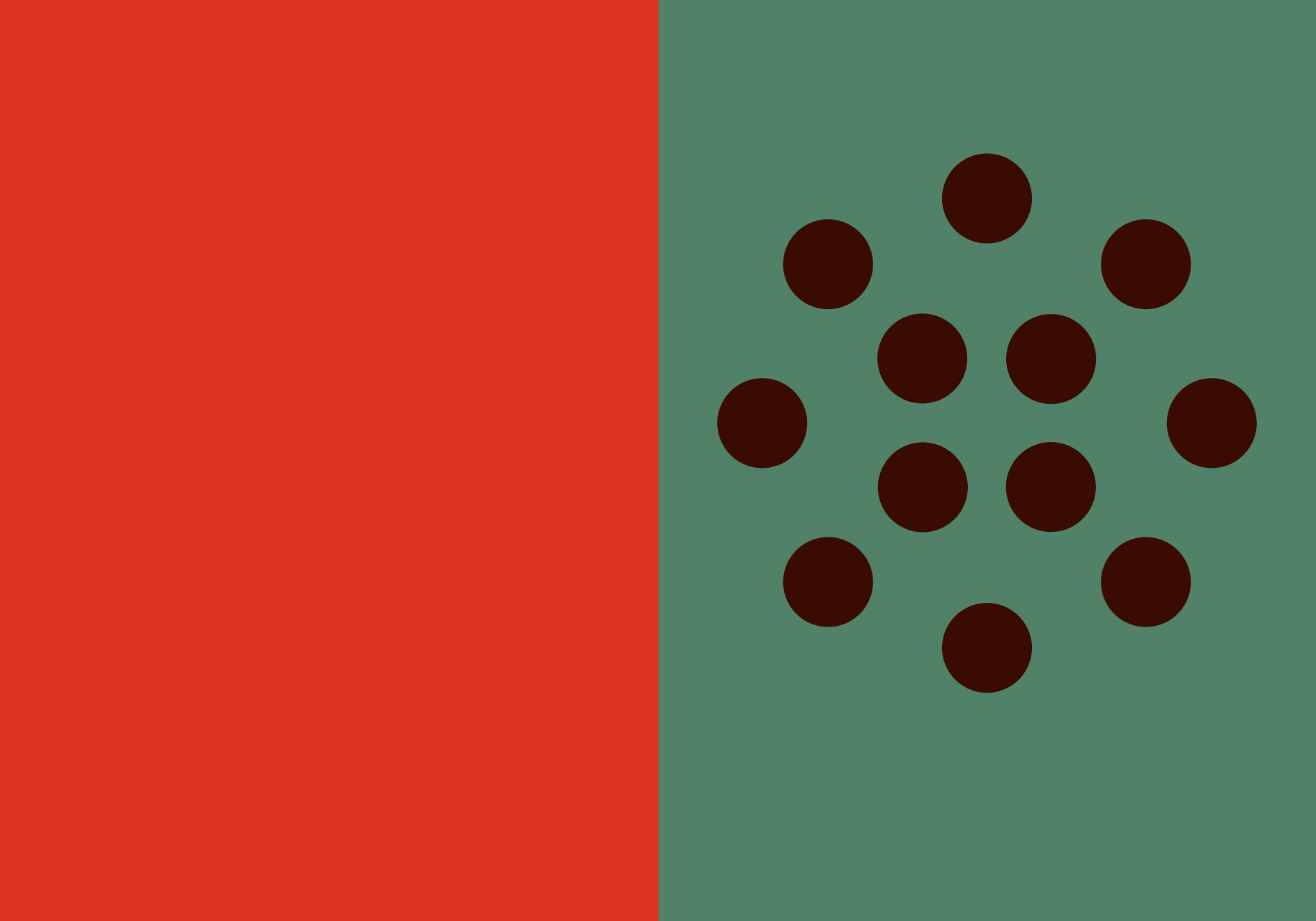


Menetelmäopas





Sisällys

I Mikä on A&DO?

Arkkitehtuuri ja muotoilu kuuluvat kaikille 6
Kohti kestävää tulevaisuutta 10
Tutki – Ihmettele – Kokeile – Leiki 14

II Suunnittelijan työkalut käytössä

Ideointipaja 18
Tutkimus 24
Visuaalinen ilme ja identiteetti 26
Osallistava työpaja 32
Pedagoginen näyttely 38
Oppimateriaali 44
Tarinallistaminen 48
Verkkosivusto 54
Oppimisen konsepti senioreille 56
Kanssaihmettelijä 58

III A&DO opettaa

Aistikortit 63
Hyvän lähiympäristön työkirja 63
Etätyöpaja: Kuka suunnittelee mun arkea? 64
Videot museoesineistä ja virtuaalivierailu A&DO Labraan 64
A&DO Metodi 66

IV Aikajana

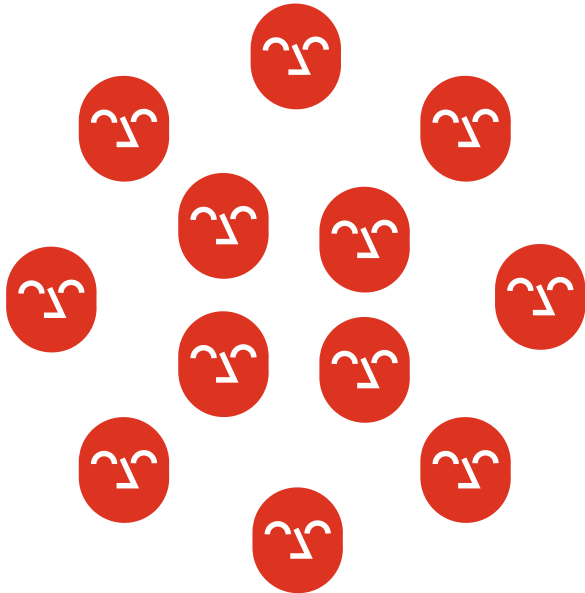
Mitä tehtiin? 72

V Lähteet & Linkit 78

I
Mikä on
A&DO?



Arkkitehtuuri ja muotoilu kuuluvat kaikille



A&DO – Arkkitehtuurin ja muotoilun oppimisen keskus oli Arkkitehtuurimuseon ja Designmuseon yhteinen Museovisio-hanke vuosina 2020–2023. Suomen kulttuurirahaston Museovisio-rahoitus tähtäsi museoiden uudistamiseen aikaisempaa kiinnostavimmiksi, houkuttelevimmiksi ja paremmin tietoa välittäviksi. A&DO-hankkeessa tutkittiin tapoja, miten voidaan tavoittaa uusia yleisöjä ja lisätä ymmärrystä arkkitehtuurista, muotoilusta sekä laajemmin suunnitellusta ja rakennetusta ympäristöstä. Hanke oli osa valtakunnallisten vastuumuseoiden matkaa kohti uutta arkkitehtuuri- ja designmuseota.

Oppimiseen innostava A&DO Labra -näyttely kiersi Suomea kahdessa merikontissa pysähtyen kuukauden ajaksi Lahteen, Tampereelle, Rovaniemelle, Ouluun ja Helsingin Vuosaareen. Hyvän lähiympäristön teemaa tarkasteltiin Arkkitehtuurimuseon ja Designmuseon kokoelmaesineiden sekä kustakin kaupungista yhdessä paikallisten ihmisten kanssa valittujen esimerkkien avulla. A&DO Labran viimeinen etappi on museo, jossa se toimii osana yhteisöllisen museotyön laboratoriota, D-Ark Labraa vuosina 2024–2025.



Anni Koponen

”Oppimisen tila on sekä oppimiselle avoin mieli että luovaa työskentelyä tukeva turvallinen ympäristö.”

A&DO Seminaari kokosi vuosittain alan ammattilaisia keskustelemaan suunnitteluoppimisen ajankohtaisista kysymyksistä. Seminaarista muodostui uusi foorumi kasvatuksen ja koulutuksen ammattilaisten, suunnittelualojen toimijoiden ja tekijöiden sekä museopedagogien ja osallistavan suunnittelun toimijoiden kohtaamiselle. Arkkitehtuuri- ja muotoiluoppimisen ammattilaisverkoston rakentumista tukee myös vuonna 2020 avattu verkkosivusto www.ado.fi. Oma sivusto toimii sekä arkkitehtuuri- ja muotoiluoppimisen viestintäkanavana, että resurssipankkina, jonka kautta esimerkiksi A&DO-hankkeessa tuotetut opetusmateriaalit ovat saatavilla.

Tämän oppaan avulla pääset tutustumaan A&DO-hankkeessa käytettyihin menetelmiin. A&DO-metodi syntyi myös matkan aikana. Se kannustaa ottamaan suunnittelijan keinot käyttöön ja luottamaan vuoropuheluun sekä tiedon yhteisölliseen rakentumiseen.

Löydä luovuutta ruokkiva oppimisen tila! Oppimisen tila on sekä oppimiselle avoin mieli että luovaa työskentelyä tukeva turvallinen ympäristö. Kanssaihmettelijä, esimerkiksi museopedagogi, johdattelee työskentelyä kysymysten avulla, ja ratkaisut löytyvät yhdessä. Yhteisten oivalluksien avulla ymmärrämme paremmin muotoiltua ja rakennettua ympäristöä – sekä toisiamme.

Kohti kestävää tulevaisuutta



”Miten voit liikkua paikasta toiseen niin, että luonto rasittuu mahdollisimman vähän? Minkälainen tulevaisuuden kaupungin pitäisi olla?”

Kaikki lähtee kysymyksistä. Museoilla on aivan erityinen mahdollisuus avata menneisyyden, nykyisyyden ja tulevaisuuden välisiä yhteyksiä sekä kannustaa pohtimaan erilaisia tulevaisuusvaihtoehtoja. Muotoiluun ja arkkitehtuuriin kuuluu se, että osataan unelmoita tulevaisuudesta ja kuvitella sellaisiakin asioita, joita ei vielä ole. Yhteissuunnittelu ja yhdessä kehittäminen sekä suunnittelijan työkalujen hyödyntäminen ovat olleet A&DO-hankkeen ydinmetodi.

A&DO Labran kiertävässä näyttelyssä tarkasteltiin kriittisesti hyvään lähiympäristöön liittyviä kysymyksiä ja pureuduttiin suunnitellun ja rakennetun ympäristön taustalla vaikuttaviin ajatuksiin ja arvoihin. Vierailu Labrassa auttoi ymmärtämään lähiympäristön viestejä sekä liittämään ne omaan arkeen. Labran oppaat ottivat näyttelyvieraat vastaan kanssaihmettelijöinä. Pedagogian ammattilaisten ohjauksessa arkkitehtuuriin ja muotoiluun ja museoiden rikkaaseen aineistoon liittyvää tietoa voi ottaa haltuun moniaistisesti, tarinallisesti ja kokemuksellisesti. Vierailijoita kannustettiin omien ajatusten ilmaisemiseen sekä muiden ajatusten arvostamiseen ja kuulemiseen. Yhdessä syntyi uusia oivalluksia ja uutta tietoa.

UNESCO on nostanut maailmanlaajuisesti kestävä kehityksen välineeksi uudistavan eli transformatiivisen oppimisen. Uusi ymmärrys syntyy kriittisen tarkastelun avulla ja haastamalla totuttuja ajatus- ja toimintamalleja. Uudistavia oppimisen tapoja ovat kokemuksellisuus, luovuus ja innovatiivisuus, yhdessä toimiminen ja oppiminen yhteisöissä. Tällainen oppiminen voi parhaimmillaan tarjota muutosvoimaa, kun rakennamme kestävä tulevaisuutta.

Kahteen merikonttiin rakennettu arkkitehtuurin ja muotoilun kiertävä oppimisympäristö voi olla muutosvoimaa aikaansaavaa, uudistavaa museotyötä!

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 jätteitä. Myös se pitää ratkaista, mitä käytöstä poistuvalla pyörällä tapahtuu. Polkupyörät ovat kuitenkin pitkäikäyttöisiä, 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.

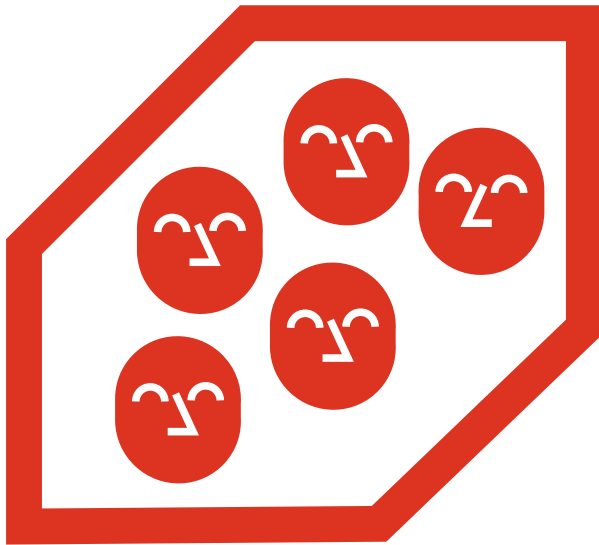
LASTEN JOPO, 1975
SUUNNITTELU: HELKAMA SUUNNITTELUYÖRYHMÄ
VALMISTAJA: HELKAMA



Millai
Mitä
olisi v

Kaupunk
huomioi
Myös pui
iheralue
laiset p
simer
hmis
ess
m
na
zz

Tutki Ihmettele Kokeile Leiki



Tutki

Uteliaisuus ja halu tutkia heräävät uusien asioiden äärellä. Tutkiminen voi olla hiukan syvempää tarkastelua ja halua ymmärtää syitä. Tutkijan tärkeimpiin työvälineisiin kuuluvat kysymykset. Mikä saa polkupyörän liikkeelle? Mihin roska-astiaan banaaninkuoret kuuluvat? Mitä ajatuksia ja tunteita puisto minussa herättää?

Ihmettele

Oppijan kiinnostus herää omista havainnoista. Kun jotakin aletaan tarkastella lähemmin, syntyy uusia kysymyksiä ja ihmettelyä. Mikä tämä on? Onpa jännän muotoinen! Miten tämä toimii? Yhdessä ihmettely tekee asiasta vielä kiinnostavamman. Toisen ihmisen näkökulman ja kokemuksen äärellä voi oppia uutta.

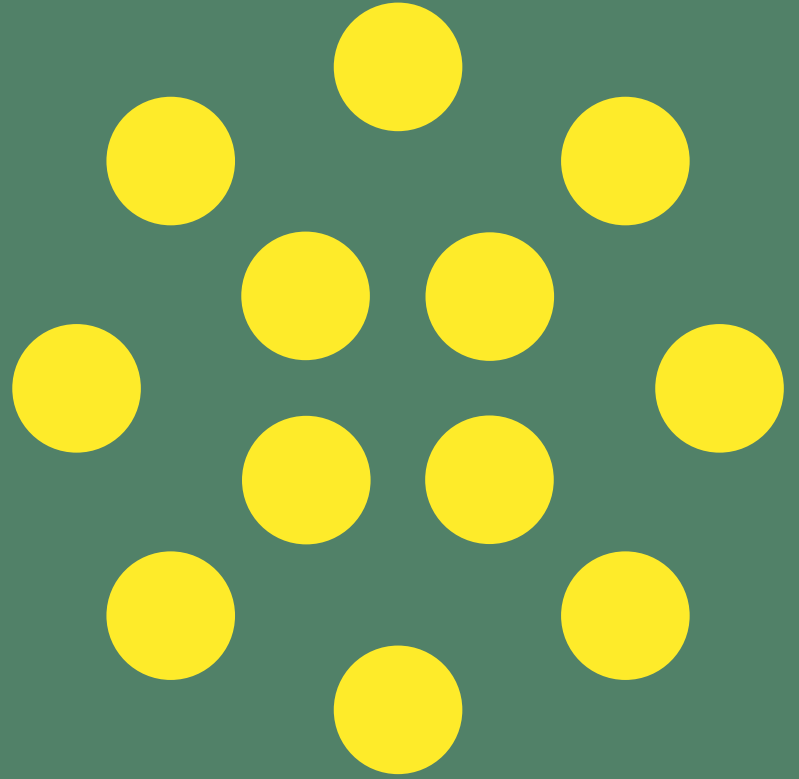
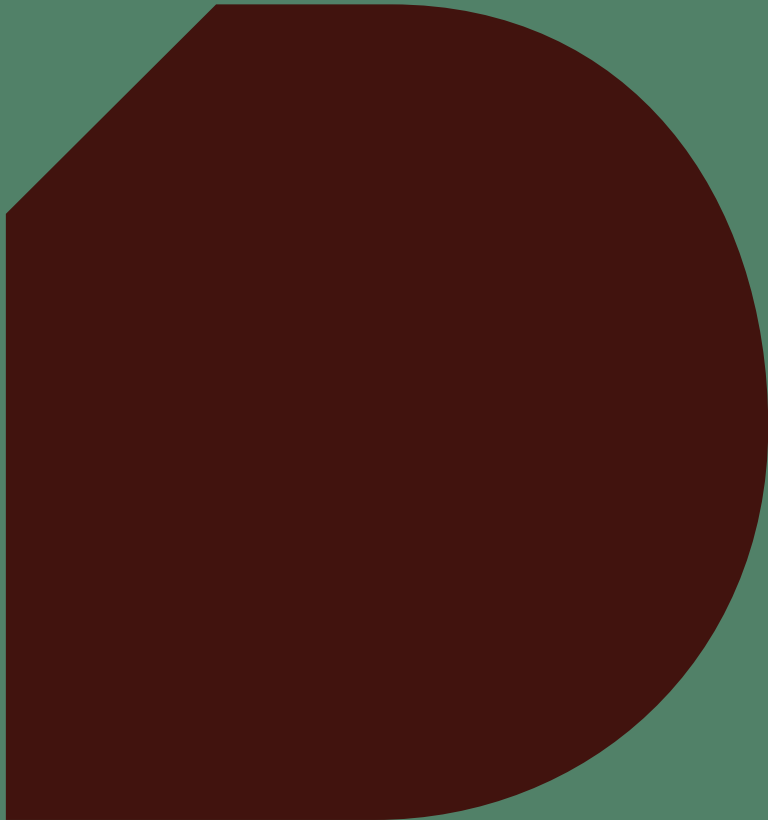
Kokeile

Kokeilemista ohjaa halu tietää ja ymmärtää lisää. Kokeileminen voi olla ideoiden testaamista ja sen pohjalta tapahtuvaa edelleen kehittelyä. Kokeilut ovat usein käsin tekemistä, toimintaa ja testaamista. Kun jokin ei vielä onnistu yhdellä tavalla, voi kokeilla toista keinoa. Uusia keinoja keksiessä käytetään luovuutta.

Leiki

Lapsi ottaa leikin avulla maailman haltuunsa. Myös suunnittelijan työhön kuuluu mielikuvitusleikki. Leikki on aktiivista toimintaa. Leikkimällä otetaan haltuun esineitä ja asioita, joita äsken ihmeteltiin. Leikkiin tarvitaan luovuutta ja leikki myös lisää luovuutta. Se nostaa esille uusia ihmettelyn, tutkimisen ja kokeilemisen aiheita.

II Suunnittelijan työkalut käytössä



Ideointipajat

Kenen kanssa?
Arkkitehti Tuuli Loukola
Muotoilija Laura Euro

Miten?
Ideointipajat
Lomakekysely

Aloita kysymällä: mitä tarvitaan?

Kun A&DO-hanketta alettiin suunnitella, järjestettiin ideointipajoja, joissa kysyttiin osallistujilta: Minkälainen on sinun unelmasi arkkitehtuurin ja muotoilun oppimisen keskukselta? Mitä siellä voi oppia ja miten? Mikä on oppimisen esteenä? Yhdessä keskusteltiin myös, missä muualla oppimista voi tapahtua kuin museoissa. Työpajoja suunnittelemaan ja toteuttamaan kutsuttiin arkkitehti Tuuli Loukola ja muotoilija Laura Euro. Nuorten ammattilaisten vetämät työpajat tuottivat tulosta. Oli kannustavaa kokea osallistujien aito innostus yhteisten asioiden äärellä. Erilaisia sidosryhmiä yhteen tuoneet viisi ideointipajaa järjestettiin keväällä 2019. Teemat olivat 1. Elinikäinen oppiminen ja hyvinvointi, 2. Kasvatus ja koulutus, 3. Tutkimus ja tulkinta, 4. Yritykset ja ammattikenttä sekä erikseen avoin keskustelu työpajoihin kutsutuille ja laajemmalle yleisölle. Lisäksi työpajoihin kutsutuille lähetettiin täydentävä lomakekysely, johon saimme runsaasti vastauksia.

”Oli kannustavaa kokea osallistujien aito innostus yhteisten asioiden äärellä.”





Risto Musto



Risto Musto

Tutkimus

Kartoita lähtötilanne!

Tulevaisuuteen suuntaavan A&DO-hankkeen alkuun oli tarve tutkia, missä mennään nyt. Muotoilun opiskelija Virve Boesch kartoitti lähtötilannetta syksyllä 2020, ja saimme työkaluksi selvityksen *Arkkitehtuuri- ja muotoilukasvatusta Suomessa 2020. Selvitys nykytilanteesta, toimijoista ja toimintatavoista*. Valtakunnallisessa kartoituksessa nykytilannetta tarkastellaan tutkimalla alan toimijoita ja sidosryhmiä, toimintaympäristöä ja -tapoja. Tutkimuskysymyksiä ovat: Mikä on muotoilu- ja arkkitehtuurikasvatuksen nykytila Suomessa? Sekä Millaista arkkitehtuuri- ja muotoilukasvatusta Suomessa tehdään, ketkä sitä tekevät ja miten? Selvityksessä hyödynnettiin lähteinä laajasti erilaisia julkaisuja ja verkkomateriaaleja. Tietoa kerättiin myös toimijoiden ja sidosryhmien edustajien haastattelulla, joita tehtiin kaikkiaan 16 kappaletta.

Kenen kanssa?
Muotoilija Virve Boesch

Miten?
Kirjallisuuden ja verkkolähteiden kartoitus, haastattelut

”Mikä on muotoilu- ja arkkitehtuurikasvatuksen nykytila Suomessa? Millaista arkkitehtuuri- ja muotoilukasvatusta Suomessa tehdään, ketkä sitä tekevät ja miten?”

Visuaalinen ilme ja identiteetti

Minkälainen hankkeesi olisi henkilönä?

Kun alettiin miettiä arkkitehtuurin ja muotoilun oppimisen keskuksen ilmettä, istahdettiin työpajaan visuaalisen suunnittelun ammattilaisten kanssa. Liikkeelle lähdettiin identiteetistä. Työpajassa pohdittiin, minkälainen oppimisen keskus olisi henkilönä: Mihin hän uskoo? Mitä hän haluaa sanoa maailmalle? Löydettiin A&DO, joka on empaattinen, utelias, vastuullinen ja avoin yhteisö. Visuaalinen ilme rakentui logokirjainten värikkäälle leikille. Ammattilaisten kanssa rakennettu visuaalinen identiteetti sisälsi koko graafisen ohjeistuksen, eli logon, animaation, tunnusvärit, esityspohjan, raporttipohjan, käyntikortit, tapahtumaviestinnän materiaalit sekä kekseliäät, liikuteltavat pahvirakenteet. Museon graafikon oli helppoa soveltaa ilmettä erilaisiin julkaisuihin.

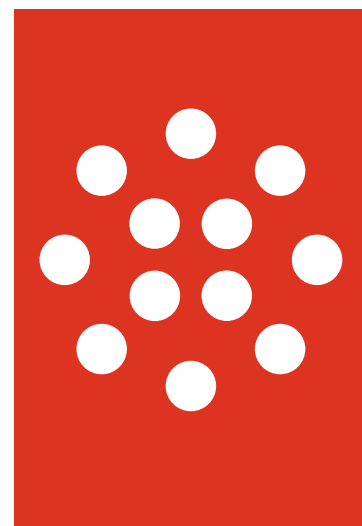
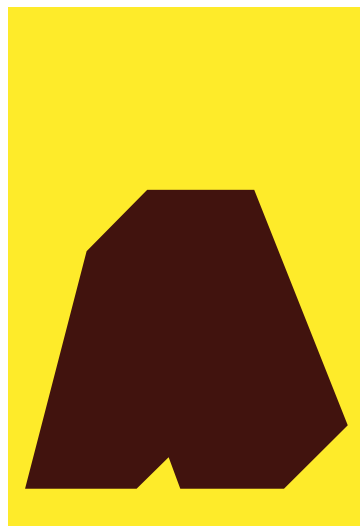
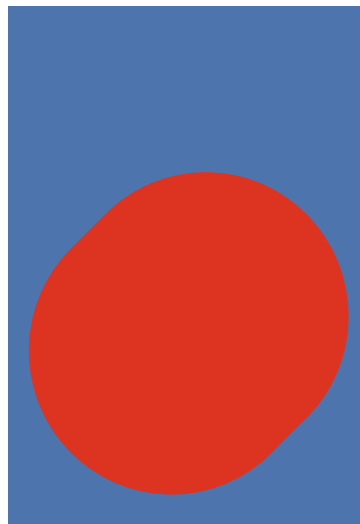
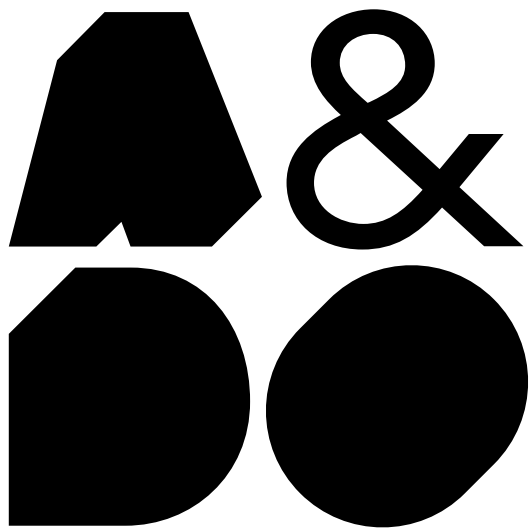
Kenen kanssa?

Visuaalisen suunnittelun
toimisto Dog Design:
AD Ilona Ilottu
AD Petri Salmela
Graafikko Janne Koivu

Miten?

Yhteissuunnittelutyöpaja
Palvelumuotoilumenetelmät

**”Löysimme A&DO:n,
joka on empaattinen,
utelias, vastuullinen
ja avoin yhteisö.”**

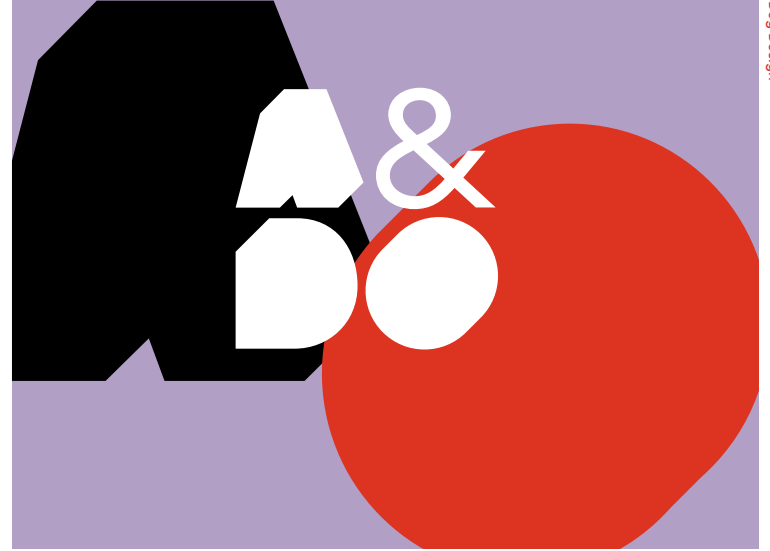




Petri Salmela



Risto Musto



Dog Design



Petri Salmela



Osallistava työpaja

A&DO kysyy: Mitä mielenkiintoista arkkitehtuuria ja muotoilua on sinun paikkakunnallasi?

A&DO Labran toisessa näyttelykontissa oli museoiden kokoelmaesineitä ja toisessa kontissa tutustuttiin vaihtuvan vierailupaikkakunnan suunnittelijoihin ja heidän työhönsä. Paikkakunnan omat nostot koottiin yhteistyössä paikallisten ihmisten ja toimijoiden kanssa. Toteutettiin osallistavaa yhteiskuratointia paikan päällä A&DO:n kehittämällä toiminnallisella työpajalla. Osallistujilta kysyttiin esimerkiksi: Mitä mielenkiintoista, kekseliästä, omintakeista, upeaa arkkitehtuuria ja muotoilua teidän kaupungissanne on tai suunnitellaan, ja mitä haluaisitte esitellä A&DO Labran näyttelyssä? Mukaan työpajaan kutsuttiin esimerkiksi kasvatuksen, koulutuksen ja kulttuurialan tekijöitä sekä suunnittelijoita ja museoalan ammattilaisia. Ennakoon ehdotuksia pyydettiin koululaisäänestyksillä ja paikallisten

Kenen kanssa?
A&DO ydinryhmä
Paikalliset toimijat

Miten?
Yhteissuunnittelun menetelmät,
osallistava tiedonkeruu

”Saimme nostettua esille paikallista ajattelua hyvästä arkkitehtuurista ja muotoilusta...”

suunnittelijajärjestöjen kyselyjen avulla ja niitä kartoitettiin myös yhteisötaiteilijan hankkeesta. Näin saatiin nostettua esille paikallista ajattelua hyvästä arkkitehtuurista ja muotoilusta ja samalla luotiin uusia yhteyksiä ja yhteistyön edellytyksiä arkkitehtuuri- ja muotoiluoppimisen jatkuvuudelle.



Hyvä lähiympäristö En god närmiljö A Good Neighbourhood

Miläinen on hyvä lähiympäristö?
Miläinen suunnittelu tekee
arjen elämästä hyvää ja toimivaa?
Minkälaisessa ympäristössä sinä
haluat elää tulevaisuudessa?

Arkkitehtuuri ja muotoilu kuuluvat
kaikille. Ne ympäröivät meitä
kaikkialla. Käyttäjänä sinä olet
ympäristösi paras asiantuntija.
A&DO Labra antaa sinulle mahdol-
lisuuden tutkia ja tehdä havaintoja.
Voit katsoa lähiympäristöä samalla
tavalla kuin suunnittelija katsoo.
Samalla voit hahmotella, millainen
ympäristö voisi olla tulevaisuudessa.

Tutki kanssamme muotollua ja
arkkitehtuuria, ihmettele,
kokeile ja leiki!

Hurdan är en god närmiljö?
En hurdan design gör vardagslivet
gott och välfungerande?
I en hurdan omgivning vill du leva
i framtiden?

Arkitektur, design och formgivning
tillhör oss alla. De omger oss överallt.
Som användare är du din omgivnings
främsta expert. A&DO Labbet
ger dig möjligheten att undersöka
och göra observationer. Du kan
undersöka omgivningen från en
designers perspektiv. På samma
sätt kan du utmana vad som
kan vara en god miljö i framtiden.

Explore design and architecture
with us. Wonder, try things out
and play!

What is a good living environment
like? What kind of design makes
everyday life good and functional?
What kind of environment do you
want to live in in the future?

Architecture and design belong
to everyone. They surround us
everywhere. As a user, you know your
surroundings best. The A&DO Lab
gives you the opportunity to explore
and make observations. You can
view the living environment from the
perspective of a designer. At the
same time, you can outline what the
environment might be like in the future.

Explore design and architecture
with us. Wonder, try things out
and play!



Risto Musta

36

A&DO Labran opas
työssään Lahdessa.

A&DO



Risto Musta

II Suunnittelijan työkalut käytössä

37

Pedagoginen näyttely

Miten suunnitellaan oivalluttava pop-up-näyttely arkkitehtuurista ja muotoilusta?

A&DO Labran kahteen merikonttiin rakennettu, kiertävä oppimisen ympäristö ja pedagoginen näyttely haastaa pohtimaan, minkälainen arkkitehtuuri ja muotoilu tukee hyvää arkea ja kestävää kehitystä. Näyttelystä haluttiin tehdä tunnistettava, oivalluttava, saavutettava, voimaannuttava, mieleenpainuva ja elämyksellinen, ja sen tuli tarjota monipuoliset sisällöt ja tapahtumat. Näyttelyarkkitehtina toimi muotoilija Marjut Alitalo, joka käsitteli suunnitteluprosessia myös Aalto-yliopiston opinnäytetyössään. Näyttelyä suunniteltiin haastatellen tapahtumissa ja työpajoissa erilaisten ryhmien kanssa. Kutsuttiin mukaan mm. museolehtoreita, opettajia, varhaiskasvattajia sekä arkkitehteja ja muotoilijoita. MiniJam-tapahtumassa kysyttiin, mistä näkökulmista ja millä tavoilla museokokoelmasta valittuja esineitä voisi näyttelyssä avata ja

Kenen kanssa?
Muotoilija Marjut Alitalo

Miten?
Yhteissuunnittelun
ja palvelumuotoilun
menetelmät

”Kävijöiden odotuksia, tunteita ja motivaatioita kartoitettiin esimerkiksi empatiakartan avulla.”

mitkä ovat niihin liittyviä tärkeitä kysymyksiä. Fasilitoiduissa työpajoissa tutkiskeltiin näyttelykokemuksen tavoitteita. Kävijöiden odotuksia, tunteita ja motivaatioita kartoitettiin esimerkiksi empatiakartan avulla. Empatiakarttaan kuvattiin, mitä käyttäjä kokee, näkee ja mitkä ovat hänelle tärkeitä asioita. Äärikäyttäjä-tehtävän avulla puolestaan pohdittiin, ketkä olisivat näyttelyn keskimääräisiä käyttäjiä, ja minkälaisia erilaisia käyttötapoja ja tilanteita voisi mahdollisesti tulla vastaan.





Risto Musto

42

Kouluryhmät vierailivat
A&DO Labrassa.

A&DO



Risto Musto

II Suunnittelijan työkalut käytössä

43

Oppimateriaali

Yhteiskehittämällä syntyy testattuja konsepteja

A&DO Labran oppimateriaalin kehittämistyössä hyödynnettiin muotoilun prosessimallia nimeltään tuplatimantti (Double Diamond), joka etenee kohti lopputulosta neljän askelman avulla: löydä, määritä, kehitä ja tuota. Muotoilija Riikka Jalava veti prosessia ja käsitteli sitä myös omassa Metropolia Ammattikorkeakoulun opinnäytetyössään. Yhteiskehittämiseen kutsuttiin mukaan eri sidosryhmiä ja loppukäyttäjiä. Verkossa toteutettuihin työpajoihin osallistui opettajia eri puolilta Suomea. Konsepti tarkentui loppukäyttäjien tarvetta ja kokemusta määrittämällä. Esimerkiksi muotoiluluotain-menetelmällä tarkasteltiin omaa arkea ja tuotiin sieltä suunnitteluprosessiin käyttäjädataa. Designsprint-menetelmällä ideoitiin ja luonnosteltiin ketterästi keskeisiä ominaisuuksia ja valittiin mahdollisia ratkaisuja jatkotyöstöön. Prototypoimalla ja testaamalla voitiin tunnistaa ongelmakohtia ja validoida eli vahvistaa uusia ideoita ja näkökulmia. Lopputuloksena syntynyt

Kenen kanssa?
Muotoilija
Riikka Jalava

Miten?
Yhteissuunnittelun ja palvelumuotoilun menetelmät

”Yhteiskehittämiseen kutsuttiin mukaan eri sidosryhmiä ja loppukäyttäjiä.”

A&DO:n oppimateriaali auttaa käsittelemään näyttelystä nousevia sisältöjä ennen näyttelyvierailua ja sen jälkeen. Sitä voi käyttää myös etänä ja itsenäisenä oppimateriaalina. Mukana kokonaisuudessa ovat oman lähiympäristön tarkasteluun kannustavat hauskat aistikortit.



Riikka Jalava



Tarinallistaminen

Kuvittaja hahmottaa isoa kuvaa

Uniikit piirroskuvat tekevät A&DO Labran sisällöstä helposti lähestyttävämmän ja tuovat näyttelyyn hauskuutta ja rentoutta. Kuvittaja Hanna Kutvosen luoma kuvakertomus kertoo näyttelyn tarinan visuaalisena narratiivina. Liikkeelle lähdetään kotoa, puetaan vaatteet päälle ja ajetaan polkupyörällä puistoon ja kaupungille. Sarjakuvamainen kuvitus tuo esineiden rinnalle ihmiset oman lähiympäristönsä käyttäjinä. Kuvien avulla päästään tarkastelemaan myös suunnittelijan työtä. Kuvitukset syventävät teemoja toiminnallisesti ja emotionaalisesti ja vanerille pohjustettuja kuvia käytettiin myös opastuksilla. Ydinviestit välittyivät kuvissa ilman tekstiä ja kutsuvat erityisesti lapsia tutustumaan. Kuvituksessa saadaan esille myös käyttäjien moninaisuus: arkkitehtuuri ja muotoilu kuuluvat kaikille.

Kenen kanssa?
Kuvittaja Hanna Kutvonen

Miten?
Graafisen suunnittelijan ja kuvittajan työskentely, yhteis-suunnittelun menetelmät

”Sarjakuvamainen kuvitus tuo esineiden rinnalle ihmiset oman lähiympäristönsä käyttäjinä.”



Hanna Kuittonen



Risto Musto



Verkkosivusto

Erilaiset käyttäjät löytyvät yhteiskehittämisen prosessissa

Ado.fi-verkkosivusto on suunnattu ensisijaisesti oppimisen, museotyön sekä arkkitehtuurin ja muotoilun ammattilaisille. Se on suomalaisen arkkitehtuuri- ja muotoiluoppimisen portaali, joka on kaikkien saavutettavissa ajasta ja paikasta riippumatta. Tavoitteena oli tuoda menetelmät helposti käytettäviksi ja hoksauttaa tarttumaan niihin tarjoamalla innostavia ja ymmärrettäviä esimerkkejä. Tulevat käyttäjät valjastettiin suunnittelemaan innostavaa, hyödyllistä ja toimivaa palvelua. Yhteiskehittämistä suunnitteli ja fasilitoi Elina Kesäniemi osana palvelumuotoilun opinnäytetyötään LAB-ammattikorkeakouluun. Prosessiin osallistui opettajia eri koulutusasteilta sekä arkkitehtuuri- ja muotoilukasvatuksen toimijoita pääkaupunkiseudulta ja muualta Suomesta. Yhdessä luotu konsepti sisältää muun muassa

Kenen kanssa?
Muotoilija Elina Kesäniemi

Miten?
Palvelumuotoilun ja yhteiskehittämisen menetelmät
Verkkopalvelun konseptoinnin menetelmät

”Tulevat käyttäjät valjastettiin suunnittelemaan innostavaa, hyödyllistä ja toimivaa palvelua.”

käyttäjäymmärryksen kiteytyksen ja tiekartan palvelun kehittämiselle. Palveluiden tarjoajista ja opettajista kiteytyivät omat kiinnostavat käyttäjäpersoonansa!

Oppimisen konsepti senioreille

Miten kartoitetaan uuden käyttäjäryhmän tarpeet ja toiveet?

Miten voitaisiin tuoda arkkitehtuuriin ja muotoiluun liittyviä oppimisen mahdollisuuksia senioreiden saataville? Tätä innostui pohtimaan A&DO Labran oppaana toiminut muotoilija lines Kuusisto osana kokemus- ja palvelumuotoilun opinnäytetyötään LAB-ammattikorkeakouluun. Käyttäjätutkimuksen avulla selvitettiin, millaiset arkkitehtuuriin ja muotoiluun liittyvät asiat kiinnostavat ikäihmisiä sekä mistä ja miten niistä haluttaisiin oppia lisää. Tietoa saatiin kyselyillä, haastattelemalla, pienryhmäkeskustelujen ja työpajatyöskentelyn avulla. Tuloksena syntyi podcastiin perustuva konsepti, joka mahdollistaisi oppimista valtakunnallisesti, paikasta riippumatta. Vaikka suunnittelu tehtiin yli 65-vuotiailta kerätyn käyttäjätiedon perusteella, konsepti voisi palvella kaiken ikäisiä aiheista kiinnostuneita.

Kenen kanssa?
Muotoilija
lines Kuusisto

Miten?
Kokemus- ja palvelumuotoilun
menetelmät, haastattelut ja
työpajatyöskentely

”Käyttäjätutkimuksen avulla selvitettiin, millaiset arkkitehtuuriin ja muotoiluun liittyvät asiat kiinnostavat ikäihmisiä sekä mistä ja miten niistä haluttaisiin oppia lisää.”

Kanssaihmettelijä

Oivallukset syntyvät yhdessä keskustellen ja kanssaihmettelijän tuella

Vierailu A&DO Labrassa perustui vuorovaikutukseen ja dialogiin. Vastaanottamassa oli Labran opas, joka toimi kanssaihmettelijänä erilaisille oppijoille. Labran oppaat toimivat työparina, jolloin myös heidän ammatillista työtään viritti yhteistyö ja dialogisuus. He olivat museoalaan, pedagogiikkaan ja suunnittelualaan kiinnittyvä monialainen ammattilaisten ryhmä, joka rekrytoitiin kultakin Labran vierailupaikkakunnalta. Paikallisina he toivat tärkeitä näkökulmia näyttelyn äärellä käytyihin keskusteluihin. A&DO-metodissa rinnalla kulkee opastava kanssaihmettelijä, jonka kanssa voi tutkia asioita. Kysymysten kysyminen, keskustelun virittäminen ja tukeminen ovat kanssaihmettelijän keskeisiä tehtäviä. Oppimisen tilassa et tarvitse erityistä osaamista tai asiantuntijuutta. Kysymykset johdattelevat eteenpäin ja kannustavat toimintaan. Ratkaisut löydetään yhdessä.

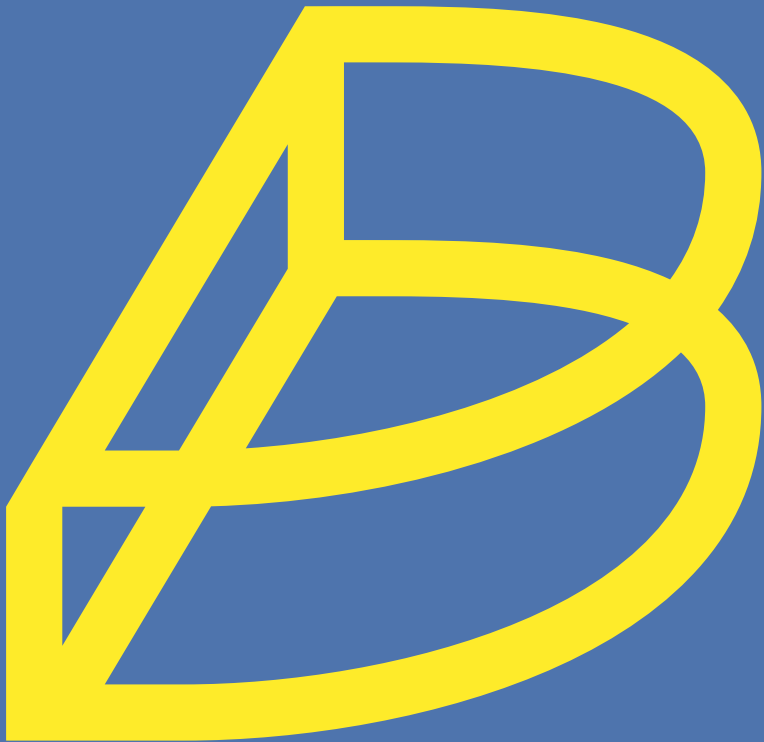
Kenen kanssa?
A&DO Ydintiimi
A&DO Labran oppaat

Miten?
Museoalan ja pedagogiikan ammattilaisten työskentelymenetelmät



”Kysymysten kysyminen, keskustelun virittäminen ja tukeminen ovat kanssaihmettelijän keskeisiä tehtäviä.”

III A&DO opettaa



Materiaaleja ja menetelmiä oppimisen tueksi ado.fi-verkkosivuilta!

”Onko arkkitehtuuri ja muotoilu jo tuttu juttu vai kenties aivan uusi asia? Etsitkö pientä välipalatehtävää vai kenties laajempaa kokonaisuutta? Löydät ado.fi-verkkosivuilta sisältöjä kaikkiin tarpeisiin. Materiaali on tarkoitettu omalle ryhmälle räätälöitäväksi ja tuottamaan oppimisen iloa ja riemua.”

Aistikortit

Aistit ovat kaikenikäisille ihmisille luonteva tapa hankkia tietoa ympäristöstä. Aistit ovat myös ammattisuunnittelijan tärkeä työväline. Herkistämällä aisteja keräämme tietoa ympäröivästä maailmasta. Aisteihin perustuva ympäristönlukutaito auttaa meitä ymmärtämään arkista ympäristöämme paremmin ja hahmotamaan, mistä asioista muodostuu hyvä lähiympäristö.

”Suunnittelija tutkii ja havainnoi ympäristöä aistiensa kautta. Mitä näen, kuulen, ajattelen, tunnen, maistan, haistan, kosketan? Ota mukaan tutkimusretkelle utelias mieli ja tarkat aistisi!”

Hyvän lähiympäristön työkirja

Työkirja tarjoaa arkkitehtuuri- ja muotoilukasvatuksen perusteet eri ikäryhmien opettajille ja ohjaajille. A&DO Labran sisältöihin perustuvasta kokonaisuudesta voi valita oman ryhmän tasoon ja työskentelyn aikatauluun sopivia osia ja tehtäviä. Voi poimia yksittäisiä tehtäviä, tai toteuttaa niitä yksi kokonaisuus kerrallaan pidemmällä aikavälillä. Työkirjassa on myös A&DO Labran näyttelytekstejä sekä museoiden kokoelmaesineisiin liittyviä tehtäviä.

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

Etätyöpaja: Kuka suunnittelee mun arkea?

Keväällä 2022 Suomen kulttuurirahaston Taidetestaajat-hankkeessa A&DO Labraan kutsuttiin etävierailulle kahdeksas- ja yhdeksäsluokkalaisia eri puolilta Suomea. Etätyöpajoissa nuoret arvioivat oman lähiympäristönsä arkkitehtuuria ja muotoilua omista lähtökohdistaan. Arkkitehtuurin ja muotoilun äärellä pohdittiin suuria kysymyksiä, kuten tasa-arvoa, elämisen laatua ja ihmisenä elämistä. Työpajoissa ohjaajana toimi muotoilija Silvia di Iorio, joka jatkokehitti konseptista opetusmateriaalin ryhmien itsenäiseen käyttöön.

”Kuka suunnittelee mun arkea? Millaisesta maailmasta sinä unelmoit? Nyt on sinun vuorosi suunnitella arkea!”

Videot museoesineistä ja virtuaalivierailu A&DO Labraan

A&DO Labran näyttelyn tueksi toteutettiin videoita, jotka syventävät sisältöjä ja opastavat pohdintoja. Arkkitehtuurimuseon ja Designmuseon kokoelmista valittuihin esineisiin – tuulitakkiin, roskikseen sekä kesämajojen pienoismalleihin – tutustutaan museoammatillaisten sekä muotoilijan näkökulmista. Haastateltavina ovat intendentti Susanna Thiel ja tutkimuspäällikkö Petteri Kummala sekä teollinen muotoilija Hannu Kähönen. Haastattelijana videoissa toimii Helsingin Suomalainen Yhteiskoulun oppilas Aino Ojanperä.

Ado.fi-sivuilta löytyy myös 3D-kierros sekä video-opastus A&DO Labraan. Oman digitaalisen sisällön A&DO:n opetussisällöistä toteutti Tampereen Taidekaari. Kestäviä muotoja -opastuksella pohditaan aistien käyttöä, kun tutustutaan suunniteltuun ja rakennettuun ympäristöön kaupungissa.



A&DO Metodi

Ota suunnittelijan työkalut käyttöön!

A&DO-metodissa rinnalla kulkee opastava kanssaihmettelijä, jonka kanssa voi tutkia asioita. Kanssaihmettelijä johdattelee työskentelyä kysymysten avulla.

Mikä on sinun pulmasi? Mihin etsit ratkaisua?

Arkkitehtuuri ja muotoilu kuuluvat kaikille. Käyttäjinä me kaikki olemme muotoillun ja rakennetun ympäristön parhaita asiantuntijoita.

Oppimisen tilassa et tarvitse erityistä osaamista tai asiantuntijuutta. Kaikki ovat tervetulleita!

Tutki

Uteliaisuus uusien asioiden äärellä herättää kysymyksiä.

Ihmettele

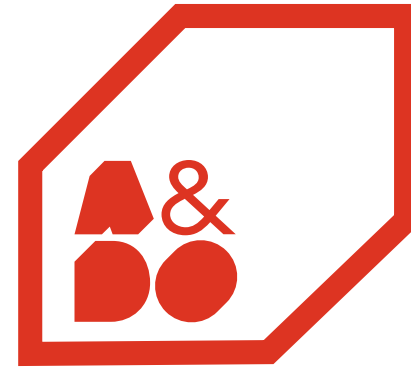
Kiinnostus herää omista havainnoista.

Kokeile

Kokeileminen on ideoiden testaamista ja kehittelyä eteenpäin.

Leiki

Suunnittelijan työhön kuuluu mielikuvitusleikki. Leikki lisää luovuutta.

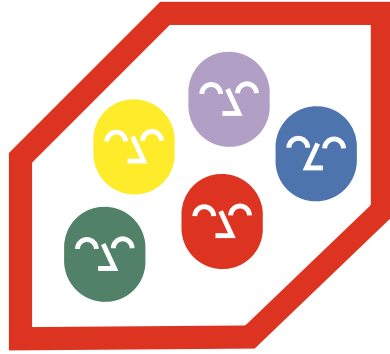


metodi



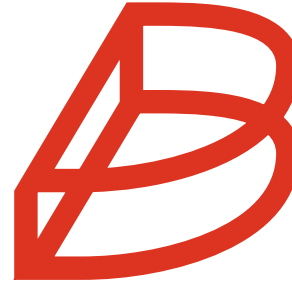
Kysymys →

Kysymykset johdattelevat eteenpäin ja kannustavat toimintaan.



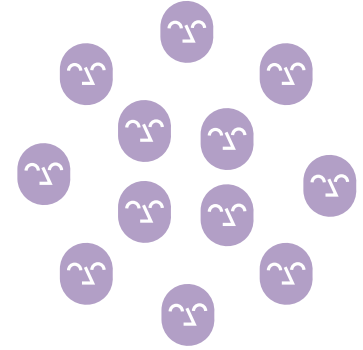
Oppimisen tila →

Oppimisen tila on oppimiselle avoin mieli ja luovaa työskentelyä tukeva turvallinen ympäristö.



Vastaukset →

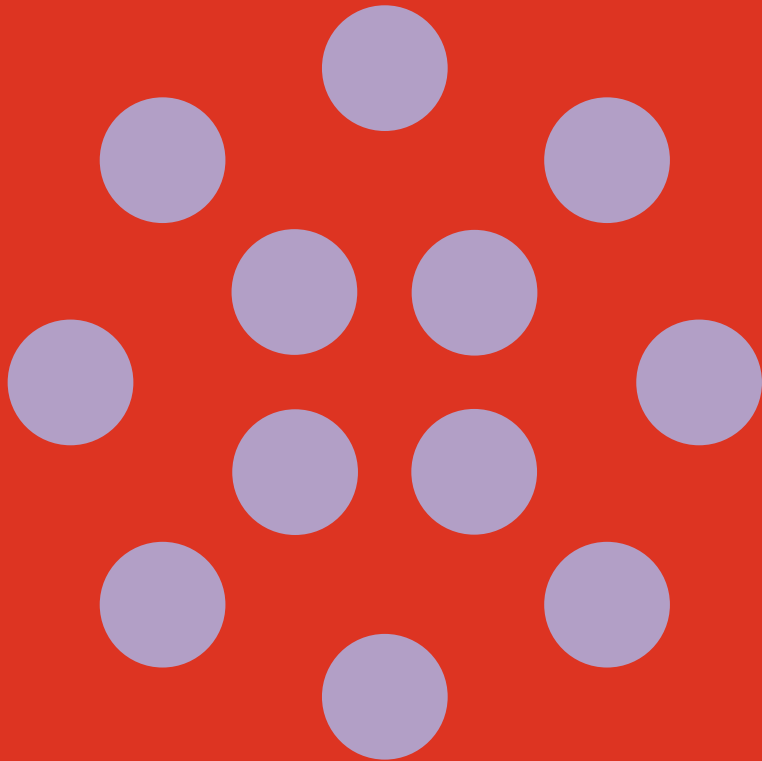
Ratkaisut löytyvät yhdessä tutkien, ihmetellen, kokeillen ja leikkien.



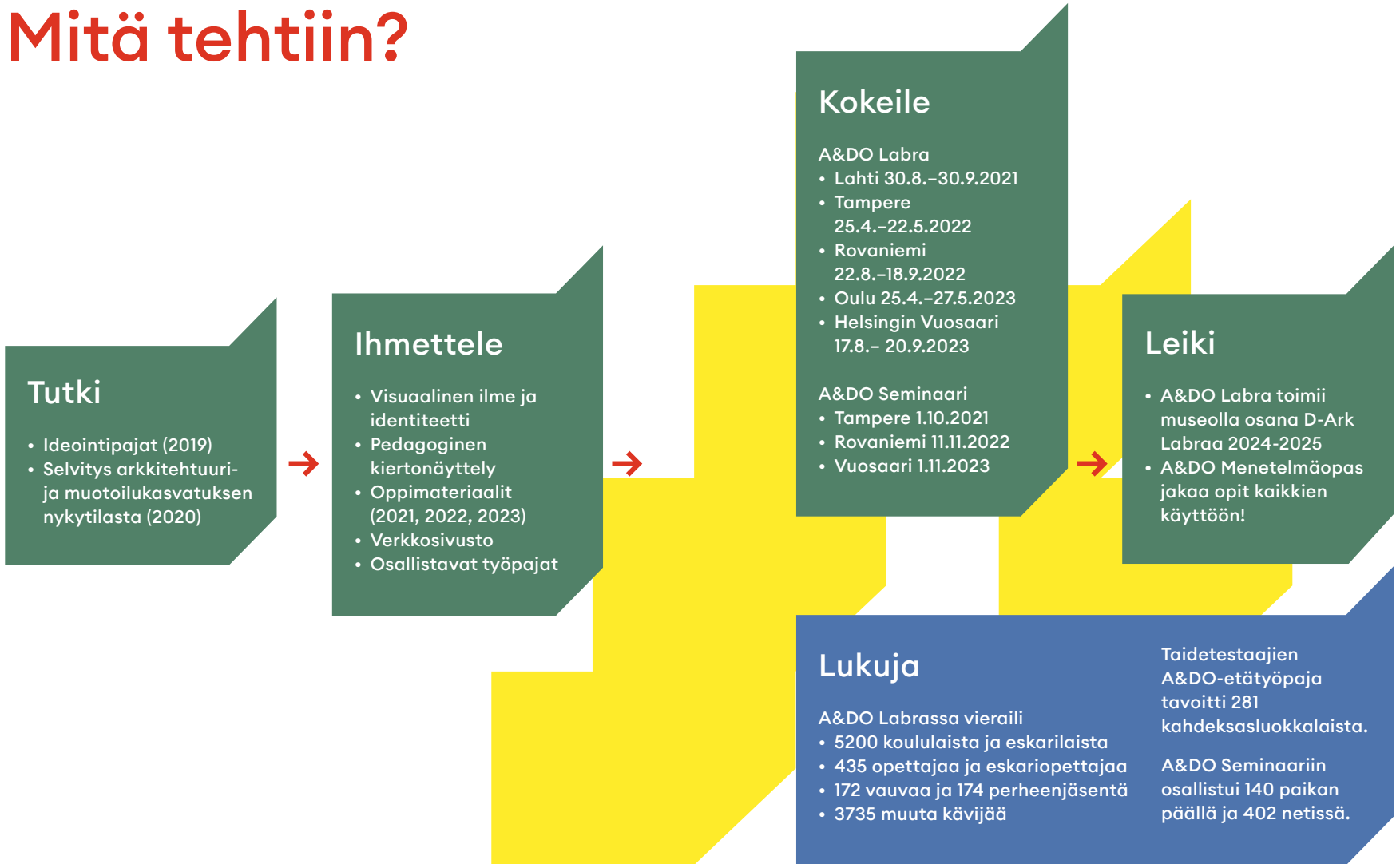
Vaikutus

Yhteisillä oivalluksilla ymmärrämme paremmin muotoiltua ja rakennettua ympäristöä sekä toisiamme.

IV Aikajana



Mitä tehtiin?





74

Paneelikeskustelu
Vuosaaren päätösseminaarissa.

A&DO



IV Aikajana



Kuvassa vasemmalta
Hanna Kapanen, Arja-Liisa Kaasinen,
Päivi Raivio, Petri Leppälä ja Tuuli Tokkola.

75

V Lähteet&linkit



A&DO Labra – Hyvän lähiympäristön työkirja ja aistikortit (2021)
<https://ado.fi/labra/opetusmateriaalit/hyvan-lahiympariston-tyokirja/>

Alitalo, Marjut (2021).
Pop-up-museo yhteissuunnittelua hyödyntäen. Opinnäytetyö: Master's Programme in Interior Architecture. Aalto-yliopisto.
<https://aaltodoc.aalto.fi/handle/123456789/112811>

Boesch, Virve (2020).
Arkkitehtuuri- ja muotoilukasvatus Suomessa 2020: Selvitys nykytilanteesta, toimijoista ja toimintatavoista. A&DO:n raportteja 1.
<https://ado.fi/resurssipankki/>

Jalava, Riikka (2021). Museo oppimisympäristönä: A&DO Labra -oppimiseen innostava konttinäyttely. Opinnäytetyö: Master of Culture and Arts. Metropolia Ammattikorkeakoulu.
<https://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-2021052410662>

Kesäniemi, Elina (2021).
Yhteiskehittäminen museoiden yleisötyön murroksessa. Tapaustutkimus arkkitehtuurin ja muotoilun oppimisen verkkopalvelun konseptoinnista. Opinnäytetyö: Muotoilija ylempi AMK Palvelumuotoilu. XAMK Kaakkois-Suomen ammattikorkeakoulu.
https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/499865/Kes%c3%a4niemi_Elina.pdf?sequence=2&isAllowed=y

Kuusisto, Iina (2022).
Kuuntele muotoa! A&DO – Arkkitehtuurin ja muotoilun oppimisen keskuksen senioreille suunnatun palvelun konseptointi. Opinnäytetyö: Muotoilija (AMK), Kokemus- ja palvelumuotoilu. LAB-ammattikorkeakoulu.
<https://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-202205179868>

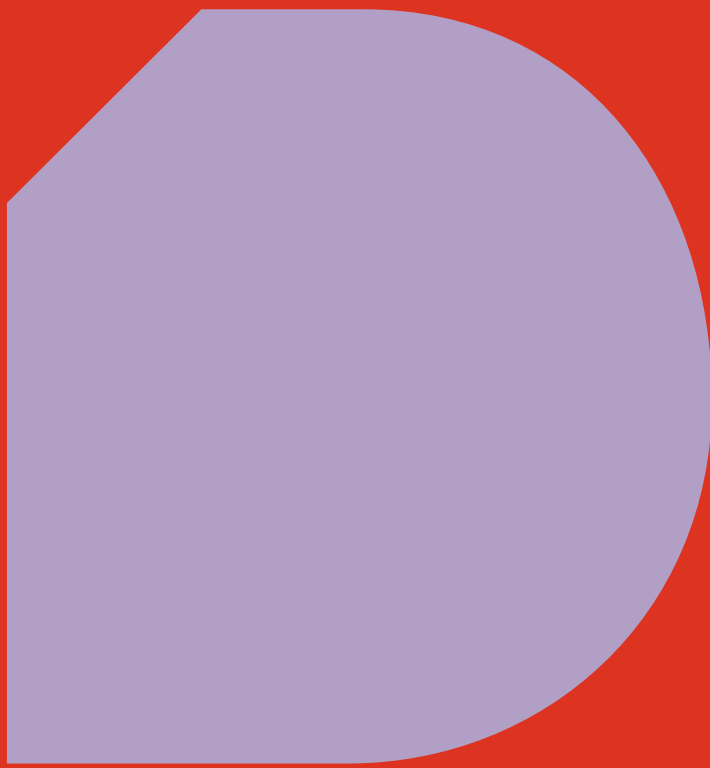


Johannes Remppanen

Toimitus	Leena Svinhufvud
Työryhmä	Arja-Liisa Kaasinen Hanna Kapanen Leena Svinhufvud
Graafinen suunnittelu	Dog Design
Julkaisuvuosi	2024
Julkaisupaikka	Helsinki
Julkaisija	AD-museo Oy ISBN 978-952-5195-58-3
Kiitokset	Ilona Ilottu Petri Salmela Tuija Vertainen Suomen kulttuurirahasto



MUSEOVISIO
Suomen Kulttuurirahasto



A&DO Menetelmäopas on tarkoitettu kaikille arkkitehtuuri- ja muotoiluoppimisesta kiinnostuneille. Opas syntyi osana Arkkitehtuurimuseon ja Designmuseon yhteistä Museovisio-hanketta vuosina 2020–2023. Menetelmäoppaan avulla saat käyttöösi hankkeessa kehitetyt menetelmät, työkalut ja pedagogiikan.

ISBN 978-952-5195-58-3

