



A HAVAINNOINTI JA TUTKIMINEN

A2 AIVOMYRSKY JA UNELMIEN LEIKKIPUISTO

TUNTIKEHYKSEN OSA-ALUE: HAVAINNOINTI JA TUTKIMINEN A2 AIVOMYRSKY JA UNELMIEN LEIKKIPUISTO

Kesto: 1 kaksoistunti, 45 min + 45 min

Aihe:

Syvennetään ajatuksia ympäristöstä liittyvästä muotoilusta.

Keskustellaan kuvaesityksen avulla laajempien kokonaisuuksien kuten leikkipuiston suunnittelusta. Tutustutaan muotoilualan ammattilaisten käyttämään aivomyrsky-ideointimenetelmään ja ideoidaan unelmien leikkipuisto sekä koulun piha. Perustetaan luokan yhteinen suunnittelutoimisto ja rakennetaan pienoismalli unelmien leikkipuistosta tai koulun pihasta käyttäen luovasti erilaisia kierrätysmateriaaleja.

Tavoite:

Toisen kaksoistunnin tavoite on, että oppilaiden ymmärrys muotoilun roolista ympäristössä syvenee. Oppilas saa uusia eväitä rohkeaan ideointiin ja oppii jakamaan ideoitaan muiden kanssa. Oppilaat ymmärtävät muotoilun olevan esineiden lisäksi myös tilojen ja laajojen kokonaisuuksien suunnittelua.

Tila: Luokkahuone

Välineet: Datatykki esityksen näyttämistä varten. Luonnoskirjat ja värikynät. Runsaasti post-it-lappuja. Mahdollisimman paljon erilaisia materiaaleja pienoismallin rakentamista varten: kierrätysmateriaaleja ja kiinnitysmateriaaleja valinnan mukaan: saksia, liimaa, teippejä, kuumaliimaa...Tunnilla rakennettava yhteinen pienoismalli voidaan koota esim. arkkitehtien käyttämälle kapalevyille tai vanhasta pahvilaatikosta saadulle suurikokoiselle pohjalle.

Valmistelut ennen tuntia: Materiaalien kokoaminen ja esillepano. Kuvaesityksen avaaminen datatykillä.

Vinkki! AIVOMYRSKY (brainstorm) on nopea ryhmässä toteutettava ideointitapa, jossa tärkeintä on ideoiden määrä. Aivomyrskyssä kirjataan post-it-lapuille kaikki mieleen juolahtavat ideat. Tarkoituksena on tuottaa mahdollisimman paljon ideoita nopeasti ja vapaasti. Muistakaa, että parhaat jutut syntyvät usein juuri hölmöiltä tuntuvista ideoista! Ideointia voi muunnella rajoittamalla ideoitavaa aihealuetta eri tekijöillä kuten suunnittelutoimiston käytössä oleva raha, tila, käyttäjät... Aivomyrskyn perimmäisenä tarkoituksena on jalostaa ideamassasta lopullisia, toimivia suunnitelmia.





A HAVAINNOINTI JA TUTKIMINEN

A2 AIVOMYRSKY JA UNELMIEN LEIKKIPUISTO

TUNNIN KULKU

Kuvaesitys ja keskustelu (20 min)

Katsotaan yhdessä opettajan johdolla kuvaesitys, jossa esitellään mm. innovatiivisia tanskalaisia leikkipuistoja, jotka on suunnitellut Monstrum-suunnittelutoimisto. Jaetaan omia mielipiteitä puistoista ja muista kuvista

Aivomyrsky-tehtävä: Unelmien leikkipuisto (10 min)

Tutustutaan muotoilualan ammattilaisten käyttämään Brainstorming ('aivoriihi') -ryhmätyömalliin ja sen käyttämiseen ideoinnin tukena. Aluksi selitetään Brainstormingin idea: Tärkeintä on ideoiden määrä, ei niiden laatu. Kirjataan ylös kaikki ideat, mitä mieleen juolahtaa. Itse asiassa usein hölmöistä ideoista syntyy parhaat ideat ja jotain uutta. Kaikkien ideat ovat kaikkien käytössä, niitä on tarkoitus jakaa kaikkien kesken. Tarkoituksena on tuottaa yhteisiä ideoita yhdessä. Opettaja voi alustaa tehtävän esim. 'Nyt luokkanne toimii suunnittelutoimistona. Tarkoituksena on tuottaa mahdollisimman paljon ideoita nopeasti. Tässä kisassa/leikissä nopeus ratkaisee (vrt. Pictionary/Alias).'

Jaetaan luokka 4–6 ryhmään. Jokaiselle ryhmälle annetaan paljon post-it-lappuja, kullekin ryhmälle oma värinsä. Jokaiselle ryhmälle sovitaan myös oma kohta seinässä tai liitutaululla.

Ideoidaan ja suunnitellaan yhdessä **Unelmien leikkipuisto**:

Mitä siellä on? Millainen se on? Mitä materiaaleja siellä on käytetty? Missä ympäristössä puisto sijaitsee?

- Tuottakaa niin monta ideaa aiheesta kuin pystytte! Ryhmille annetaan 3 minuuttia aikaa tuottaa mahdollisimman monta ideaa aiheesta 'unelmien leikkipuisto'.
- Kirjatkaa ylös kaikki ideat, mitä mieleen juolahtaa, myös hassuimmat.
- Kirjoittakaa ideanne yhdellä sanalla pos-it-lapuille, voitte myös piirtää ideat yksinkertaisilla kuvilla.
- Kiinnittäkää laput taululle oman ryhmänne alueelle.

Ideoinnin jälkeen jokainen ryhmä valitsee seinältä KAIKKIEN ryhmien ideoista viisi kiinnostavaa ideaa jatkokäyttöön. Jos tilaa on riittävästi, voi useampi ryhmä valita ideoita samaan aikaan. Älä irrota lappua seinästä, vaan kopioi sana tai kuvio omaan luonnoskirjaasi. Kirjatkaa valitut ideat ylös yhdessä ryhmän kanssa. Aikasuositus 5 min.



A HAVAINNOINTI JA TUTKIMINEN

A2 AIVOMYRSKY JA UNELMIEN LEIKKIPUISTO

Aivomyrsky: Unelmien koulun piha (15 min)

Ideoikaa samaan tapaan ryhmissänne **Unelmien koulun piha**.

- uuteen tehtävään käytetään inspiraationa valittuja viittä ideaa leikkipuistosta. Jälleen on 5 minuuttia aikaa kirjata ideat lapuille. Tämän jälkeen jokainen ryhmä valitsee viisi suosikkiaan omista lapuistaan ja esittelee ajatukset lyhyesti koko luokalle. Lopulliset ideat kirjoitetaan muistiin myös luonnoskirjaan.

– Välitunti

Pienoismalli aiheesta: Unelmien leikkipuisto / koulun piha (40 min)

Perustetaan luokan yhteinen suunnittelutoimisto ja rakennetaan pienoismalli unelmien leikkipuistosta/ koulun pihasta käyttäen hyväksi edellisen tunnin ideoita ja yhdistellen luovasti erilaisia materiaaleja.



A HAVAINNOINTI JA TUTKIMINEN

A2 AIVOMYRSKY JA UNELMIEN LEIKKIPUISTO

KOTITEHTÄVÄ

Tehtävän ohjeistus 5 min

KEKSI JA KEHITÄ

Kotona ollaan itsenäisiä keksijöitä ja suunnittelijoita.

Rakentelutehtävässä rakennetaan kotoa löytyvästä kierrätysmateriaalista uusi laite, teline, penkki, keinu, koju tai muu yksityiskohta, joka voidaan lisätä yhteiseen leikkipuiston/koulun pihan pienoismalliin koulussa.

MUTKU





A HAVAINNOINTI JA TUTKIMINEN

A2 AIVOMYRSKY JA UNELMIEN LEIKKIPUISTO

A2 LISÄTEHTÄVÄ UTOPIA

Niille, jotka haluavat jatkaa havainnointiteemaa ja syventää A2 tunnin aiheiden parissa työskentelyä. Tehtävä voidaan toteuttaa missä vaiheessa Mutku-kokonaisuutta tahansa tai itsenäisenä tehtävänä.

LUOKAN OMA UTOPIA

Paperikollaasi

Joskus muotoilijat ja taiteilijat voivat luoda mitä mielikuvituksellisimpia maailmoja ja tuotteita, joita ei välttämättä ole mahdollista toteuttaa. Monia keksijöitä on pidetty omana aikanaan päähkähulluina. Heidän ideoitaan on alettu hyödyntää vasta myöhemmin ja huomattu, että ne ovatkin nerokkaita. Esimerkiksi kuumailmapallo ja lentokone ovat joskus olleet täysin mahdottomia ajatuksia. Samoin ovat olleet sähkövalot, autot, puhelimet ja tietokoneet. Tällaisen ”mahdottoman” idean saaminen on kuitenkin ollut kimmokkeena sille, että ongelma on joskus tulevaisuudessa saatu ratkaistua. Jos kukaan ei kuvittelisi mahdottomia, ei uraauurtavien keksintöjen toteuttaminen olisi mahdollista.

Mitä oppilaat ovat itse mieltä esimerkiksi pilvien päälle rakennetuista kaupungeista?

Ideoidaan yhdessä uudenlaisia asumisratkaisuja, kulkuneuvoja ja elämisen muotoja.

Minkälaisia ovat nykyajan maailman globaalit ongelmat?

Kuinka voitaisiin ratkaista ilmastonmuutos, nälänhätä, köyhyys tai saastuttavan liikenteen ongelmat?

Muistetaan, että ideat ja ratkaisumallit voivat olla kuinka hulluja tahansa eikä niiden tarvitse olla toteuttamiskelpoisia ainakaan tällä hetkellä.

Minkälainen maailma on oppilaiden mielestä tulevaisuudessa?

Mitä ongelmia on saatu ratkaistuksi, ja onko tilalle ehkä tullut uusia?

Miltä ihmiset näyttävät, entä eläimet?

Mitä ihmiset tekevät vapaa-aikanaan?

Lisätehtävässä harjoitellaan rajatonta ideointia ja pyritään kuvittelemaan tulevaisuuden tarpeita ja tuotteita. Rakennetaan luokan oma ”tulevaisuuden maailma” leikkaamalla lehdistä kuvia ja keksimällä niille uusia tarinoita:

Jokainen oppilas leikkaa omaan tulevaisuudenkuvaansa sopivia kuvia sanoma- ja aikakauslehdistä. Kuvat voivat esittää mitä vain, ihmisiä, tuotteita tai arkkitehtuuria. Leikatuista kuvista valitaan noin 3 kpl, jotka liimataan kartongista leikattuihin puhekupliin. (jotka oppilaat piirtävät ja leikkaavat itse). Jokaiselle kuvalle mietitään omaan utopiaan liittyvä ”tarina” tai perustelu, joka kerrotaan esittelyssä myös muulle luokalle. Puhekuplat ripustetaan roikkumaan luokan kattoon naruilla. Tuloksena on luokan oma ”puheenvuoro” tulevaisuudesta, eräänlainen utopiamobile.

Välineet: Aikakaus- ja sanomalehtiä, kartonkeja, sakset, liimaa, siimaa/narua.

