

MUTKU

MUOTOILU- OPPIMISEN METODI- VIHKO

Tervetuloa MUTKUilemaan!
MUTKU-metodeilla oppiminen käynnistyy kokeillen, keksien ja ideoiden. MUTKU johdattaa mahtavien muotoiluprojektien pariin: yhdessä voidaan suunnitella vaikkapa korumallistoja, kulku-neuvoja, esineitä, pelejä, uusia planeettoja tai mahtavin koulu, paras leikki puisto tai unelmien oma huone. MUTKUssa muotoiluprosessi on tekemisen pohjana, leikkimielellä ja ilman teorian tuputtamista.

MEIDÄN LOGO:

MEIDÄN TIIMI:

Suomu
SUOMEN MUOTOILUKASVATUSSEURA RY

MUTKU on muotoiluoppimisen materiaali-paketti, jonka tarkoituksena on tutustuttaa muotoiluun, suunnittelijoiden salaisiin työtapoihin ja antaa eväitä projekteihin kaikenikäisille harrastajille, opettajille ja kerho-ohjaajille. MUTKU on Suomen muotoilukasvatusseura Suomen konsepti, jota ovat yhdessä kehittäneet muotoilijat, opettajat ja oppilaat sekä MUTKU-kerholaiset.

Tämän MUTKU-työkirjan avulla voidaan yhdessä ideoida kerhojen, leirien tai opetuksen sisältöä. **Muotoiluoppimisessa otetaan suunnittelijan työtavat oppimisen välineiksi. Opitaan keksimällä, kokeilemalla ja kehittämällä. Taidot ja tiedot kertyvät tekemisen ja kokemisen kautta.**

Hyppää
suunnittelijan
saappaisiin!

MUTKU-materiaalit
voit ladata osoitteesta:
muotoilukasvatus.info

MUTKU-METODIT

IDEOINTI & AIVOMYRSKY

A → B

Aivomyrsky on hauska tapa keksiä porukalla lyhyessä ajassa hurja määrä ideoita. Tärkeää on pitää ”rima matalalla” ja ottaa mukaan tyhmiä, hulluja ja huonojakin ajatuksia. Määrä korvaa laadun! Tässä vaiheessa runsaus on valttia ja myöhemmin ideat lajitellaan, analysoidaan ja seasta tongitaan ne kultajyvät, joita lähdetään kehittämään eteenpäin.

IDEOIDEN KEHITTÄMINEN & PROTOILU

B → C

Aivomyrsky tuottaa tukun ideoita, haasteita ja niiden mahdollisia ratkaisumalleja. Niistä valitaan yhdessä parhaat ja kehitetään niitä rakentamalla malli eli proto. Protoilemalla idea saa konkreettisen muodon. Proto on koekappale – sen ei tarvitsekaan olla toimiva, vaan nopea hahmo ideasta. Prototyyppien rakennus on hauska tapa mallintaa ja kehittää ajatuksia ja ideoida uusia parempia ratkaisuja. Protoilussa tärkeää on vapaa ja mainen työskentely, rakentava kritiikki ja testaaminen. Toimivat ja innostavat materiaalit antavat vauhtia protoiluun!



AJATUSTEN KUVITTAMINEN JA KOLLAASIT

A → D

Ideakollaasi (moodboard), ajatuskartta (mindmap) ja pikaluonnostelu (fast sketching) ovat muotoilun työtapoja, joista on hyötyä prosessissa, kunhan niitä oppii ensin käyttämään. Niiden avulla voi kertoa muille, mitä on tekemässä. Kokeilkaa eri menetelmiä ja keksikää itse lisää hauskoja tapoja ideoiden ja ajatusten kokoamiseen ja kuvittamiseen.

VILLI JA KRIITTINEN AJATTELU

A → D

Muotoiluoppimisen ideana on kiinnostua maailmasta ja kehittää siitä parempi. Kaikkeen kannattaa suhtautua pilke silmäkulmassa, tutkivalla asenteella ja hippunen anarkiaa ajattelussa. Asioista saa olla eri mieltä, kunhan perustele kantansa. Keskustelussa kannattaa viljellä hyviä kysymyksiä vastausten sijaan, antaa ajateluun aihetta ja rohkaista omannäköisiin ideoihin. Huumori ja hullut esimerkit auttavat, jos ajatukset juuttuvat tai keskusteluun tarvitaan lisää virtaa.

LUONNOSKIRJA

A → D

Omaan luonnoskirjaan kootaan koko prosessin ajan hullultakin tuntuvat ideat, ajatukset ja muistiinpanot. Kirjaan voi kerätä talteen kiinnostavia kuvia lehdistä ja netistä tai piirtää mitä mieleen juolah-taa. Luonnoskirjaan voi harjoitella mm. mindmappien tekoa ja luonnostella vapaasti erilaisia ideoita. Piirustustaito ei tässä ole oleellista – tärkeintä on kirjata mahdollisimman paljon ajatuksia muistiin. Rungas ja sotkuinen luonnoskirja voi olla varsinainen aarrearkku! Luonnoskirja on tarina sinun omasta ajattelustasi. Luonnoskirjatyöskente-lylle kannattaa varata aikaa säännöl-lisesti joka kerralla ja antaa siihen avuksi hyviä kysymyksiä, ideoita ja pikku tehtäviä.



KESKUSTELUT JA VÄITTELY

A → D

Kunnon keskustelussa pulssi nousee! Kootkaa vaikkapa tiimit puolesta ja vastaan ja pistäkää pystyyn kunnon väittely. Väittelyyn voi valita ”fasilitaattorin”, jonka tehtävänä on heittää bensaa liekkeihin ja johdatella keskus-telua. Tärkeintä on muistaa, että kunnioitetaan toisia väittelijöitä ja keksitään fiksua aihetta eteenpäin vieviä kommentteja. Huumoria voi viljellä höysteeksi ja muistaa, että kaikki virheet ovat mahdollisuuksia!



MERKINTÖJÄ:

PELAAMINEN JA LEIKKI

A → B

Oppiminen on hauskaa, kun keksitte ja rakennatte aiheesta vaikka lautapelin, tapahtuman tai näytelmän! Suunnitte-lalla toiminnallisen pelin tai leikin oppii kuin huomaamattaan työn alla olevasta teemasta, ja saa kokemusta pelien logii-kasta, empatiasta ja ideoiden jakamisesta. Suunnittelun voi aloittaa testaamalla ja analysoimalla muita pelejä. Leikkiminen on luovin tapa tutustua maailmaan. Miten Peppi Pitkätossu olisi toteuttanut tämän? Millainen supersankari sinä olisit? Olisiko hauskaa ottaa roolileikki ryhmä-työn pohjaksi? Oletteko kokeilleet sarja-kuvan piirtämistä?

MALLIKAPPALEET, PRESENTAATIOIT JA PITCHAUS

C → D

Kun projekti on päässyt niin pitkälle, että se esitellään, löytyy muotoilun alalta hyviä apukeinoja valmiin ajatuksen, tuotteen tai idean esittelyyn ja kommuni-kointiin. Näitä on hyvä leikkimielellä harjoitella, koska kommunikoinnin taidot ovat kultaakin kalliimpia melkein kaikissa ammateissa. Voitte keksiä aivan uusia tapoja myydä projektinne yleisölle – ottakaa kaikkien piilevät kyvyt käyttöön!

SUOMU

Mikä on metodi?
Metodi tarkoittaa työtapaa tai mallia,
jonka avulla asioita voi suunnitella,
kehittää ja oppia.



MUTKU- KEKSIMISKONE

1.



Määritelkää
HAASTE, TEEMA TAI TAVOITE.
Haaste hukassa? Apua saa Mutku-
metodipaketista.

2.

Kerätkää runsas ja jännittävä
MATERIAALIPANKKI:
lehtiä, kirjoja, kuvia, eri värisiä ja
tuntuksia papereita ja muita
materiaaleja, puunpalasia,
luonnosta löytyneitä juttuja,
värejä, maaleja, tarrapaperia,
hyvät sakset, liimaa, hauskoja
teippejä, korkkeja, naruja, kankaita,
nappeja, kummallisia pikkuesineitä
ja muuta inspiroivaa kierrätys-
materiaalia. Materiaalien on hyvä
olla esillä hauskaasti, vaikkapa pyykki-
naruilla, pitkin seiniä tai pöydillä.
Mukaan voi sekoittaa muutamia
omenia, keksejä tai muita
pieniä yllätyksiä.

3.

MINITUTKIMUS:

Jokainen etsii, keksii ja kirjaa
valitusta aiheesta mahdollisimman
paljon kiinnostavia sanoja, ideoita
tai asioita luonnoskirjaansa.
Runsas saalis palkitaan!
Aikaa 15 min.



MERKINTÖJÄ:

MUTKU

4.

IDEAMYRSKY:

Kokoontukaa piiriin tai pöydän ympärille. Jokainen keksii 5 minuutin aikana niin monta ajatusta ja ideaa kuin irtoaa. Aloita keksimällä vaikkapa yksi tyhmä, yksi hullu ja yksi hyvä idea! Voitte käyttää liimalappuja, yksi ajatus per lappu. Asetelkaa laput saman tien seinälle tai isolle paperille, että ideat ovat heti kaikkien käytössä. Ohjaaja voi kannustaa huutelemalla hyviä kysymyksiä ja villitsemällä!

© SUOMEN MUOTOILUKASVATUSSEURA RY SUOMU

Keksi itse parempi!

5.

IDEOIDEN RYHMITTELY:

Tutkikaa lappuja ja jaotelkaa ne teemoittain ryhmiin. Missä on jotain yhteistä? Mitkä ovat kiinnostavia? Mitkä hulluja? Mitkä erilaisia? Mitkä mahdollisia? Mitkä aivan mahdottomia?

6.

MINDMAP JA KEHITTÄMINEN:

Muodostakaa parit tai ryhmät. Valitkaa yksi lappuryhmä ja miettikää sen aihetta eteenpäin. Ajatuskartta (mindmap) on hyvä tapa hahmottaa asioita: kirjoita paperin/pohjan keskelle suurin kirjaimin valittu teema ja ympärille kupliin aiheeseen liittyviä kysymyksiä, sanoja, ajatuksia ja mielikuvia.

7.

JAKAMINEN JA KESKUSTELU:

Suunnitelkaa aiheesta tiivis esitys ja kertokaa ajatuksenne kaikille. Keskustelkaa aiheesta ja keksikää hyviä kysymyksiä! Juttelu ja kommentit auttavat kehittämään omaa ideaa eteenpäin ja oivaltamaan uutta. Roolileikki on hauska tapa saada keskusteluun jännitystä ja uusia kulumia.

PROJEKTIN TEEMA, IDEA JA TAVOITTEET?

RATKAISTAVA HAASTE?

KENELLE?

MIKSI?

MITEN?

MITÄ MENETELMIÄ KOKEILETTE? (KS. S. 2-3)

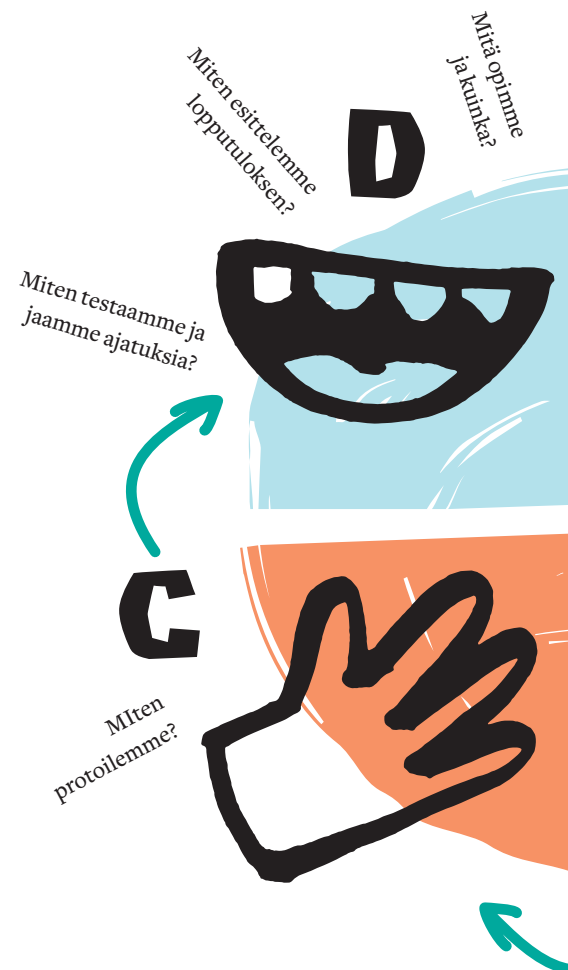
- 1.
- 2.
- 3.
- 4...

AIKATAULUN LUONNOS

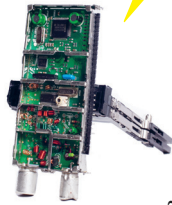
- 1.
- 2.
- 3.
- 4...

PROJEKTIN SUUNNITTELUPOHJA

PROJEKTIN VAIHEET JA ETENEMINEN / A → D



*Käytä
ryhmässä,
itse tai parin
kanssa*



A

Miten tutustumme
aiheeseen?



Miten teemme
työskentelystä hauskaa?

B



Miten ideoimme ja
kehitämme ideaamme?

KYSYMYKSIÄ:

Suomi

RATKAISUMALLEJA:

HUOMIOITA JA AJATUKSIA:



MITEN MENI?

luentoja

työpajoja

tapahtumia

seminaareja

koulutusta

opetusmateriaaleja

kerhoja

asiantuntija-apua

MUTKU

SUOMU

SUOMEN MUOTOILUKASVATUSSEURA RY

#suomu | #mutku

Suomu?

Suomen muotoilukasvatusseura ry
SUOMU on muotoiluoppimisen
lähettiläs. SUOMU tuottaa oppimateri-
aaleja, seminaareja, tapahtumia, kerhoja
ja erilaisia koulutuksia. Suomalaiset ovat
muotoilijoita, kasvatusalan ammattilaisia
ja monien eri luovien alojen osaajia.

SUOMUn kehittämät MUTKU-metodit
tuovat kouluihin, opistoihin, kerhoihin ja
tapahtumiin muotoiluoppimisen työväli-
neitä ja innostavat tutustumaan muotoi-
luun ja sen mahdollisuuksiin kaiken
oppimisen pohjana ja apuna.

Hyvä
sinä!

Tämän vihkosen ideat soveltuvat
kaikenikäisille ja monenlaiseen
oppimiseen, tekemiseen ja
toimintaan. MUTKU-metodien avulla
on mahdollista aloittaa itse kerhotoiminta
omassa koulussa tai käyttää materiaaleja
apuna suunnittelussa, opetuksessa
ja jokapäiväisessä työssä.

www.muotoilukasvatus.info



YHTEISTYÖSSÄ OPETUS- JA KULTTUURIMINISTERIÖN KANS-SA

ISBN 978-952-94-0943-3

© SUOMEN MUOTOILUKASVATUSSEURA RY SUOMU