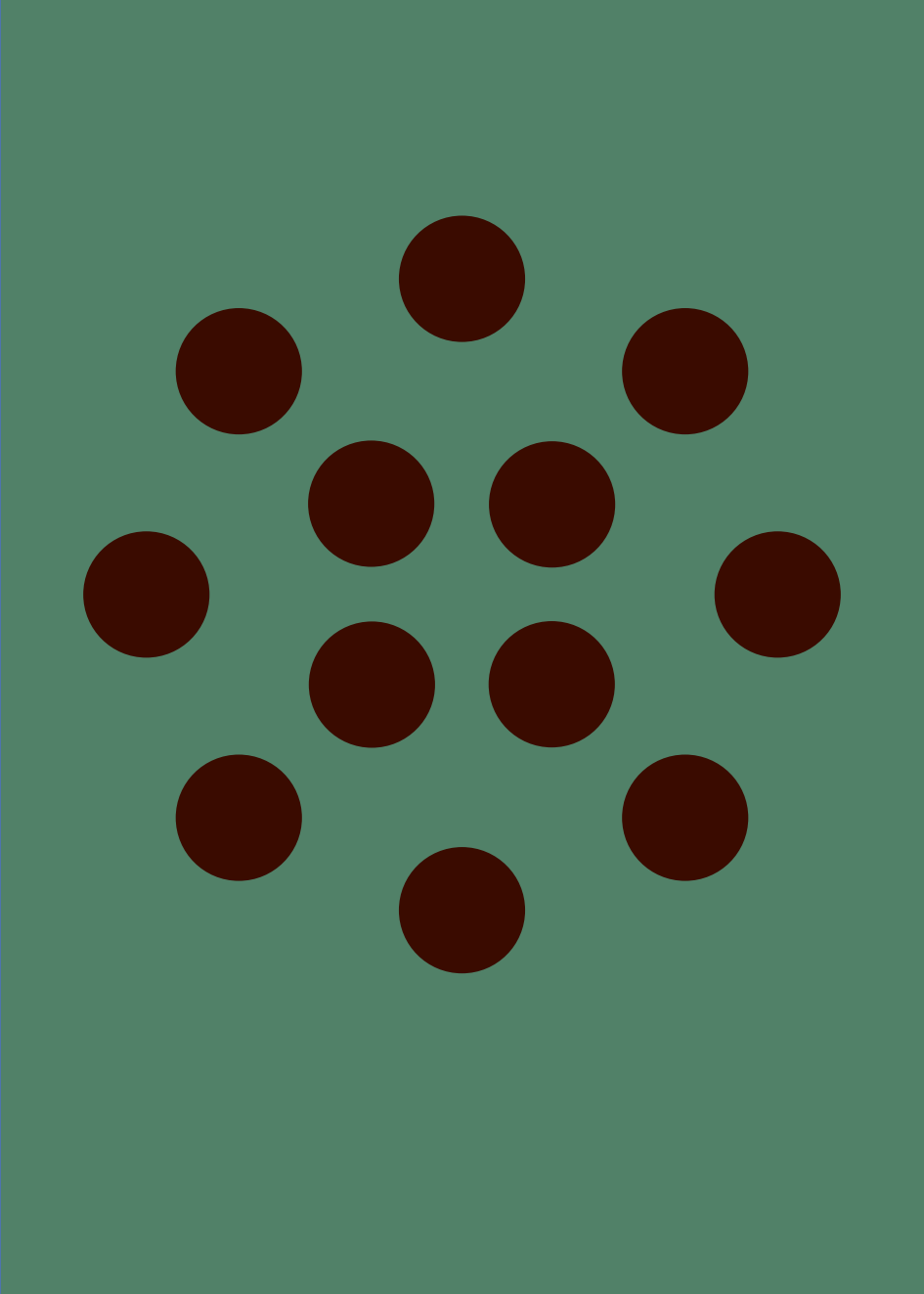


# Metodguiden





# Innehåll

## I Vad är A&DO?

Arkitektur och design tillhör alla 6  
Mot en beständig framtid 10  
Undersök – Undra – Pröva – Lek 14

## II Designerns verktyg

Idéverkstäder 18  
Forskning 24  
Visuellt uttryck och identitet 26  
Inkluderande verkstad 32  
Pedagogisk utställning 38  
Undervisningsmaterial 44  
Narratisering 48  
Nätsida 54  
Koncept för seniorer 56  
Medförundrare 58

## III A&DO undervisar

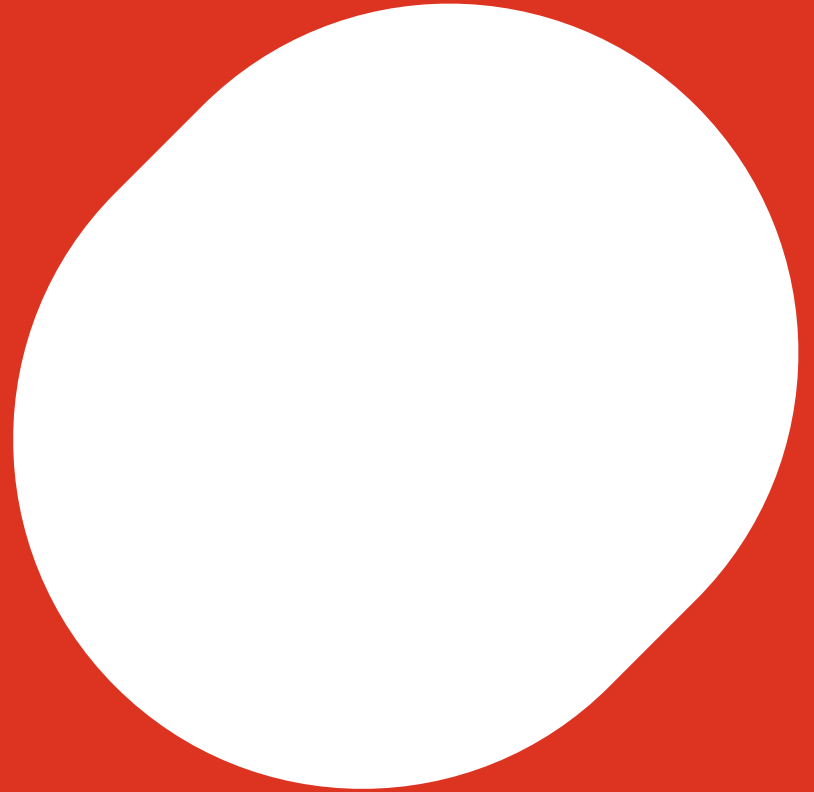
Sinneskort 63  
Den goda närmiljöns arbetsbok 63  
Distansverkstaden: Vem designar min vardag? 64  
Videor av museiföremålen och ett virtualbesök på A&DO Lab 64  
A&DO-Metoden 66

## IV Tidslinjen

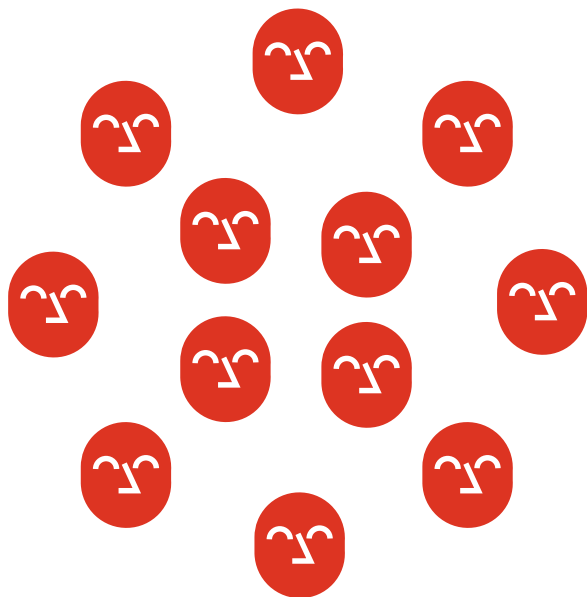
Vad blev gjort? 72

## V Länkar & källor 78

I  
Vad är  
A&DO?



# Arkitektur och design tillhör alla.



A&DO – Lärandecentret för arkitektur och design var Arkitekturmuseets och Designmuseets gemensamma Museivision-projekt åren 2020–2023. Finska kulturfondens Museivision-finansiering strävade efter att renovera museer för att göra dem mer intressanta, attraktiva och för att kunna förmedla information bättre än tidigare. A&DO-projektet utforskade sätt att nå nya målgrupper och öka förståelsen för arkitektur, design och i allmänhet vår planerade och byggda miljö. Projektet ingick som en del av de nationella ansvarsmuseernas färd mot ett nytt arkitektur- och designmuseum.

A&DO Lab -utställningen, som inspirerar till inläring, turnerade Finland i två sjöcontainers och stannade i en månad i Lahtis, Tammerfors, Rovaniemi, Uleåborg och Helsingfors Nordsjö. Temat en god närmiljö undersöktes med hjälp av Arkitekturmuseets och Designmuseets samlingsobjekt, samt med exempel från respektive stad som var utvalda i samarbete med lokalbefolkningen. A&DO Labs sista etapp är museet, där den kommer att fungera som en del av det experimentella arbetslaboratoriet, D-Ark Lab, 2024–2025.



Anni Koponen

## ”Inlärningsläget är både ett sinne öppet för lärande och en trygg miljö som stödjer kreativt arbete.”

A&DO Seminariet samlade årligen branschfolk till diskussioner om aktuella frågor kring designinläring. Seminariet blev ett nytt forum för mötet mellan utbildningsproffs, aktörer och verksamma inom designens och arkitekturens områden, museipedagoger och aktiva inom deltagande design. Byggandet av ett nätverk av yrkesverksamma inom arkitektur- och designinläring stöds också av webbplatsen [www.ado.fi](http://www.ado.fi), som öppnades 2020. Den egna hemsidan fungerar både som en kommunikationskanal för aktualiteter inom arkitektur och designinläring, och som en resursbank genom vilken till exempel läromedel som tagits fram inom ramen för A&DO-projektet finns tillgängliga.

Med hjälp av denna guide kommer du att lära känna metoderna som används i A&DO-projektet. Även A&DO-metoden föddes under resan. Den uppmuntrar till användning av designerns verktyg och att lita på dialogen och den gemensamma kunskapskonstruktionen.

Hitta ett inlärningsläge som inspirerar kreativitet! Inlärningsläget är både ett sinne öppet för lärande och en trygg miljö som stödjer kreativt arbete. En medförundrare, till exempel en museipedagog, vägleder arbetet med frågor och lösningarna hittas tillsammans. Med delade insikter förstår vi bättre den designade och byggda miljön och varandra.

# Mot en hållbar framtid



”Hur kan man röra sig mellan olika platser så att naturen ansträngs så lite som möjligt?  
Hur ska framtidens stad se ut?”

Allting börjar med frågor. Museer har en mycket särskild möjlighet att öppna kopplingar mellan det förflutna, nutiden och framtiden och att uppmantra till att begrunda olika framtida alternativ. Design och arkitektur omfattar att veta hur man drömmer om framtiden och föreställer sig saker som inte finns ännu. Gemensam planering och utveckling samt användning av designerns verktyg har varit kärnmetoder i A&DO-projektet.

På A&DO Lab -vandningsutställningen begrundades frågor relaterade till en god närmiljö kritiskt och idéer och värderingar som påverkar bakgrunden till den planerade och byggda miljön diskuterades. Att besöka Labbet hjälpte att förstå budskapen från den omgivande miljön och koppla dem till vardagen. Labbets guider välkomnade utställningsbesökarna som medfördrare. Under ledning av pedagogiska yrkespersoner kan information relaterad till arkitektur och design och museernas rika material anammas på ett mångsensoriskt, narrativt och upplevelsebaserat sätt. Besökarna uppmantrades att uttrycka sina egna tankar, att utvärdera och lyssna på andras tankar. Tillsammans skapades nya insikter och ny information.

Unesco har globalt främjat transformativ eller förnyande inlärning som ett verktyg för hållbar utveckling. Nya uppfattningar skapas genom kritisk granskning och genom att utmana de invanda tanke- och handlingsmönstren. Progressiva sätt att lära sig är upplevelse, kreativitet och innovation, att arbeta tillsammans och inlärning i samfund. I bästa fall kan denna typ av inlärning vara en förändringskraft då vi bygger en hållbar framtid.

Vi tror att den ambulerande inlärningsmiljön kring arkitektur och design byggd i två sjöcontainers kan vara ett transformativt, nyskapande museiarbete!

## 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 pyörällä tapahtuu. Polkupyörät ovat kuitenkin pitkäikäisiä, ja siksi ne ovat ympäristölle ystävällisiä.

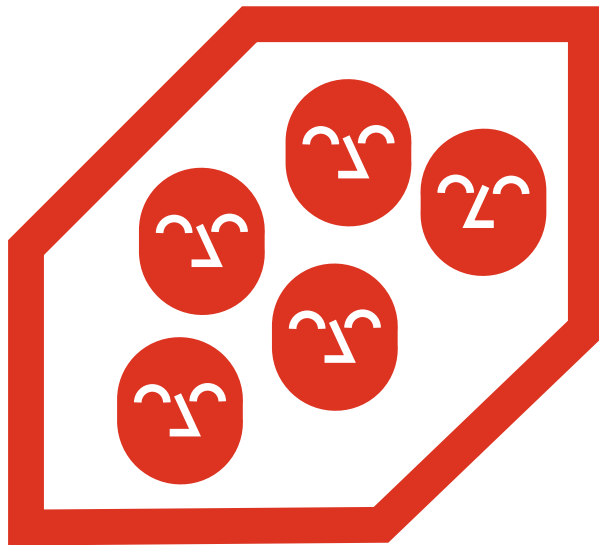
Jokaisen Polkupyörä eli Jopo suunniteltiin 1960-luvulla, yli 50 vuotta sitten. Se on eri kokoisille käyttäjille soveltuva näppärä yleispyörä. Sen runko on valmistettu muotoon leikatusta ja prässätystä teräslevystä. Rungon valmistustapa oli fiksu keksintö, joka säästi kallista metallimateriaalia.

LASTEN JOPO, 1975  
SUUNNITTELU: HELKAMA SUUNNITTELUYÖRYHMÄ  
VALMISTAJA: HELKAMA





# Utforska Undra Experimentera Lek



## Utforska

Nyfikenheten och forskarlusten väcks av nya saker. Att forska kan vara en något djupare granskning och en önskan att förstå orsaker. Forskarens viktigaste verktyg är frågorna. Vad får en cykel att röra sig? I vilket sopkärl ska man lägga bananskalen? Vilka tankar och känslor väcker en park hos mig?

## Undra

Hos eleven väcks intresset av de egna observationerna. Då man börjar betrakta något närmare, uppstår nya frågor och förundran. Vad är detta? Vilken underlig form den har! Hur fungerar detta? Att förundras tillsammans gör saken ännu mer intressant. Man kan lära sig något nytt ur en annan persons perspektiv och erfarenheter.

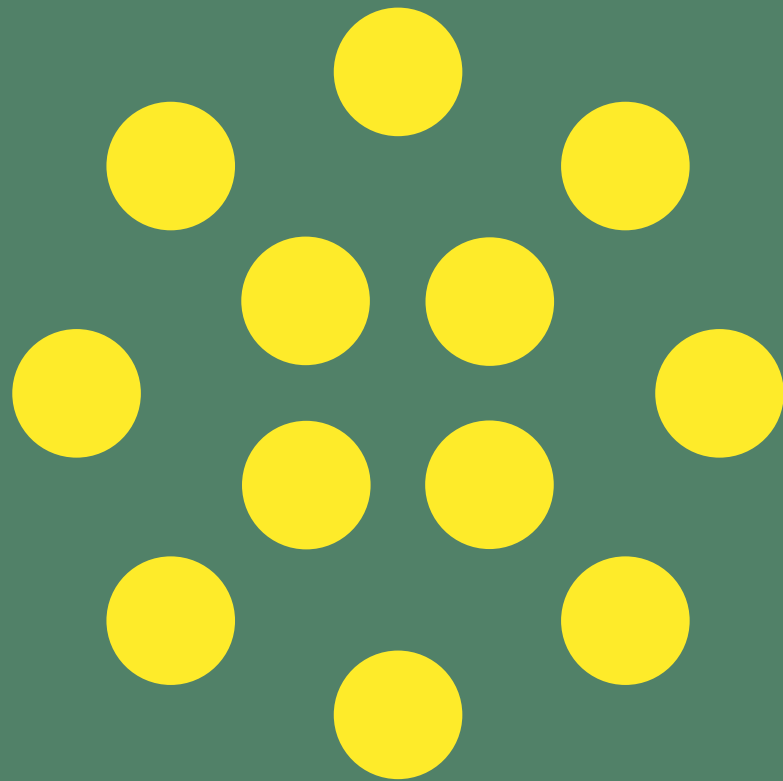
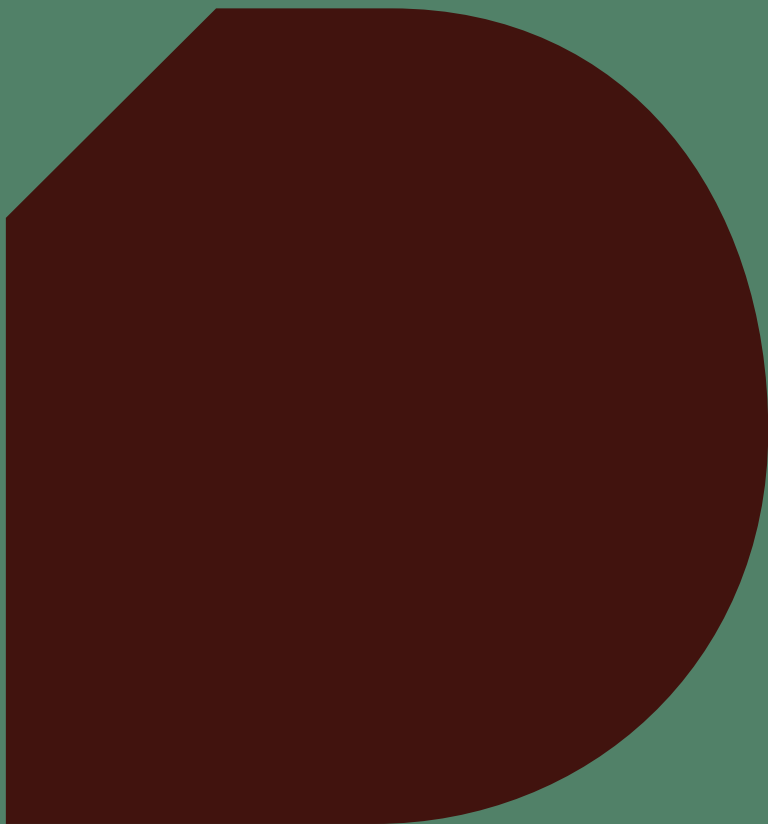
## Experimentera

Experimenterandet drivs av viljan att veta och förstå mer. Att experimentera kan innebära att testa idéer och vidareutveckla dem. Experiment görs ofta för hand, via praktik och testning. När något ändå inte visar sig fungera på ett sätt kan man pröva något annat sätt. Kreativitet används när man uppfinner nya metoder.

## Lek

Barnet omfattar världen med lekens hjälp. Designerns arbete innebär också att leka med fantasin. Lek är en aktiv verksamhet. Genom att leka omfattar vi föremål och fenomen vi nyss bara undrade över. Leken kräver kreativitet och leken ökar också kreativiteten. Den lyfter fram nya motiv att undra över, forska i och experimentera med.

# II Designerns verktyg



# Idéverkstäder

Med vem?  
Arkitekt Tuuli Loukola  
Designer Laura Euro

Hur?  
Idéverkstäder  
Enkät

## Börja med frågan: vad behövs?

Då A&DO-projektet började planeras anordnades idéverkstäder där man frågade deltagarna: Hurdan är din dröm om ett centrum för arkitektur- och designinlärning? Vad kan man lära sig där och hur? Vilka är inlärningens hinder? Vi diskuterade också platser där inlärningen kan ske utöver museerna. Arkitekt Tuuli Loukola och designer Laura Euro inbjöds för att planera och genomföra verkstäderna. De av unga yrkesverksamma ledda verkstäderna gav goda resultat. Det var uppmuntrande att uppleva deltagarnas uppriktiga entusiasm inför de gemensamma frågorna. Fem idéverkstäder som samlade olika intressegrupper anordnades under våren 2019. Temana var 1. Livslång inlärning och välbefinnande, 2. Utbildning, 3. Forskning och tolkning, 4. Företag och yrkesfält samt en separat öppen diskussion för de inbjudna till verkstaden och den bredare allmänheten. Dessutom skickades till de inbjudna ett kompletterande frågeformulär, som vi fick många svar på.

**”Det var uppmuntrande att uppleva deltagarnas uppriktiga entusiasm inför de gemensamma frågorna.”**





Risto Mustajoki



Risto Mustajoki

# Forskning

## Kartlägg utgångsläget!

I början av det framtidsinriktade A&DO-projektet fanns ett behov av att studera frågan om vart vi är på väg nu. Designstudenten Virve Boesch kartlade utgångsläget hösten 2020 och som verktyg fick vi undersökningen Arkkitehtuuri- ja muotoilukasvatus Suomessa 2020. Selvitys nykytilanteesta, toimijoista ja toimintatavoista (Arkitektur- och designinläring i Finland 2020. Utredning om de aktuella aktörerna och metoderna). I den rikstäckande kartläggningen granskas situationen genom att studera branschens aktörer och intressegrupper, verksamhetsmiljöer och metoder. Forskningsfrågorna lyder: Hurdant är design- och arkitekturinläringens läge i Finland för närvarande? Vilken typ av design- och arkitekturinläring görs, av vem och hur? I undersökningen användes en mängd olika publikationer och online-material som källor. Information samlades också in genom intervjuer med aktörer och representanter för intressegrupper, sammanlagt 16 intervjuer.

Med vem?  
Designer Virve Boesch

Hur?  
Kartläggning av litteratur  
och internetkällor,  
intervjuer

**”Hurdant är design- och arkitekturinläringens läge i Finland för närvarande? Vilken typ av design- och arkitekturinläring görs, av vem och hur?”**

# Visuellt uttryck och identitet

## Hurdant skulle ditt projekt vara som en person?

När vi började fundera på utseendet på inlärningscentret för arkitektur och design, samlades vi till en workshop med professionella inom visuell design. Vi utgick från begreppet identitet. Workshopen begrundade hur inlärningscentret skulle te sig som en person: Vad tror hen på? Vad vill hen säga världen? Vi kom fram till att A&DO är en empatisk, nyfiken, ansvarsfull och öppen gemenskap. Det visuella uttrycket byggdes på logotypens bokstävers färggranna lek. Den visuella identiteten uppbyggd med proffs inkluderade alla grafiska instruktioner, det vill säga logotyp, animation, signaturfärger, presentationsmall, rapportmall, visitkort, evenemangens kommunikationsmaterial och uppfinningsrika, portabla kartongstrukturer. Det var lätt för museets grafiska formgivare att applicera utseendet på olika publikationer.

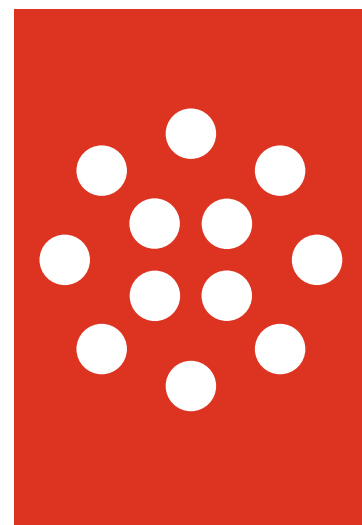
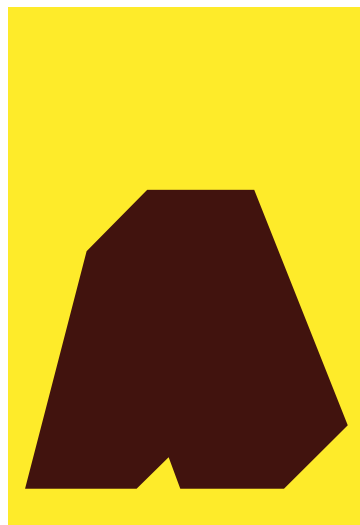
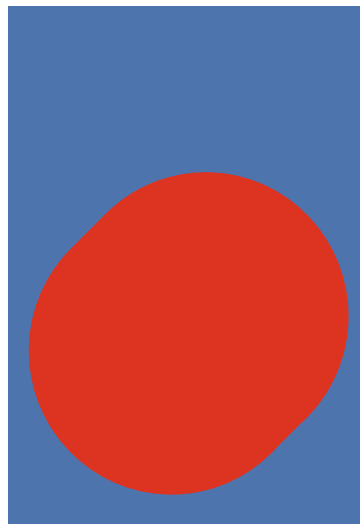
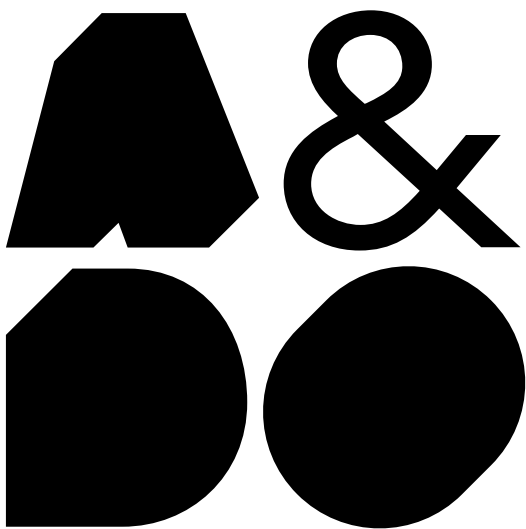
## Med vem?

Visuell designbyrå  
Dog Design:  
AD Ilona Ilottu  
AD Petri Salmela  
Grafiker Janne Koivu

## Hur?

Verkstad för gemensam design  
Servicedesignmetoder

**”Vi kom fram till att A&DO är en empatisk, nyfiken, ansvarsfull och öppen gemenskap.”**



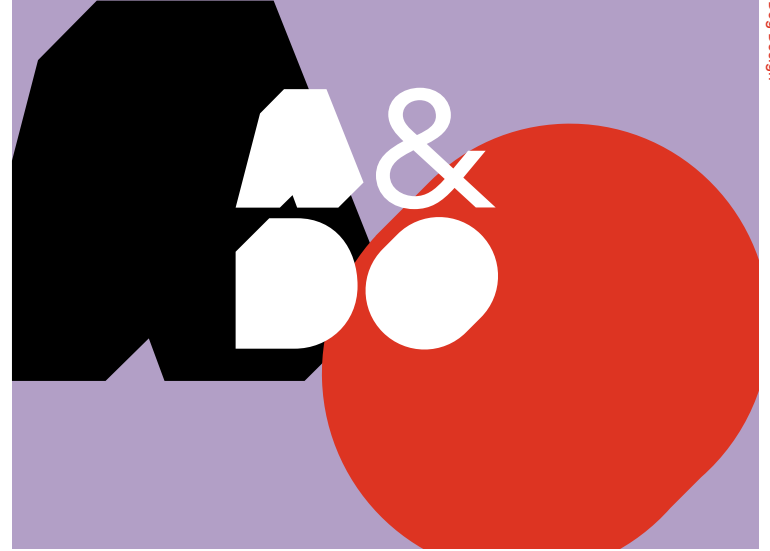




Petri Salmela



Risto Musto



Dog Design



Petri Salmela



# Inkluderande verkstad

**A&DO frågar: Vilka exempel på intressant arkitektur och design finns i din hemtrakt?**

I A&DO Labs ena utställningscontainer fanns föremål från museernas samlingar och i den andra containern lärde man känna besöksortens formgivare och deras arbeten. Ortens egna uttag sammanställdes i samarbete med lokalbefolkningen och aktörerna. Vi praktiserade medverkande samkuration på plats i en funktionell verkstad utvecklad av A&DO. Vi frågade deltagarna till exempel: Vilken intressant, uppfinningsrik, unik, underbar arkitektur och design finns eller planeras i din trakt, och vad skulle du vilja presentera på A&DO Lab-utställningen? Vi inbjöd personer från undervisning, utbildning och kultur samt designers och museiproffs att delta i verkstaden. På förhand samlades in förslag genom elevomröstningar och med hjälp av enkäter från lokala designorganisationer och de

**Med vem?**  
A&DO kärnteamet  
Lokala aktörer

**Hur?**  
Metoder för gemensam design,  
inkluderande datainsamling

**”Vi kunde lyfta fram det lokala tänkandet kring god arkitektur och design...”**

kartlades även genom samfundskonstnärens projekt. Vi kunde lyfta fram det lokala tänkandet kring god arkitektur och design och samtidigt skapade vi nya kopplingar och samarbetsvillkor för arkitektur- och designinläringens kontinuitet.



# Hyvä lähiympäristö En god närmiljö A Good Neighbourhood

Milällinen on hyvä lähiympäristö?  
Millainen 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 muotollia 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  
se omgivningen från samma  
perspektiv som en arkitekt eller  
designer. På samma sätt kan du  
utmana och utveckla din  
framtid.

Utforska design och arkitektur  
med oss. Undra, prova saker ut  
och lek!

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 Musto



Risto Musto

# Pedagogisk utställning

Hur planeras en insiktsfull pop-up-utställning kring arkitektur och design?

A&DO Lab, den ambulerande inlärningsmiljön och pedagogiska utställningen som är byggd i två sjöcontainers, utmanar att fundera över vilken typ av arkitektur och design som stöder en god vardag och en beständig utveckling. Vi ville göra utställningen igenkännlig, insiktsfull, tillgänglig, stärkande, minnesvärd och upplevelserik och avsikten var att erbjuda mångsidiga innehåll och evenemang. Utställningsarkitekten var designer Marjut Alitalo, som också beskrev designprocessen i sin avhandling vid Aalto-universitetet. Utställningen planerades genom att intervjua personer och grupper vid evenemang och verkstäder. Vi bjöd in t.ex. museipedagoger, lärare, småbarnspedagoger, arkitekter och formgivare. På MiniJam-eventet frågade vi ur vilka perspektiv och på vilka sätt utvalda föremål ur museisamlingen kunde presenteras

Med vem?  
Designer Marjut Alitalo

Hur?  
Metoder för gemensam design och servicedesign

**”Empatikartan beskriver vad användaren upplever, ser och vad som är viktigt för honom.”**

i utställningen och vilka viktiga frågor som är kopplade till dem. I verkstäderna utforskade vi målen för utställningsupplevelsen. Besökarnas förväntningar, känslor och motivation kartlades med hjälp av till exempel en empatikarta. Empatikartan beskriver vad användaren upplever, ser och vad som är viktigt för honom. Med hjälp av en extremanvändaruppgift funderade vi på hurdan utställningens genomsnittliga konsument kunde vara, och vilka olika typer av användnings-sätt och situationer som eventuellt kunde uppstå.



hitecture

Muotoilu Design

Hyvä lähiympäristö En god närr

Mitä erilaisia materiaaleja  
vaatteissasi on?

Miten voit liikkua  
paikasta toiseen niin,  
että luonto rasittuu  
mahdollisimman vähän?

Hur kan du röra dig från ett ställe  
till ett annat på så sätt, att naturen  
belastas så lite som möjligt?

How can you move from one place  
to another in a way that damages  
the environment as little as possible?

Kun liikut kaupungissa,  
minkälaisista luontoa  
kaipaat ympärillesi?

Då du rör dig i en urban  
miljö, en hurdan slags natur  
vill du ha omkring dig?

When you are moving  
about in the city,  
what kind of nature would you  
like to be surrounded by?

Onko mahdollista,  
että tulevaisuudessa  
kaikki jätteet menevät  
kierrätykseen?  
Jätettä ei siis olisi  
lainkaan?

Är det möjligt, att i framtiden  
går allt avfall till återvinning?  
Att avfall upphör att existera?

Would it be possible to recycle  
all types of waste in the future?  
So that there would be  
no waste at all?





Risto Musto



Risto Musto

# Undervisningsmaterial

Gemensam utveckling skapar testade koncept.

A&DO Labs utvecklingsarbete för läromaterialen utnyttjade en designprocess som kallas *Double Diamond*, som går mot ändamålet med hjälp av fyra steg: upptäck, definiera, utveckla och producera. Designer Riikka Jalava ledde processen och diskuterade den också på sin egen yrkeshögskola Metropolia. Olika intressegrupper och slutanvändare inbjöds att delta i den gemensamma utvecklingen. Lärare från hela Finland deltog i nätverkstäderna. Konceptet finslipades genom att definiera slutanvändarnas behov och erfarenheter. Till exempel användes designsonderingsmetoden för att undersöka ens vardag och föra in användardata därifrån i designprocessen. Med designsprint-metoden konceptualiserades och skissades nyckelfunktionerna smidigt och potentiella lösningar utvaldes för vidare bearbetning. Genom prototyper och testning kunde man

Med vem?  
Designer  
Riikka Jalava

Hur?  
Metoder för gemensam  
design och servicedesign

”Olika intressegrupper och slutanvändare inbjöds att delta i den gemensamma utvecklingen.”

identifiera problemområden och validera, det vill säga stärka, nya idéer och perspektiv. A&DO-läromaterialet som var resultatet hjälper att hantera innehåll som uppstår från utställningen före och efter besöket. Det kan också användas på distans och som självständigt läromaterial. I paketet ingår roliga sinneskort som uppmuntrar dig att undersöka din omgivning.





Riikka Jalava



# Narrativisering

Illustratören gestaltar den stora bilden.

Unika teckningar gör innehållet i A&DO Lab mer lättillgängligt och hämtar ett avslappnat underhållningsvärde till utställningen. Bildberättelsen skapad av illustratör Hanna Kutvonen berättar historien om utställningen som ett visuellt narrativ. Vi lämnar hemmet, klär på oss, cyklar till parken och ut på stan. Den animerade illustrationen lyfter människan bredvid föremålen som användare av sin egen närmiljö. Med hjälp av bilderna kan man även granska designerns arbete. Illustrationerna fördjupar teman funktionellt och känslomässigt och bilder grundade på fanér användes också för instruktioner. Kärnbudskapen förmedlas i bilder utan text och inbjuder särskilt barn att bekanta sig med dem. Illustrationen poängterar också användarspektrets mångfald: arkitektur och design tillhör alla.

Med vem?

Illustratör Hanna Kutvonen

Hur?

Den grafiska designerns och illustratörens arbete, metoder för gemensam design

**”Den animerade illustrationen lyfter människan bredvid föremålen som användare av sin egen närmiljö.”**





# Webbsidan

Olika användare hittas i den gemensamma utvecklingsprocessen.

Webbsidan Ado.fi vänder sig i första hand till yrkesverksamma inom pedagogik, museiarbete samt arkitektur och design. Det är en portal till arkitektur- och designinlärningsresursen i Finland och tillgänglig för var och en oavsett tid och plats. Ändamålet var att göra metoderna lätt användbara och uppmuntra människor att anamma dem genom inspirerande och begripliga exempel. Framtida användare engagerades att planera en inspirerande, användbar och funktionell service. Den gemensamma utvecklingen planerades och faciliterades av designer Elina Kesäniemi som en del av hennes examensarbete i servicedesign vid Sydöstra Finlands yrkeshögskola. I processen deltog lärare från olika utbildningsnivåer och utövare av arkitektur- och designpedagogik från huvudstadsregionen och andra delar av Finland. I konceptet som har skapats tillsammans ingår

Med vem?  
Designer Elina Kesäniemi

Hur?  
Metoder för gemensam design och samverkande skapande, nättjänstens konceptualiseringsmetoder

**”Framtida användare engagerades att planera en inspirerande, användbar och funktionell service.”**

bland annat användarförståelsens destillering och en färdplan för tjänstens utveckling. Intressanta användarpersonligheter utkristalliserades av tjänsteleverantörerna och lärarna!

# Inlärningskoncept för seniorer

Hur kartläggs en ny användargrups behov och önskemål?

Hur kan arkitektur- och designinlärningens möjligheter anpassas och göras tillgängliga för seniorer? Designer lines Kuusisto, som fungerade som A&DO Labs guide, inspirerades att tänka på detta som en del av hennes examensarbete i upplevelse- och servicedesign för LAB- yrkeshögskolan. Med hjälp av användarforskning utreddes vilka saker inom arkitektur och design som intresserar seniorer och var och hur de kunde lära sig mer om dem. Informationen inhämtades genom enkäter, intervjuer, diskussioner i små grupper och verkstadsarbete. Resultatet blev ett podcast-baserat koncept som skulle möjliggöra inläring över hela landet, oavsett plats. Även om planeringen baserades på användardata som samlats in från personer över 65 år, kunde konceptet tjäna människor intresserade av ämnet i alla åldersgrupper.

Med vem?  
Designer  
lines Kuusisto

Hur?  
Upplevelse- och service-  
designmetoder, intervjuer  
och verkstadsarbete

**”Med hjälp av användarforskning utreddes vilka saker inom arkitektur och design som intresserar seniorer och var och hur de kunde lära sig mer om dem.”**

# Medförundraren

Upptäckter görs inom diskussioner och gemensamma funderingar.

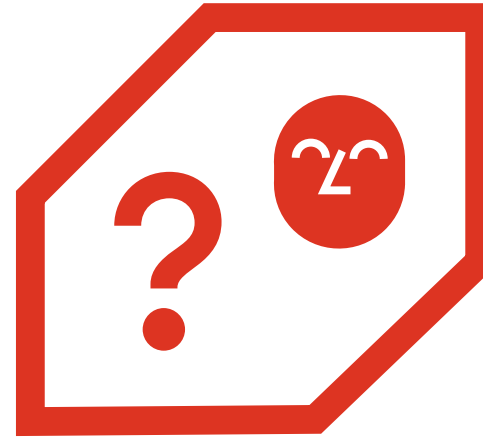
Bekantskapen med A&DO Lab byggde på interaktion och dialog. Besökarna togs emot av en guide från Lab, som fungerade som medförundrare för alla olika intresserade. Lab-guiderna jobbade i par, så att även deras professionella roller stimulerades av samverkan och dialog. De formade en tvärvetenskaplig grupp professionella inom museiverksamhet, pedagogik och arkitektur och design, som rekryterades från respektive plats A&DO Lab gästade. Som representanter för ortsborna tillförde de utställningen och diskussionerna väsentliga perspektiv. Inom A&DO-metoden ledsagas deltagaren av en medförundrare som man utforskar fenomenen med. Att ställa frågor, att stimulera samtalet och att ge stöd är medförundrarens centrala uppgifter. Inlärningsläget förutsätter inga speciella färdigheter eller någon expertis. Frågorna leder framåt och uppmuntrar till aktivitet. Tillsammans kan vi hitta lösningar.

58

A&DO

Med vem?  
A&DO -kärnteamet  
A&DO Lab guider

Hur?  
Museibranschens och  
pedagogikens yrkesmässiga  
arbetsmetoder

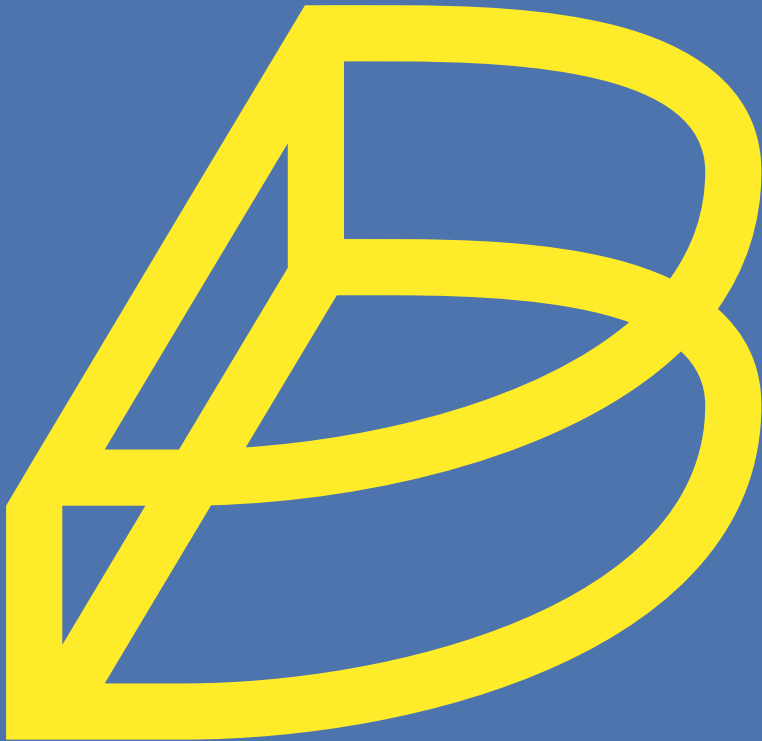


**”Att ställa frågor, att stimulera samtalet och att ge stöd är medförundrarens centrala uppgifter.”**

59

II Designerns verktyg

# III A&DO undervisar





# Material och metoder för att stöda inläringen från webbsidan [ado.fi](http://ado.fi)!

”Är arkitektur och design redan bekanta eller kanske helt nya saker? Letar du efter en liten uppgift som mellanmål eller kanske en större helhet? Du kan hitta innehåll för alla behov på webbsidan [ado.fi](http://ado.fi). Materialet är avsett att skraddarsys för den egna gruppen och hämta glädje och trivsel till inläringen.”

## Sinneskort

Sinnena är ett naturligt sätt för människor i alla åldrar att skaffa sig information om miljön. Sinnena är också ett viktigt verktyg för en professionell designer. Genom att finkalibrera våra sinnen samlar vi information om världen omkring oss. Miljöläskunnighet baserad på sinnena hjälper oss att förstå vår vardagliga omgivning bättre och vad som utgör en god närmiljö.

”Designern studerar och observerar miljön genom sina sinnen. Vad ser, hör, tänker, känner, smakar, luktar, rör jag? Ta med dig nyfikenhet och dina skarpa sinnen på upptäcktsresan!”

## Den goda närmiljöns arbetsbok

Arbetsboken erbjuder grunderna i arkitektur- och designinlärandet för lärare och instruktörer i olika åldersgrupper. Du kan välja delar och uppgifter som passar din grupps nivå och arbetsschema från helheten ur innehållet i A&DO Lab. Du kan välja enskilda uppgifter eller förverkliga dem en enhet i taget under en längre tidsperiod. Arbetsboken innehåller också utställningstexter från A&DO Lab och uppgifter relaterade till olika föremål i museisamlingar.

”Vi vill att du tillsammans med oss funderar på vilken typ av arkitektur och design som stödjer en god vardag och hållbar utveckling. I en hurdan miljö vill du leva i framtiden?”

## Distansverkstaden: Vem designar min vardag?

Våren 2022 bjöds åttonde- och niondeklassister från olika delar av Finland in att besöka A&DO Lab inom ramen för Finska kulturfondens projekt Konsttestarna. I distansverkstäder utvärderade unga människor sina egna närmiljöers arkitektur och design utifrån sina egna utgångspunkter. Stora frågor som jämställdhet, livskvalitet och den personliga existensen begrundades via arkitekturen och designen. Verkstaden leddes av designer Silvia di Iorio, som vidareutvecklade konceptet till läromaterial för grupperns självständiga arbete.

**”Vem designar min vardag? Vilken typ av värld drömmer du om? Nu är det din tur att designa vardagen!”**

## Videor av museiföremålen och ett virtualbesök på A&DO Lab

Som stöd för A&DO Lab -utställningen producerades filmer som fördjupar innehållet och vägleder reflektioner. Vi får lära oss om föremål utvalda ur Arkitekturmuseets och Designmuseets samlingar – en vindjacka, en soptunna och miniatyrmodeller av sommarhus – under ledning av museiproffs och designers. De intervjuade personerna är överintendent Susanna Thiel och forskningschef Petteri Kummala och industridesigner Hannu Kähkönen. Intervjuaren i videoerna är Aino Ojanperä, student vid Helsingfors finska samskola.

**På webbsidan Ado.fi finner man också en 3D-rundtur och en videoguide till A&DO Lab. Taidekaari i Tammerfors förverkligade sitt eget digitala innehåll om A&DO:s inlärningsinnehåll. Under ledning av Beständiga former -videon tar vi hänsyn till användningen av våra sinnen då vi bekantar oss med den designade och byggda miljön i staden.**



# A&DO Metoden

## Använd designerns verktyg!

I A&DO-metoden undersöker du saker tillsammans med förundrare som guidar dig. Medförundraren leder arbetet med hjälp av frågor.

Vilket är ditt problem? Vad letar du efter en lösning på?

Arkitektur och design tillhör alla. Som användare är vi alla de bästa experterna på den designade och byggda miljön.

I inlärningsläget behöver du ingen speciell kunskap eller expertis. Alla är välkomna!

## Utforska

Nyfikenhet på nya saker väcker frågor.

## Undra

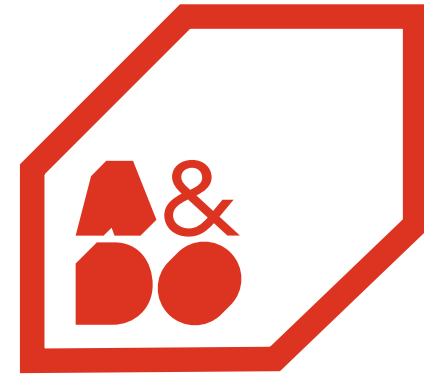
Intresset väcks av ens egna iakttagelser.

## Experimentera

Att experimentera är att testa idéer och vidareutveckla dem.

## Lek

En designers arbete inkluderar också fantasilek. Lek ökar kreativiteten.

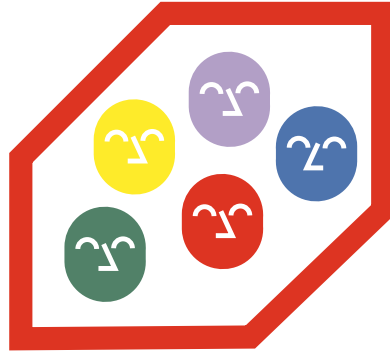


# metoden



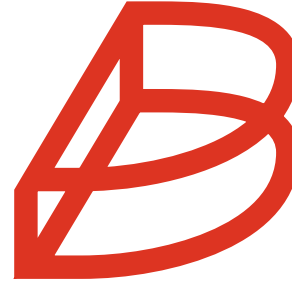
## Fråga →

Frågorna leder framåt och uppmuntrar till aktivitet.



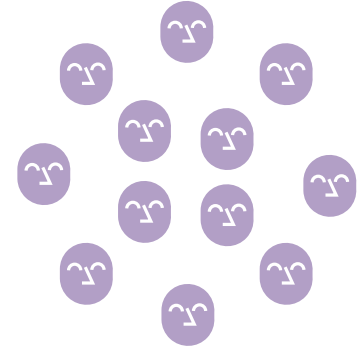
## Inlärningsläge →

Inlärningsläget betyder både ett öppet sinne för inläring och en trygg miljö som stöder kreativt arbete.



## Svar →

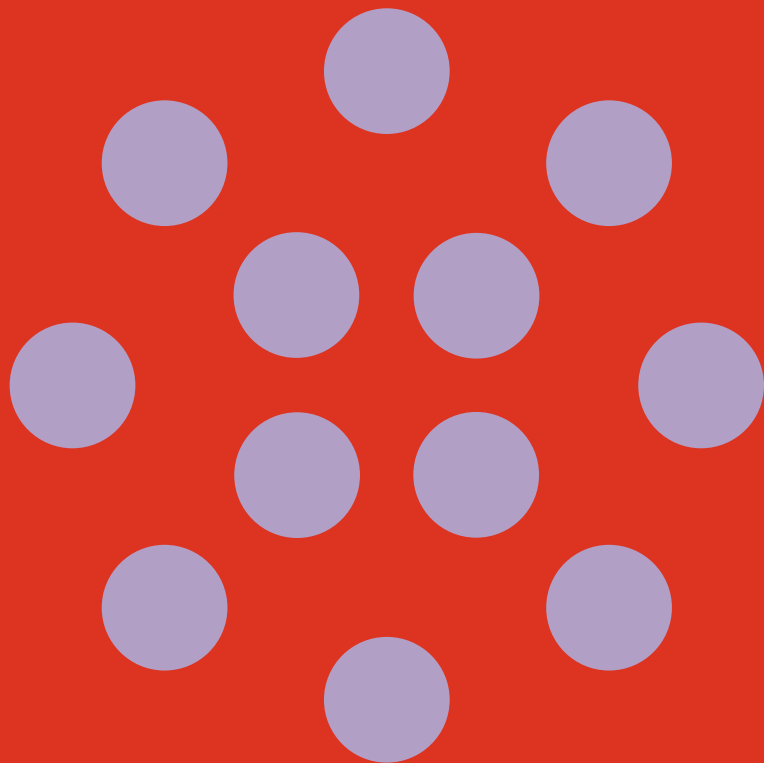
Lösningar kan hittas tillsammans genom att utforska, undra, experimentera och leka.



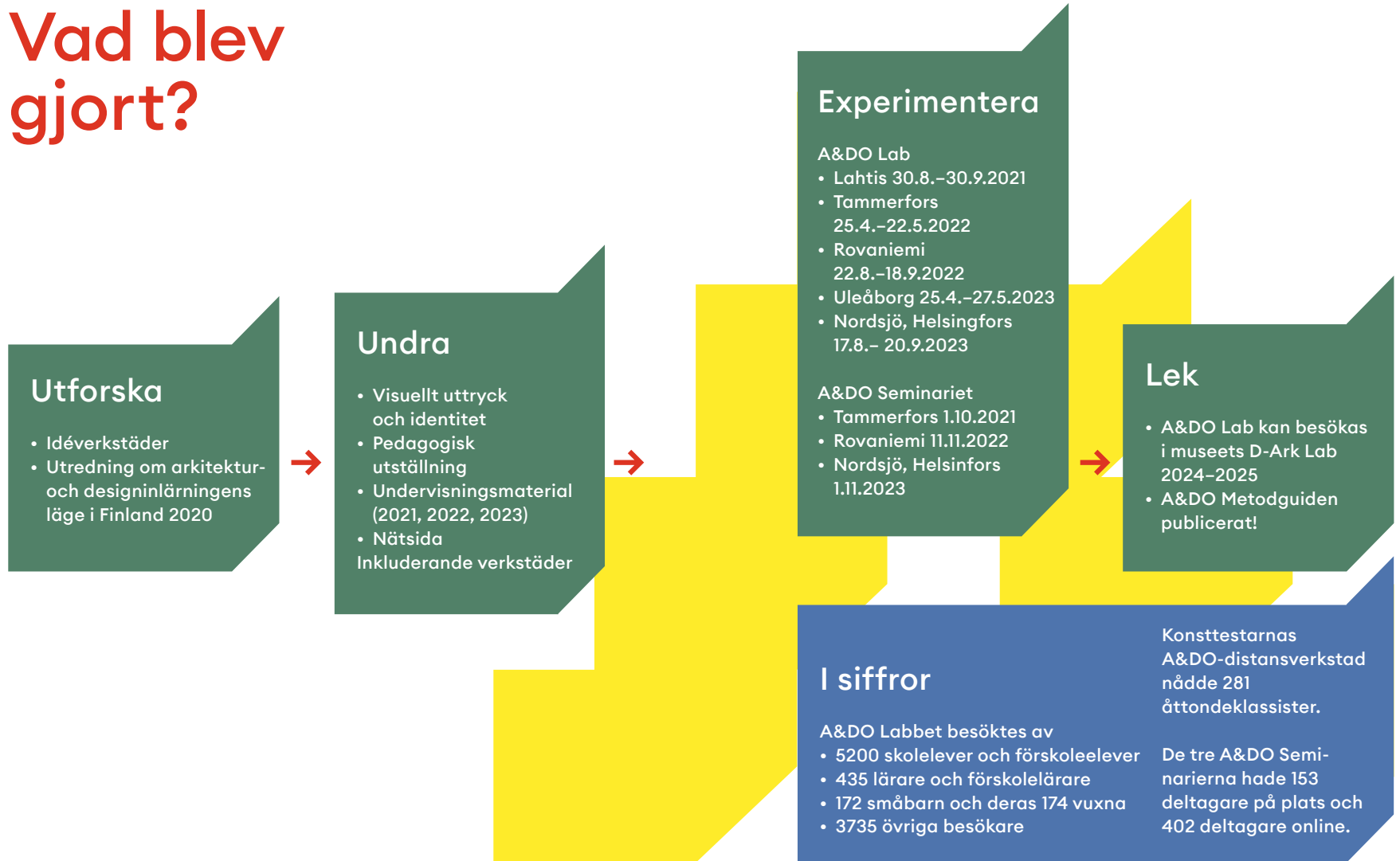
## Effekt

Med delade insikter förstår vi bättre den designade och byggda miljön och varandra.

# IV Tidslinje



# Vad blev gjort?





74

Paneldiskussion på avslutningsseminariet i Nordsjö.

A&DO



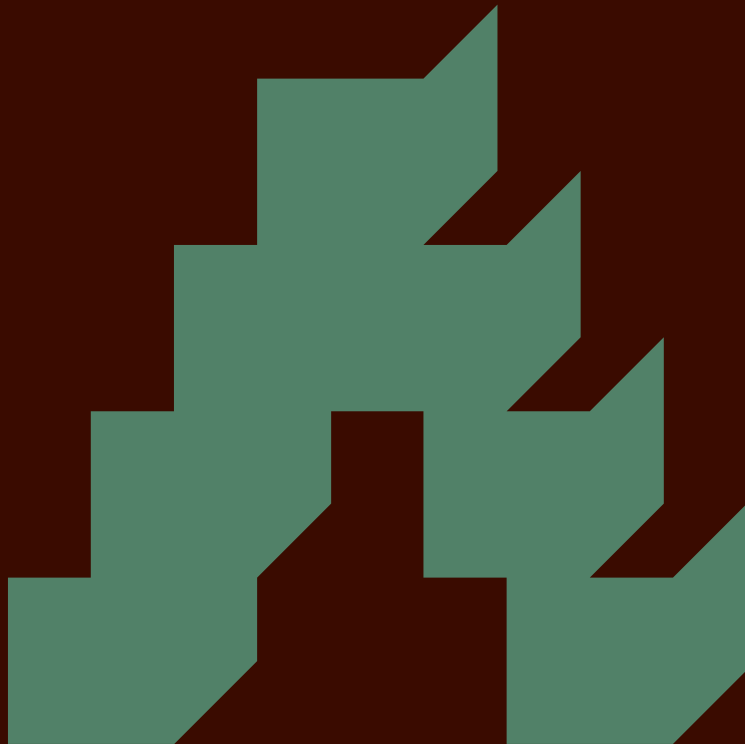
IV Vad blev gjort?

På bilden fr.v. Hanna Kapanen, Arja-Liisa Kaasinen, Päivi Raivio, Petri Leppälä och Tuuli Tokkola.

75

# V

## Källor och länkar





## Obs! Alla källor är finskspråkiga.

**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. Avhandling: 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. Avhandling: 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. Avhandling: 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](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. Avhandling: Muotoilija (AMK), Kokemus- ja palvelumuotoilu. LAB-ammattikorkeakoulu  
<https://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-202205179868>



Johannes Romppanen

**Redaktion** Leena Svinhufvud

**Arbetsgrupp** Arja-Liisa Kaasinen  
Hanna Kapanen  
Leena Svinhufvud

**Grafisk Design** Dog Design

**Översättning till svenska** Saliven Gustavsson

**Utgivningsår** 2024

**Utgivningsort** Helsinki


**Utgivare** AD-museet Ab  
ISBN 978-952-5195-59-0

**Tack!** Ilona Ilottu  
Petri Salmela  
Tuija Vertainen  
Finska kulturfonden



» designmuseum

MUSEOVISIO  
Suomen Kulttuurikahasto



A&DO Metodguiden är avsedd för alla intresserade av arkitektur- och designinläring. Guiden kom till som en del av Arkitekturmuseets och Designmuseets gemensamma Museivision-projekt åren 2020–2023. Metodguiden förser dig med hjälpmedel och metoder, verktyg och pedagogik som utvecklades i projektet.

ISBN 978-952-5195-59-0

