



ARKKITEHTUURIN
& MUOTOILUN
OPPIMISEN
KESKUS

A&DO Labra

- Hyvän lähiympäristön työkirja

Arkkitehtuuri, muotoilu, hyvä lähiympäristö, arkkitehtuurikasvatus,
muotoilukasvatus, museot, oppiminen



designmuseo



ARKKITEHTUURIMUSEO

MUSEOVISIO

Suomen Kulttuurirahasto

A&DO Labra – Hyvän lähiympäristön työkirja

Tutki. Ihmettele. Kokeile. Leiki.

Omilla kokemuksilla, havainnoilla ja pohdintoilla on vahva yhteys oppimiseen. Tässä työkirjassa tutkitaan ja tutustutaan lähiympäristöön, sen esineisiin, rakennuksiin, puistoihin, kulkuväyliin ja -välineisiin sekä erilaisiin niihin liittyviin ilmiöihin. Oppiminen linkitetään oppijan omaan kokemusmaailmaan ja oppimisympäristönä toimii oma lähiympäristö. Ilmiöoppimisen pohja rakentuu kuudesta museoesineestä ja kiertävän pedagogisen arkkitehtuurin ja muotoilun näyttelyn A&DO Labran sisällöstä.

Omassa lähiympäristössä toteutuva arkkitehtuuri- ja muotoilukasvatus vastaa osaltaan esiopetuksen opetussuunnitelman tavoitteisiin (EOPS 2014). Arkkitehtuuri- ja muotoilukasvatukseen liittyvät mm. opetuksen yhteiset tavoitteet ja oppimiskokonaisuudet: Tutkin ja toimin ympäristössäni, Ilmaisun monet muodot, Minä ja meidän yhteisömme ja Kasvan ja kehityn. *

Peruskoulun opetussuunnitelman perusteissa (POPS 2014) on kirjaus muotoilusta käsityön sisällöissä ja muotoilun ja arkkitehtuurin oppiminen on osa kuvataiteen opetussisältöä. Arkkitehtuuri- ja muotoilukasvatus voivat tukea myös laaja-alaisen osaamisen taitojen kehittymistä muun muassa: Ajattelu ja oppimaan oppiminen (L1), Kulttuurinen osaaminen, vuorovaikutus ja ilmaisu (L2), Monilukutaito (L4) ja

Osallistuminen, vaikuttaminen ja kestävän tulevaisuuden rakentaminen (L7). * Parhaimmillaan oppiminen onkin tiedon- ja taidonalat ylittävää.

Lähiympäristöön liittyvät havainnot, kokemukset ja tiedot, niiden jäsentäminen ja kuvaaminen auttavat lapsia ja nuoria kehittymään ajattelijoina sekä oppijoina. Heitä kannustetaan pohtimaan ihmisen suhdetta ympäristöönsä, ohjataan havainnoimaan ympäristön teknologiaa, suunnittelua sekä innostetaan kokeilemaan ja keksimään omia ratkaisuja.

Leikki ja muut lapsille ominaiset tavat oppia ja työskennellä ovat arkkitehtuuri- ja muotoilukasvatuksen lähtökohtia. A&DO – Arkkitehtuurin ja muotoilun oppimisen keskuksen kaikenikäisille ihmisille tarkoitettu viesti Tutki. Ihmettele. Kokeile. Leiki. sopii erityisen hyvin lapsille, koska se kuvaa lapsille ominaista tapaa ottaa maailmaa haltuun.

Löytöretki lähiympäristöön alkakoon!

Opetusmateriaalin palvelumuotoilu /
Riikka Jalava

Opetuksellinen sisältö / Hanna Kapanen,
Riikka Jalava, Marjut Alitalo

Kuvitukset / Hanna Kutvonen,
Riikka Jalava (symbolit)

Valokuvat / Mari Kallionpää

Graafinen ilme / Dog Design

Taitto / Riikka Jalava

Tuotanto / A&DO - Arkkitehtuurin ja muotoilun oppimisen keskus

* Esiopetuksen opetussuunnitelman perusteet 2014. Opetushallitus.

* Perusopetuksen opetussuunnitelman perusteet 2014. Opetushallitus.

Hyvä lähiympäristö on:

Tämän työkirjan aiheena on hyvä lähiympäristö. Minkälainen sinun lähiympäristösi on? Minkälaisessa talossa asut? Minkälaiset vaatteet sinulla on päälläsi? Entä miten liikut kaupungissa, missä kuljet?

Arkkitehtuuri ja muotoilu ovat läsnä jokaisen arjessa. Ne ovat ympäristöä, jossa elämme, liikumme, opimme. Ne ovat siellä, missä teemme arkisia askareita ja kohtaamme toisia ihmisiä. Hyvällä suunnittelulla pyritään parempaan elinympäristöön.

Haluamme sinun pohtivan kanssamme, minkälainen arkkitehtuuri ja muotoilu tukevat hyvää arkea ja kestävää kehitystä. Minkälaisessa ympäristössä sinä haluat elää tulevaisuudessa?

Esteettinen

Esteettinen eli kaunis ympäristö säästyy ilkeimmältä. Toimivat ja kauniit tuotteet tuovat halun pitää huolta ja korjata. Esteettinen ympäristö on kestävä, se lisää hyvinvointia ja iloa.

Ergonominen

Ergonominen, ihmiselle sopiva ympäristö, huomioi käyttäjän. Se sovittaa tekniikan ja toiminnan ihmiselle sopivaksi. Ergonomisen suunnittelun avulla parannetaan turvallisuutta, terveyttä, hyvinvointia sekä tuetaan tehokasta toimintaa.

Ekologinen

Ekologisessa tarkastelussa huomioidaan rakennusten ja tuotteiden suhde luontoon. Silloin tarkastellaan niiden valmistusta, käyttöä ja hylkäämistä. Ekologisessa suunnittelussa keskitytään eliöiden ja eliölajien vuorovaikutukseen toistensa kanssa. Lisäksi siinä huomioidaan vuorovaikutus elottoman ympäristön kanssa.

Ekonominen

Ekonomisuus tarkastelee suunnittelun taloutta, kokonaishintaa. Se varmistaa, että valmistus ja rakentaminen on mahdollista ja kannattavaa.

Eettinen

Eettinen tuotanto on vastuullista, se huomioi luonnon ja sen vaikutuksen ihmisten elämään. Kuluttajat ovat entistä kiinnostuneempia siitä, mistä arkiset tuotteemme tulevat. Suunniteltu ja rakennettu ympäristö kertoo, millä arvoilla ja asenteilla se on luotu.

Empaattinen

Empatia on kykyä ymmärtää toisen kokemusta, kykyä asettua toisen asemaan. Suunnittelussa empatia tarkoittaa sitä, että otetaan huomioon käyttäjien tarpeet ja toiveet.



Suunnittelija tutkii ja havainnoi ympäristöä aistiensa kautta.

Ota mukaan tutkimusretkelle utelias mieli ja tarkat aistisi!



Suunnittelijan työkaluja



Mitä näen, kuulen, ajattelen, tunnen, maistan, haistan, kosketan?

Tehtävien tasot

Miltä tasolta ponnistat tehtävien pariin?
 Onko arkkitehtuuri ja muotoilu jo ”tuttu juttu” vai kenties aivan uusi asia? Entä etsitkö pientä ”välipalatehtävää” vai kenties ”laajempaa kokonaisuutta”?
 Värikoodit ja symbolit auttavat matkaasi!



Olen aloittelija.
 ”Helppo taso”



Muotoilu on tuttua.
 ”Haastavampi taso”



Välipala!
 ”Lyhyt ja nopea tehtävä”



Laajempi kokonaisuus
 ”Pidempi-kestoinen tehtävä”

Miten käytän työkirjaa?

Työkirja tarjoaa monen ikäryhmän opettajille/ohjaajille arkkitehtuuri- ja muotoilukasvatuksen perusteita paketissa, jota voi soveltaa haluamallaan tavalla. Opettaja/ohjaaja voi valita oman ryhmän tasoon sopivia elementtejä ja tehtäviä. Opetuskokonaisuudesta voi poimia yksittäisiä tehtäviä, tai toteuttaa niitä kokonaisuus kerrallaan pidemmällä aikavälillä. Tässä muutamia esimerkkejä työkirjan käytöstä:



Olen aloittelija.
”Helppo taso”

Lähde tutkimaan lähiympäristöä tuttujen esineiden, rakennusten ja ympäristöjen kautta. Ota avuksi kysymykset ja eri aistit. Voit halutessasi hyödyntää aistikortit tutkimusretkellä.



Muotoilu on tuttua.
”Haastavampi taso”

Syvenny aiheisiin. Etsi lisätietoa suunnittelijoista ja suunnittelu-esimerkeistä. Tutustu arkkitehtuuriin ja muotoiluun eri aikakausilla. Lisätietoa löydät esimerkiksi museoiden julkaisuista ja verkkosivuilta.



Välipala!
”Lyhyt ja nopea tehtävä”

Ota käyttöön tulostettava tehtäväpohja. Suunnittele esimerkiksi talo, vaate, polkupyörä, tulevaisuuden kaupunki tai pohdi mihin roska-astiaan roskat kuuluvat.



Laajempi kokonaisuus
”Pidempi-kestoinen tehtävä”

Tee lähiympäristöön liittyvä pidempi projekti. Käy läpi kokonaisia opetuskokonaisuuksia. Yhdistä oppimiseen eri taidon- ja tiedonaloja ja/tai rakenna monialainen oppimiskokonaisuus.

Tutki. Ihmettele. Kokeile. Leiki.

Työkirjan rakenne

Aluksi tutustutaan nostoon museokokoelmasta (esine/rakennus/ ympäristö). Seuraavaksi siirrytään omaan lähiympäristöön etsimään sieltä vastaava esimerkki. Esimerkkiä tutkitaan ja sitä lähestytään suunnittelijan silmin. Lopuksi suunnitellaan itse. Osallistumisesta opetuskokonaisuuteen saa diplomien, johon merkitään opetuksen lähtökohdat/ laajuus.

Tutustu

Tutustutaan aiheeseen ja teemaan museo-esineen avulla. Kuunnellaan tarina esineestä, katsotaan kuvaa.

Etsi

Etsitään omasta lähiympäristöstä löytyvä vastaava esine/rakennus/ympäristö. Tutkitaan ja havainnoidaan. Jaetaan ajatuksia ja keskustellaan yhdessä.

Tutki

Tutkitaan ympäristöä suunnittelijan silmin. Otetaan käyttöön aistit. Käytetään silmiä, korvia, nenää ja käsiä. Jaetaan ajatuksia ja keskustellaan yhdessä.

Suunnittele

Innostutaan kokeilemaan ja keksimään omia ratkaisuja. Suunnitellaan ja piirretään. Voidaan rakentaa suunnitelmasta myös kolmiulotteinen malli.

Olet
lähiympäristön
taitaja

Nimi _____

on osallistunut arkkitehtuurin ja muotoilun sekä oman lähiympäristön tutkimiseen, katsonut maailmaa suunnittelijan silmin sekä tehnyt omaa suunnittelua. Tutkimuksen lähtökohtana ovat olleet seuraavat esineet:



_____ Päivämäärä

Diplomi: A&DO Labra

Tutkimusmatka lähiympäristössä

Lähdetään tutkimaan lähiympäristöä tuttujen esineiden, rakennusten ja ympäristöjen avulla. Työkirja tarjoaa kuuden kokonaisuuden valikoiman toiminnallisia aktiviteetteja, joiden tarkoituksena on kehittää lapsen kiinnostusta ja ymmärrystä arkkitehtuurista, muotoilusta ja ympäristöön liittyvistä asioista. Aktiviteetit voi ottaa käyttöön esimerkiksi luokkahuoneessa ja/tai ulkona. Aktiviteetit soveltuvat myös kerhotoimintaan ja käytettäväksi kotona.



Kesämaja

Kesämökillä eletään usein yksinkertaisesti ja pienemmissä tiloissa. Voisitko sinä asua sillä tavalla läpi vuoden?

Pienoismallit kuvaavat erilaisia pieniä lomanviettopaikkoja;

- helsinkiläisen siirtolapuutarhan tavallista mökkiä ja
- retkeilymajaan Espoon Suvisaaristossa.

Siirtolapuutarhasta ja kesämajasta kaupungissa haetaan edelleenkin samoja asioita, kuin vaikka sata vuotta sitten: hyvinvointia, vapaa-ajanviettopaikkaa ja luonnossa oleskelua.

Toisenlaisesta asumisesta haetaan myös yksinkertaista elämää, asumisen hinnan alentamista ja luontoystävällisyyttä. Sillä on merkitystä, missä asut. Suurimman rasitteen luonnolle tuottavat nimittäin asuminen ja liikenne.

Arkkitehtuuri

Arkkitehti suunnittelee huonekaluja, tiloja ja taloja. Hän tekee myös yhdyskunta- ja kaupunkisuunnittelua. Arkkitehti on rakennetun ympäristön suunnittelija.

Tutki.
Ihmettele.
Kokeile.
Leiki.

Pienoismallit

1. Merimaja, Kivinokan kesämaja-alue 1999
Suunnittelu: Harri Hautajärvi
2. Kesämaja Wikända, Malmkopplan 1930
Suunnittelu: Eva Kuhlefeldt-Ekelund
3. Mökkimalli Silmu A, Niipperin ryhmäpuutarha, Espoo 2012-
Suunnittelu: Versta Arkkitehdit
4. Tyypimajamalli K, Herttoniemen siirtolapuutarha 1934
Suunnittelu: Ingeborg Wahlroos



Tutkitaan rakennuksia eri kulmista.

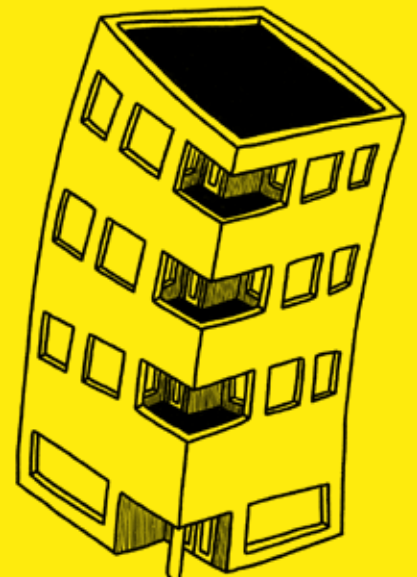


Mitä asumiseen tarvitaan?



Mitä kaikkia osia rakennuksista löytyykään?

Mitä erilaisia materiaaleja niissä on käytetty?





Havainnoi lähiympäristösi, minkälaisia rakennuksia näet? Miltä ne näyttävät?

.....



Miltä rakennuksen sisällä kuulostaa? Entä sen ulkopuolella? Miten sää vaikuttaa äänimaailmaan?

.....

Mitä voin kokea aistieni avulla?



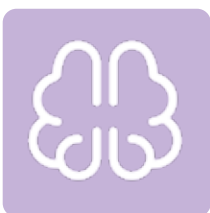
Miltä rakennus haisee? Tutki rakennuksen eri materiaaleja haistelemalla.

.....



Miltä rakennus tuntuu? Tunnistatko rakennuksen eri materiaaleja?

.....



Mitä rakennuksesta tulee mieleesi? Mitä ajatuksia ja tunteita se sinussa herättää?

.....

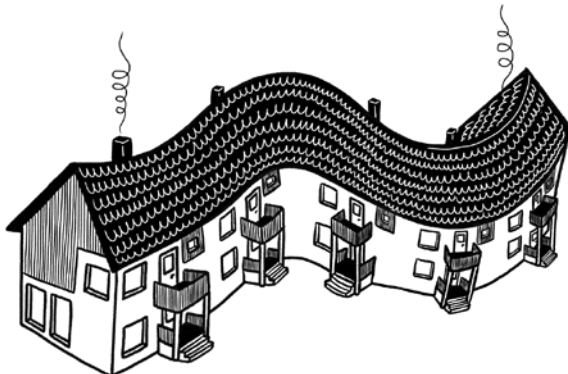
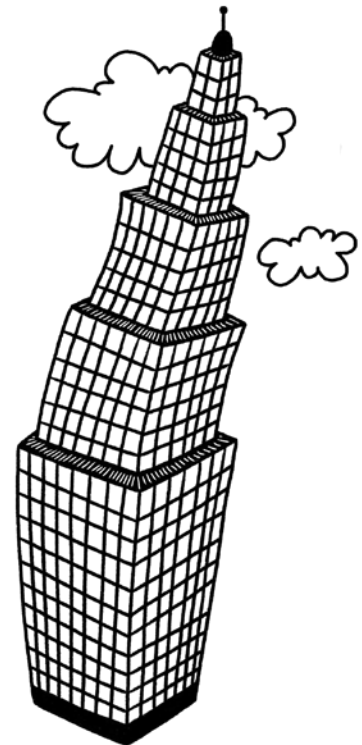
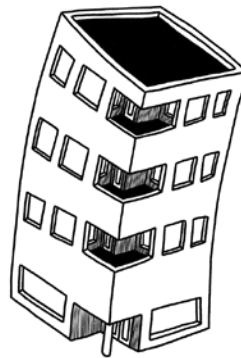
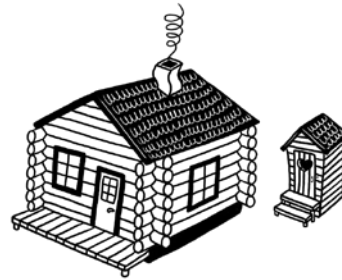
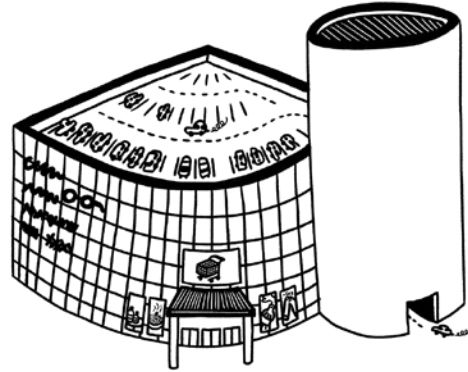


Suunnittele ja piirrä oma unelmatalosi

Millainen olisi juuri sinulle sopiva talo?
Mitä muotoja ja ominaisuuksia siinä
olisi? Missä ympäristössä talosi sijaitsisi?

Jos kaikki rakennukset olisivat saman näköisiä, olisi niitä vaikea tunnistaa. Kerro mihin tarkoitukseen nämä rakennukset on suunniteltu?

Tutki. Ihmettele. Kokeile. Leiki.





Tutki.
Ihmettele.
Kokeile.
Leiki.



Tuulitakki

Mikä saa sinut rakastumaan vaatteeseen?
Minkälainen vaate kestää aikaa?

Vaateteollisuuden ympäristökuorma on suuri. Vaatteiden valmistaminen rasittaa siis paljon luontoa. Vaatteita valmistetaan eri puolilla maapalloa. Usein on vaikea saada selville, missä ja mistä aineista vaate on tehty. Ympäristötietoiset suunnittelijat tarjoavat kuitenkin jo nyt tietoa siitä, onko vaatteet valmistettu ympäristöystävällisesti. Hyvin suunniteltu, laadukas ja toimiva vaate kestää käyttöä ja aikaa. Jokainen meistä voi vaikuttaa siihen, pidämmekö yllä kertakäyttökulttuuria vai pyrimmekö tekemään kestäviä vaatevalintoja.

1980-luvulla suunnitellut ulkoiluvaatteet näyttävät tänään muodikkailta, ja ne ovat suosittuja ostoksia kirpputoreilta. Torstai Oy valmisti Kemijärvellä vaatteita urheiluun, lasketteluun, hiihtämiseen ja talviseen vapaa-ajanviettoon. Värikkään ja muhkean tuulitakin kahiseva kangas oli omana aikanaan uutuus.

Vaatesuunnittelu

Vaatetussuunnittelija on muoti- ja vaatetusteollisuuden ammattilainen. Hän suunnittelee ja kehittää vaate-, asuste- ja jalkineistojen mallistoja.

Naisten ulkoilutakki, 1984

Suunnittelu: Ritva Kellokumpu

Valmistaja: Torstai Oy

Tutkitaan
tuulitakkia
eri kulmista.



Miksi materiaaleilla on merkitystä?



Mitä
kaikkia osia
tuulitakista
löytyykään?

Mitä erilaisia
materiaaleja
tuulitakissa on?





Tutki lähiympäristöäsi, millaisia vaatteita näet? Miltä ne näyttävät?

.....

Mitä voin kokea aistieni avulla?



Miltä oma vaatteesi kuulostaa kun ravistat sitä?

.....



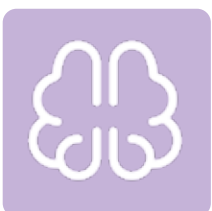
Miltä vaatteesi tuoksuu?

.....



Miltä vaatteesi tuntuu? Tunnistatko mitä materiaaleja vaatteessa on?

.....



Mitä vaatteesta tulee mieleesi? Mitä ajatuksia ja tunteita se sinussa herättää?

.....



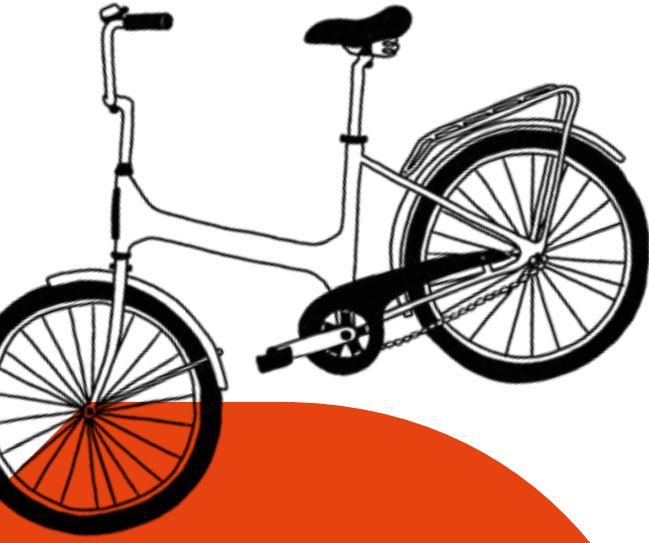
Suunnittele ja piirrä unelma-asusi

Millainen olisi juuri sinun unelmiesi asu?
Mitä muotoja ja ominaisuuksia siinä
olisi? Missä ympäristössä käyttäisit
asuasi?

Vaatteita suunnitellaan monenlaiseen eri käyttöön. Kerro mihin tarkoitukseen nämä vaatteet on suunniteltu?

Tutki. Ihmettele. Kokeile. Leiki.





Jopo

Liikutko sinä polkupyörällä? Oletko miettinyt, mitä päästöjä polkupyörä tuottaa?

Pyörällä ajaminen ei tuota päästöjä, ja pyöräily on hyvää liikuntaa. Pyörän valmistamista pitää kuitenkin tarkastella samalla tavalla kuin minkä tahansa muunkin tuotteen. Sen valmistamiseen kuluu energiaa, ja sen osien valmistamisesta tulee jätettä. Myös se pitää ratkaista, mitä käytöstä poistuvalla pyörälle tapahtuu. Polkupyörät ovat kuitenkin pitkäikäisiä, ja siksi ne ovat ympäristölle ystävällisiä.

Jokaisen Polkupyörä eli Jopo suunniteltiin 1960-luvulla, yli 50 vuotta sitten. Se on eri kokoisille käyttäjille soveltuva näppärä yleispyörä. Sen runko on valmistettu muotoon leikatusta ja prässätystä teräslevystä. Rungon valmistustapa oli fiksu keksintö, joka säästi kallista metallimateriaalia.

Teollinen muotoilu

Teollinen muotoilija on teollisesti valmistettujen tuotteiden ja kulkuneuvojen suunnittelija. Hän suunnittelee ja mallintaa esimerkiksi työkaluja, kodinkoneita, lääketieteellisiä laitteita, harrastus- ja liikuntavälineitä tai teollisuuden koneita, viihde-elektronikkaa, kulkuneuvoja liikennejärjestelmiä sekä näiden tuotteiden käyttöliittymiä.

Lasten Jopo, 1975

Suunnittelu: Helkama suunnittelutyöryhmä

Valmistaja: Helkama

Tutki.
Ihmettele.
Kokeile.
Leiki.



Tutustutaan polkupyörään eri kulmista.

Mikä pyörät saa liikkeelle?



Millaista on kestävä liikkuminen?



Mitä kaikkia osia polkupyörästä löytyykään?

Mitä erilaisia materiaaleja polkupyörässä on?





Katso lähiympäristöä, näkyykö siellä polkupyöriä? Miltä ne näyttävät?

.....

Mitä voin kokea aistieni avulla?



Miltä polkupyörä kuulostaa?

.....



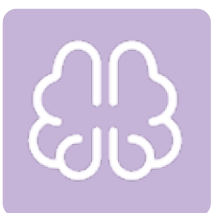
Miltä polkupyörä tuoksuu?

.....



Miltä polkupyörä tuntuu? Tunnistatko mitä materiaaleja polkupyörässä on?

.....



Mitä polkupyörästä tulee mieleesi? Mitä ajatuksia ja tunteita se sinussa herättää?

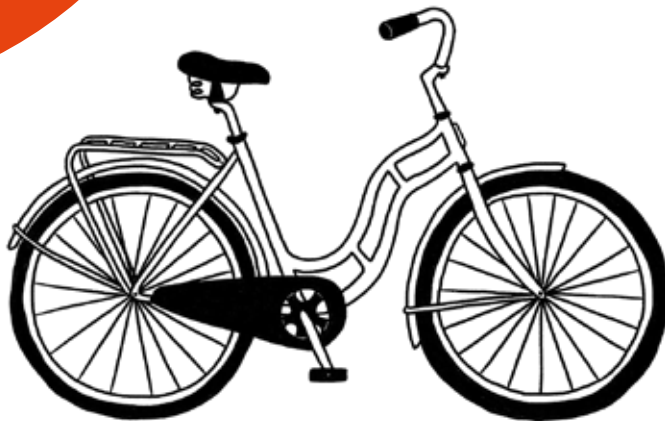
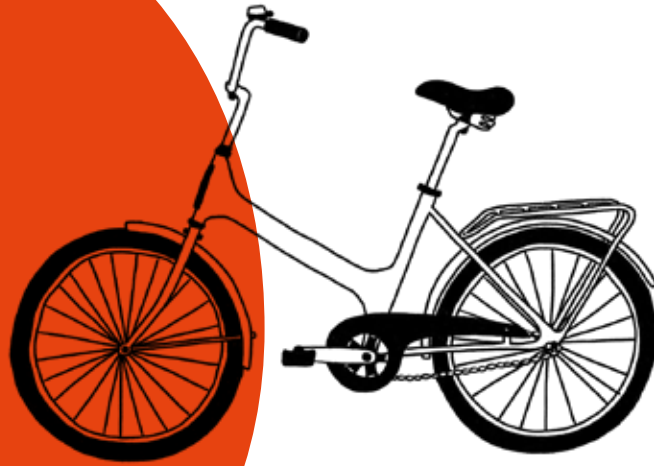
.....



Suunnittele ja piirrä unelmapyöräsi

Millainen olisi juuri sinun unelmiesi polkupyörä? Mitä muotoja ja ominaisuuksia siinä olisi? Missä ympäristössä ajaisit polkupyörälläsi?

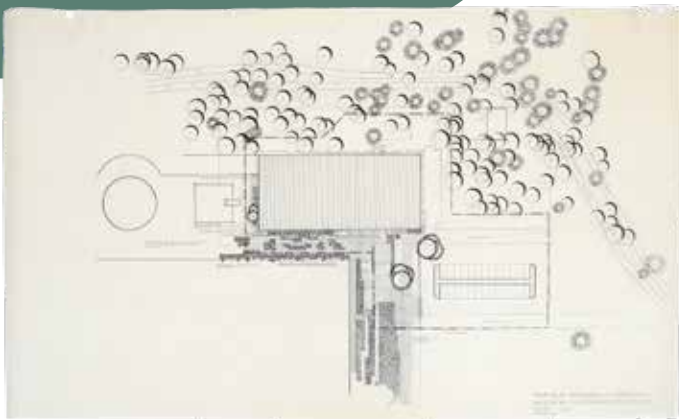
Polkupyöriä suunnitellaan monenlaisille käyttäjille. Jatka kuvaa ja kerro piirtämällä, kuka näitä polkupyöriä käyttää ja minkälaisessa ympäristössä niillä liikutaan.



Tutki. Ihmettele. Kokeile. Leiki.



Tutki.
Ihmettele.
Kokeile.
Leiki.



Tapiolan uimahallin ympäristön puutarhasuunnitelma, Espoo, 1960
Suunnittelu: Jussi Jännes



Puisto- suunnitelma

Millaisessa kaupungissa sinä viihdyt?
Mitä tapahtuisi, jos kaupungissa ei olisi
viheralueita lainkaan?

Kaupunkisuunnittelussa on tärkeää
huomioida ihmisen ja luonnon
vuorovaikutus. Myös puistot ovat osa
suunniteltua ympäristöä. Viheralueet
ovat tärkeitä kaikelle elävälle. Erilaiset
puistot ja puutarhat, kaupunkiviljelmät ja
esimerkiksi uudenlaiset viherkatot tukevat
niin ihmisten kuin luonnon hyvinvointia.

Suomessa jokainen voi osallistua
oman ympäristönsä suunnitteluun.
Meillä maankäyttö- ja rakennuslaki
edellyttää asukkaiden kuulemista, kun
heidän ympäristöään suunnitellaan ja
rakennetaan.

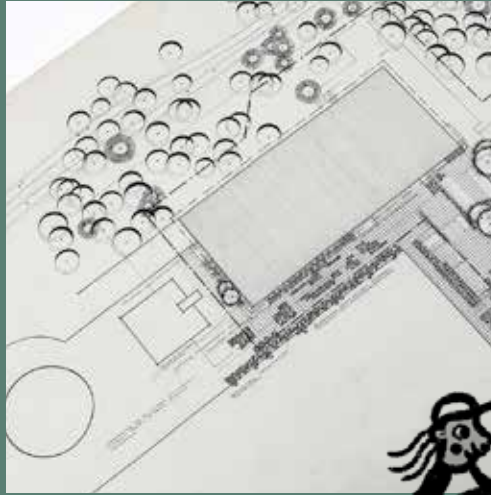
Puutarha- ja metsäkaupunki oli 1950-luvun
suomalainen keksintö, joka kiinnostaa
ihmisiä edelleen. Espoon asuinalue Tapiola
suunniteltiin niin, että luonnolla oli iso
osa. Puutarha-arkkitehti Jussi Jännes
suunnitteli Tapiolaan puistoalueita,
istutuksia sekä kerrostalojen pihapiirejä.

Maisema-arkkitehtuuri

Maisema-arkkitehti suunnittelee
ulkotiloja ja erilaisten rakennusten
väliin jääviä alueita. Hän voi
suunnitella julkista kaupunkitilaa,
puistoja, viheralueita, koulu- ja
päiväkotipihoja, aukioita ja
toreja, liikenneympäristöjä sekä
asuinympäristöjä.

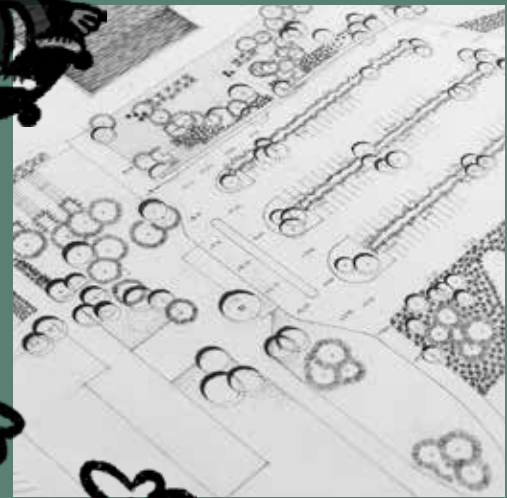


Tutkitaan
mitä kaikkea
puistoista
voisi löytyä.



Mitä erilaisia
materiaaleja
puistossa voisi
olla?

Mihin
kaupungissa
tarvitaan
luontoa?



Mikä olisi
täydellinen
paikka
puistossa?





Tutki lähipuistoasi, mitä puistosta löytyy?
Miltä puisto näyttää?

.....

Mitä voin
kokea
aistieni
avulla?



Miltä puistossa
kuulostaa?

.....



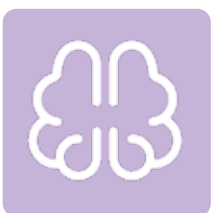
Miltä puisto
tuoksuu?

.....



Miltä puisto tuntuu? Tunnistatko mitä
erilaisia materiaaleja puistossa on?

.....



Mitä puistosta tulee mieleesi? Mitä
ajatuksia ja tunteita se sinussa herättää?

.....

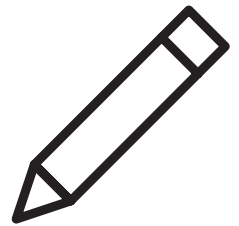
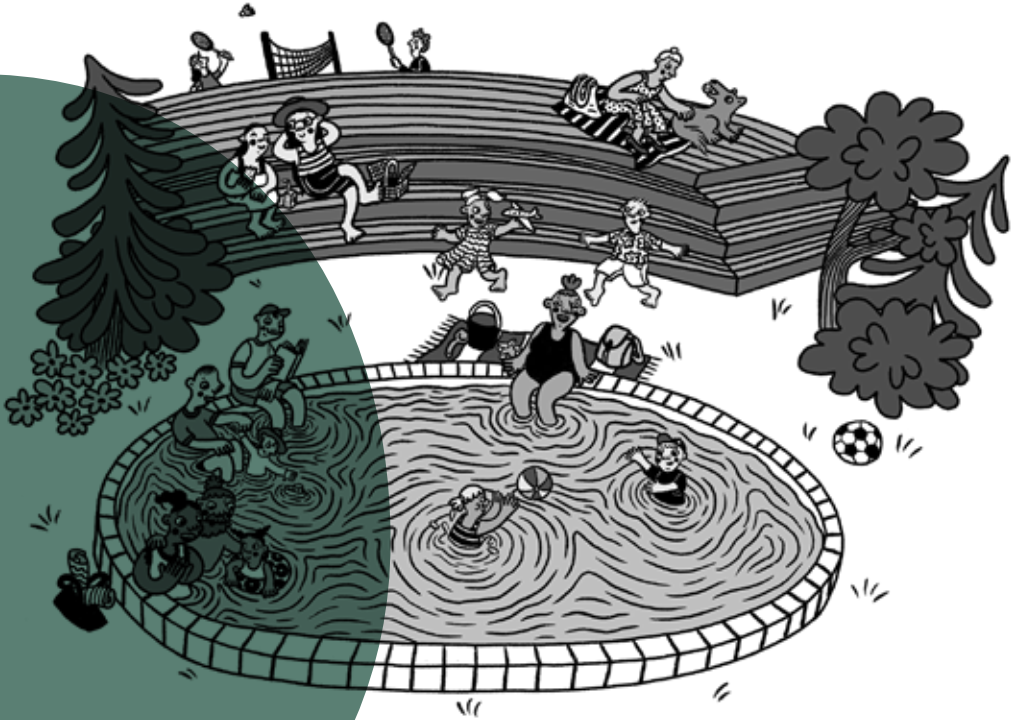


Suunnittele ja piirrä unelmiesi puisto

Millainen olisi juuri sinulle mieluinen puisto? Mitä muotoja ja ominaisuuksia siinä olisi? Missä puistosi sijaitsisi?

Kerro, mitä tässä kuvassa on meneillään. Tee oma kuva päivästä puistossa, jossa näkyy mahdollisimman monta asiaa, joita puistossa voi tehdä.

Tutki. Ihmettele. Kokeile. Leiki.





Tutki.
Ihmettele.
Kokeile.
Leiki.



Roska-astia, 1989-1990
 Suunnittelu: Creadesign Oy / Hannu Kähönen
 Tilaaja: Helsingin kaupungin rakennusvirasto
 Valmistaja: Säkkiväline



Roskis

Miten roskaantumiseen voi vaikuttaa?
 Voiko roskista olla hyötyä?

Vuonna 2019 jokainen suomalainen tuotti kotitalousjätettä keskimäärin 565 kiloa, ja määrä nousee jatkuvasti. Roskaa päätyy roskisten lisäksi ympäristöön. Helsingin kaupungin ulkotilojen roskiksen suunnittelussa on otettu huomioon ennen kaikkea helppokäyttöisyys. Uudemmassa mallissa roskiksen suuaukkoa on suurennettu, jotta sinne mahtuisivat suurikokoiset pitsalaatikat ja takeaway-astiat.

Jätteiden vähentäminen ja niiden lajittelu vaikuttaa ratkaisevalla tavalla maapallon hyvinvointiin. Vähentämällä sekajätteen määrää säästetään luontoa. Lajitelluista jätteistä tehdään uusia tuotteita. Tämä niin kutsuttu kiertotalous säästää maapallon voimavaroja. Se suojelee ilmastoa ja edistää luonnon monimuotoisuutta eli eri eliölajien elämää. Hyvässä suunnittelussa huomioidaan aina koko tuotteen elinkaari. Myös se hetki, kun siitä syntyy jätettä.

Tuotemuotoilu

Muotoilija suunnittelee tuotteita ja palveluita. Muotoilijan työ on kehittämistä, jossa etsitään ratkaisuja erilaisiin tarpeisiin. Työhön kuuluu käytettävyyden suunnittelua, muodonantoa sekä valmistuksen suunnittelua.

Tutkitaan
roska-astiaa
eri kulmista.



Millainen olisi maailma, jossa ei olisi jätettä?



Mistä kaikista
osista
roska-astia
koostuu?

Mistä
materiaaleista
roska-astia
voisikaan olla
tehty?





Tutki lähiympäristöäsi, näkyykö siellä roska-astioita? Jos löytyy, niin miltä ne näyttävät?

.....



Miltä roska-astia kuulostaa, kun tiputat sinne roskan?

.....

Mitä voin kokea aistieni avulla?



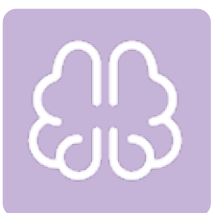
Miltä roska-astia tuoksuu?

.....



Miltä roska-astia tuntuu? Tunnistatko mistä materiaaleista roska-astia on tehty?

.....



Mitä roska-astiasta tulee mieleesi? Mitä ajatuksia ja tunteita se sinussa herättää?

.....

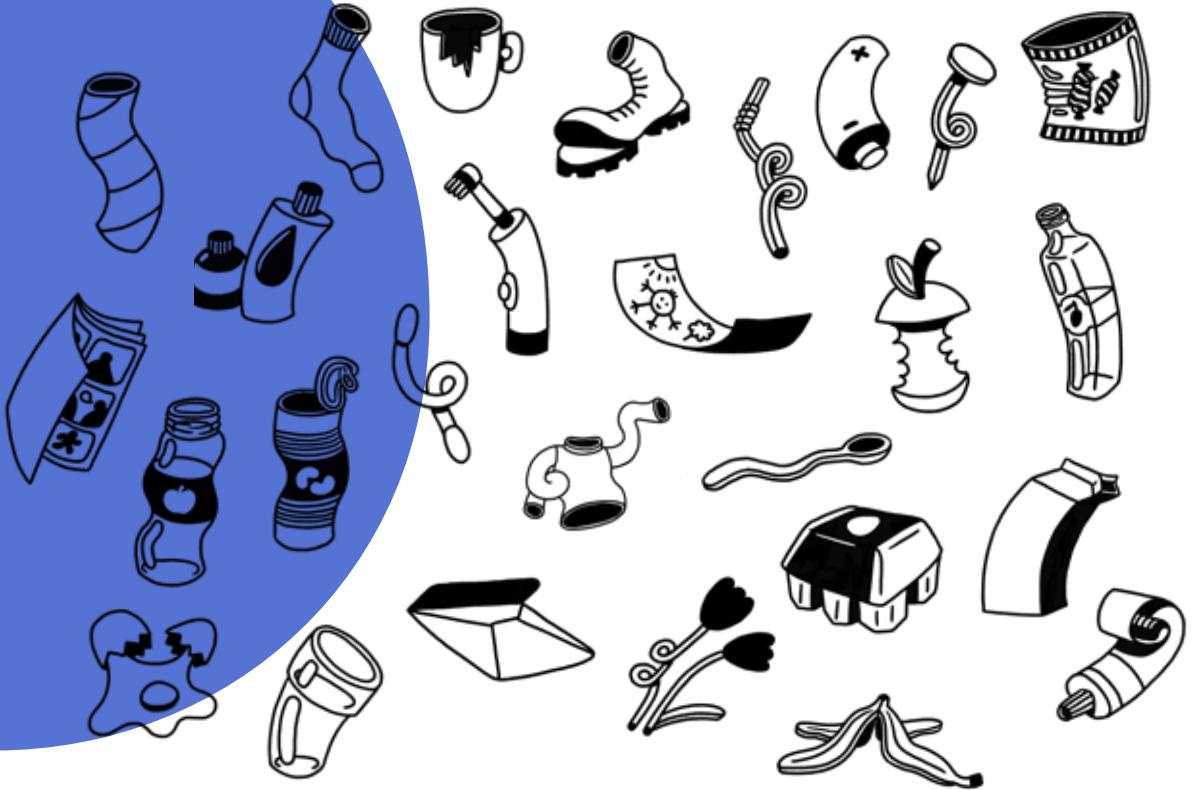
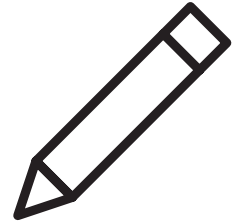


Suunnittele ja piirrä oma roska-astia

Millainen olisi sinulle juuri sopiva roska-astia? Mitä muotoja ja ominaisuuksia siinä olisi? Missä ympäristössä roska-astia sijaitsisi?

Tutki. Ihmettele. Kokeile. Leiki.

Tarkastele erilaisia roskia ja lajittele ne roska-astioihin. Onko roskien joukkoon päätenyt jotain, mikä ei kuulu annettuihin roska-astioihin? Yhdistä roska oikeaan kierrätysmerkintään viivalla.



Biojäte



Kartonki



Lasi



Metalli



Muovi



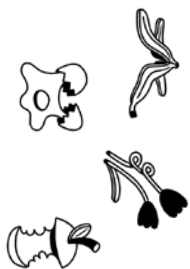
Paperi



Sekajäte

Vastaukset

Biojäte



Paperi



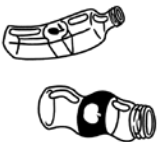
Kartonki



Metalli



Lasi



Seka



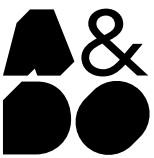
Muovi



Muut



Tutki. Ihmettele. Kokeile. Leiki.





Helsingin kaupunkiseudun liikennetutkimus, 1968
 Insinööritoimisto Pentti Polvinen sekä
 Wilbur Smith & Associates

Tutki.
 Ihmettele.
 Kokeile.
 Leiki.

Liikennesuunnittelu

Liikennesuunnittelun piirissä suunnitellaan maakunta- ja asemakaavoja, tehdään maankäytön suunnittelua, suunnitellaan tie-, katu ja raideliikenteen erilaisia muotoja sekä reittejä kävelijöille ja pyöräilijöille.

Moottoritie- suunnitelma

Millaisesta maailmasta sinä unelmoit?
 Mikä sinun mielestäsi on tulevaisuudessa eri tavalla kuin nyt?

Unelmointi on arkkitehtien ja muotoilijoiden työtä. He suunnittelevat asioita, joita ei vielä ole. Kuvittelemisen auttaa, kun yritämme miettiä, millainen tulevaisuuden maailma on.

1960-luvulla kaupungit kasvoivat nopeasti Suomessa ja yksityisautoilu nähtiin tulevaisuuden liikennemuotona. Nyt ajatukset ovat muuttuneet. Usein liikenteen kasvaminen ei ole myönteinen asia, vaan liikenne tuottaa saasteita, ruuhkia ja melua. Uusien teitten ja katujen rakentaminen vaikuttaa voimakkaasti myös ympäristöön.

Mutta 1960-luvulla uskottiin autoihin. Silloin laadittiin moottoritiesuunnitelma, joka ei koskaan toteutunut. Siinä Helsingin ydinkeskustassa kiidettiin suurilla moottoriteillä ja autorampeja kulki monessa tasossa. Moottoritien alta oli ajatuksena purkaa kokonaisia kortteleita, kymmeniä kivataloja.

Tutkitaan
liikenne-
suunnittelua.



Mikä tulevaisuuden kaupungissa on eri tavalla?

Mitä erilaisia
materiaaleja
kaupungista
löytyy?



Miten
kaupungissa
liikutaan? Miten
se vaikuttaa
ympäristöön?





Tutki kotikaupunkiasi, mitä asioita löydät?
Miltä kaupunki näyttää?

.....

Mitä voin
kokea
aistieni
avulla?



Miltä kaupunkisi
kuulostaa?

.....



Miltä kaupunkisi
tuoksuu?

.....



Miltä kaupunkisi tuntuu? Tunnistatko mitä
materiaaleja kaupungissasi on?

.....



Mitä kotikaupungistasi tulee mieleesi?
Mitä ajatuksia ja tunteita se sinussa
herättää?

.....



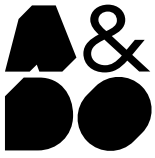
Suunnittele ja piirrä tulevaisuuden kaupunki

Millainen olisi tulevaisuuden kaupunki?
Mitä muotoja ja ominaisuuksia siinä
olisi? Kenen kaupunki se olisi?

Tutustu kuvittajan piirtämään kuvaan kuvitteellisesta tulevaisuuden kaupunkiympäristöstä. Kerro, mitä kuvassa on meneillään? Mitä ajatuksia ja tunteita se sinussa herättää?

Tutki. Ihmettele. Kokeile. Leiki.





ARKKITEHTUURIN
& MUOTOILUN
OPPIMISEN
KESKUS

Kiitos kaikille lähiympäristön löytöretkeilijöille ja retken mahdollistajille!

Haluamme kiittää työkirjan ideoinnissa mukana olleita kasvatuksen ja koulutuksen ammattilaisia Tampereelta, Lahdesta, Oulusta ja Helsingistä. Erityiskiitos Tampereen kaupungin kulttuurikasvatusohjelma Taidekaarelle yhteistyöstä oppimateriaalin äärellä.

Mikä A&DO

A&DO – Arkkitehtuurin ja muotoilun oppimisen keskus on Arkkitehtuurimuseon ja Designmuseon yhteishanke. Keskusta rakennetaan vuosina 2020–2023 Suomen kulttuurirahaston Museovisio -apurahan turvin. Hankkeen keskeisiä toimenpiteitä ovat kuudella eri paikkakunnalla kiertävä A&DO Labra, laajasti alan eri toimijoita kokoavat vuosittaiset seminaarit sekä nettisivut, joille kootaan tietoa arkkitehtuuri- ja muotoilukasvatuksen menetelmistä ja toimijoista. Tavoitteena on, että Oppimisen keskuksesta tulee keskeinen osa uutta Arkkitehtuuri- ja designmuseota.

#ADOfinland #ADOLabra

Yhteys
Hanna Kapanen
museolehtori, Designmuseo
vastaava tuottaja, A&DO Labra
hanna.kapanen@ado.fi
info@ado.fi