle tulee terälehtiä.
2. KIRJOITAKAA VALITTU IDEA 1. TERÄLEHDILLE eli se mitä pisteessä tehdään.
3. IDEOIKAA NUMEROIDEN MUKAISESTI SEURAAVILLE TERÄLEHDILLE.
 2. Kanelle piste on tarkoitettu? Eim, yksin, parin kanssa, useampi kaveri kerrallaan
 3. Missä kohdassa koulua piste sijaitsee?
 4. Mitä piste näyttää?
 5. Millainen tunne pisteessä on?
 6. Millainen olo pisteessä kävijälle halutaan saada aikaan?
 7. Mitä muuta pisteessä voisi olla?
 8. Miten yllättää positiivisesti kävijä tai mikä erityistä piste antaa kävijälle?
4. LIIMAAKAA YMPYRÄN ALLE TERÄLEHDIT, niin että ne ovat luotavissa. Liimaa vain käpystä, älä kirkkaan. Terälehtiä tulee lisää.

Ideointimenetelmä: Lootuskukka muusiolelu

3. osa: Lootuskukka

Teikkaa
ja
liimaa

DESIGN|ARKISTO

Aihe

1. TARKASTELLAAN JO KIRJOITETTUA TERÄLEHTÄ ERINSEEN
2. MITEN TERÄLEHDEN IDEA TOTEUTETAAN?
3. IDEOIKAA NUMEROIDEN MUKAISESTI SEURAAVILLE TERÄLEHDILLE.
 - Mitä pisteessä tehdään -> 1. Mitä välimitä tarvitaan?
 - Millaisia opastetta piste tarvitsee käyttäjilleen vai tuleeko pisteellä olla henkilö opastamassa?
 - Millaisia asioita pitää ottaa huomioon pisteen sijainnissa?
 - Millaisia kalusteita ja rakenteita tai yksityiskohtia pisteessä olisi?
 - Missä saadaan aikaan haluttu tunne?
 - Missä saadaan kävijälle haluttu olo aikaan?
 - Mitä muuta tulisi ottaa huomioon?
 - Mitä yllättäviä varten tulisi olla tai mitä asia vasti?
4. Tarkastellaan terälehtiä ja kirjoittaa terälehdille lisää ideoita pisteen toteuttamisesta. Lopuksi liimataa paikalleen.

Ideointimenetelmä: Lootuskukka muusiolelu

Vinkki: 2.-3. osissa on hyvä tehdä alku yhdessä, jotta oppilaat ymmärtävät, miten tulee toimia. Leikatkaa/kirjoittakaa yhdessä opastetusti ympyrä ja ensimmäinen terälehti. Käykää läpi myös liimaaminen A2 (tai A3) paperiin niin, että terälehtiä on mahdollisuus liimata lisää kukkaan.

Hyvinvointi ja yhteishenki

Millaisia asioita halutaan edistää pisteissä?

1. Osan toteutus

Tehtävä: Tiimi ideoi toimintakorttien avulla, millainen tekeminen sopisi aiheeseen. (Toimintakortit löytyvät pdf-tiedostona lisämateriaaleista.)

Toteutus: Erilaisista ideoista voidaan keskustella tai kirjata ne ylös. Pääasia on, että syntyy vähintään yksi idea, mikä sopii aiheeseen ja mistä jatkaa tehtävää. Useamman idean kohdalla tiimi voi valita tai äänestää parhaan.

2. -3. Osien toteutus:

Tehtävä: Tiimi suunnittelee toiminnallista pistettä vastaamalla annettuihin kysymyksiin.

Toteutus:

Tehdään kukka annettujen ohjeiden mukaisesti. Ympyrään kirjoitetaan tiimin aihe ja terälehdille vastauksia kysymyksiin. (Lootuskukan terälehdet löytyvät pdf-tiedostona lisämateriaaleista.) Kukka voidaan toteuttaa vaihtoehtoisesti myös piirtämällä ja kirjoittamalla paperiin.

Tarkoitus on edetä tiimin oman rytmin mukaan, kuitenkin opettajan antamassa aikataulussa. Ideointi voi jäädä kesken, ja tätä on tarkoitus jatkaa seuraavassa vaiheessa suunnitelman kuvausta tehdessä. Eli kesken-eräisyys kuuluu suunnitteluprosessiin.

Suunnitelmien kuvaaminen

Tiimi jatkaa suunnitelman ideointia erilaisten toteutustapojen mukaisesti. Mahdollista on valita kaikille tiimeille sama tai täysin erilaiset toteutustavat. Pienoismallin materiaaleiksi käy hyvin myös kierrätysmateriaalit tai muut kotoa/ koulusta saatavilla olevat materiaalit.

Pienoismalli

TEHKÄÄ OMASTA PISTEESTÄNNE PIENOISMALLI.

Millä tavoin ideoita voisi esittää pienoismallissa?

Pienoismallissa voi tuoda esiin kokonaisuutta, tilankäyttöä ja ihmisiä toimimassa pisteessä.

Materiaalivinkki: Pahvinen alusta pienoismallille, askarteluliima, sakset, aikakauslehdet, tussit, värikynät ja muistiinpanovälineet. Erilaisia käytettävissä olevia askartelumateriaaleja (esim. pahvia, silkkipaperia, kartonkia, jäätelöpuikkoja tai muita tikkuja, askartelupunoksia, narua tai muuta kierrätysmateriaalia).

Piirros tai hahmotelma

TEHKÄÄ OMASTA PISTEESTÄNNE PIIRROS TAI HAHMOTELMA PIIRTÄEN. *Millä tavoin ideoita voisi esittää piirroksessa?*

Piirros voi esittää kokonaisuutta tai osaa/osia pisteestä. Siinä voi tuoda esiin toimintaa tai teemaa.

Materiaalivinkki: Useampi A3 kokoinen paperi, vesivärit, värikynät ja muistiinpanovälineet.

Sarjakuva

TEHKÄÄ OMASTA PISTEESTÄNNE SARJAKUVA JA TUOKAA SIINÄ ESIIN TOIMINTAA PISTEESSÄ. *Miten toiminta liittyy hyvinvointi ja yhteishenki teemaan?*

Keksikää pisteestä tarina. Tyyli-lajina voi olla mm. huumori, sanonnat/murteet tai opettava tarina tosielämästä.

Materiaalivinkki: A3 kokoinen paperi, tussit, sakset, liimapuikko, aikakauslehdet, värikynät ja muistiinpanovälineet.


Mainosjuliste

TEHKÄÄ OMASTA PISTEESTÄNNE MAINOSJULISTE. *Miten mainostaa pistettä? Miten herättää mielenkiintoa?*

Julisteessa voi tuoda esiin toimintaa tai pisteen teemaa. Julisteen sommitteluun kannattaa kiinnittää huomiota.

Materiaalivinkki: A3 kokoinen paperi, tussit, sakset, liimapuikko, aikakauslehdet, värikynät ja muistiinpanovälineet.





Tuotteen suunnittelu -työpaja

Työpajavaihtoehto D

DESIGN|ARKISTO

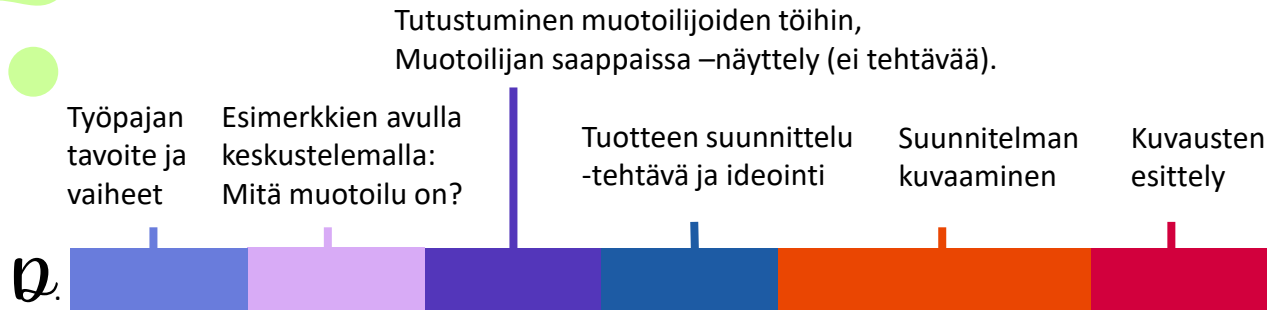
Tutkijantie 7 | 50100 Mikkeli | 044 321 3424 | designarkisto@elka.fi

www.designarkisto.fi | www.facebook.com/designarkisto | www.instagram.com/designarkisto_official



Työpajavaihtoehto D

Luokat 1.-2 , sekä suomen kieltä opiskelevat ja erityisoppilaiden pienryhmät



Opettajan on mahdollista kokeilla erilaisia tapoja työpajan toteuttamisessa ja huomioida ryhmän koko, ikätaso sekä oppimiskyky. Muotoilu-käsitettä on tarkoitus avata erilaisten esimerkkien avulla keskustellen ja käyttää käsitteen avaamisessa apuna Muotoilijan saappaissa –näyttelyä (löytyy erillisenä pdf-tiedostona). Näyttelyn visualisointitehtävää ei ole tarkoitus tehdä tässä työpajavaihtoehdossa, vaan näyttely toimii inspiraationa tuotteen suunnittelutehtävän ideoinnissa.

Suunnitelman ideoinnissa voi käyttää oppilaille tuttuja tapoja, kuten piirtämistä ja idean kuvaamisessa erilaisia helposti työstettäviä materiaaleja. Esimerkiksi silkkimassa on helposti työstettävä materiaali, joka ei tartu käsiin tai sotke paikkoja. Tehtävässä silkkimassasta voi tehdä joko tuotteen tai henkilön, joka käyttää tuotetta.

Tuotteen suunnittelu tehtävä

Työpajavaihtoehto D (Tuotteen suunnittelu –työpajan luento ja harjoitustehtävät ovat erillisenä pdf-tiedostona.)

Huomioiden oppilaiden henkilökohtaiset tasot voidaan tehtävä toteuttaa yksilö-, pari- tai ryhmätyönä. Tehtäväosuus voidaan tulostaa oppilaille, jotta oppilaat voivat ympyröidä tai keskustella osoittamalla kuvia.

1. osa: Valitaan tuote

VALITKAA YKSI AIHE:

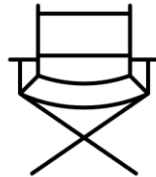
DESIGN|ARKISTO



VAATE



PAKKAUS



TUOLI

1. Osan toteutus:

Keskustelkaa yhdessä oppilaiden kanssa kuvista ja valitaan niistä YKSI tuote. Joko vaate, pakkaus tai tuoli.

2. osa: Millainen tuote

MILLAINEN TUOTE VOISI OLLA?

DESIGN|ARKISTO



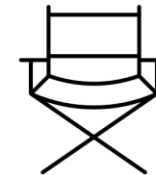
VAATE:

Juhlaan
Arkeen
Ulkoiluun
Urheiluun



PAKKAUS:

Juoma
Ruoka
Hiustenhoito
Ihohoito



TUOLI:

TV:n katsomiseen
Rentoutumiseen
Ruokailuun
Työn tekemiseen

2. Osan toteutus:

Keskustelkaa yhdessä oppilaiden kanssa kunkin tuotteen alapuolelle kirjoitetuista asioista. Millainen tuote voisi olla ja millaiseen käyttöön? Valitaan JO VALITULLE tuotteelle käyttötarkoitus näistä vaihtoehtoista.

Esimerkiksi mitä arki tarkoittaa? Maanantai, tiistai, keskiviikko, torstai ja perjantai eli ne päivät jolloin on koulua.

DESIGN|ARKISTO



Tuotteen suunnittelu tehtävä

3. osa: Kenelle

KENELLE TUOTE ON SUUNNITELTU? DESIGN|ARKISTO



LAPSELLE NUORELLE AIKUISELLE VANHUKSELLE

3. Osan toteutus:

Käydään yhdessä läpi kuvien henkilöt ja mietitään, kenelle tuote halutaan suunnitella. Valitaan YKSI tai USEAMPI vaihtoehto. Tuote voi olla suunniteltu myös kaikille.

4. osa: Värit

MISTÄ VÄREISTÄ HÄN PITÄÄ? DESIGN|ARKISTO

						
Valkoinen	Vaalean-sininen	Vaalean-lila	Vaalean-vihreä	Punainen	Keltainen	Vaalean-punainen
						
Musta	Sininen	Lila	Vihreä	Ruskea	Oranssi	Pinkki

4. Osan toteutus:

Mistä väreistä valittu henkilö pitää? Oppilaiden tason mukaan voidaan miettiä myös muita kriteereitä tai ominaisuuksia, joita henkilö haluaisi tuotteessa olevan. Näitä voivat olla värien lisäksi esimerkiksi materiaalit tai miltä tuote tuntuu ihoa vasten.

Tuotteen suunnittelu tehtävä

5. osa: Luonnos



6. osa: Pienoismalli



5.- 6. Osien toteutuksesta:

Suunnitelman ideoinnissa voi käyttää oppilaille tuttuja tapoja, kuten piirtämistä. Idean kuvaamisessa voi hyödyntää erilaisia helposti työstettäviä materiaaleja. Pienoismallin muotoilemisessa suositeltava materiaali on silkkimassa. Se on helposti työstettävä materiaali, joka ei tartu käsiin tai sotke paikkoja. Tehtävässä silkkimassasta voi tehdä joko tuotteen tai henkilön, joka käyttää tuotetta.

Mukavaa työpajaa!

MIELENKIINTOISTA KIRJALLISUUTTA:

- Palvelumuotoilu. Tekijä: Juha Tuulaniemi 2011
- Muotoiluajattelu. Tekijä: Satu Miettinen 2014
- This is Service Design Doing. Tekijä: Marc Stickdorn et al. 2017
- The Design Thinking Toolbox. Tekijä: Michael Lewrick et al. 2020
- Muotoilun avaimet älykkääseen teollisuuteen ja liiketoiminnan ketterään kehittämiseen. Tekijä: Satu Miettinen 2021