



Palmu

– palveleva toimintakulttuuri
käsityökouluissa

taito

KÄSITYÖ- JA
MUOTOILUKOULU

Sisällys

Palmu – palveleva toimintakulttuuri käsityökouluissa 3

Koulutukset

Palmu-hankkeen timanttinen prosessi 4

Pilotit

Käsityö- ja muotoilukoulu Näpin palveluideat ja pilotit 8

 Pakopeli - Seuraavan nikkarityön arvoitus 10

 Retkikertomusta rakentamassa 12

 Kokemus virkkuukoukusta ohjaa virkkauksen oppimiseen 16

Jyväskylän käsityö- ja muotoilukoulun palveluideat ja pilotit..... 18

 Suunnittelu-työkalupakki – värit, värien kokeminen -osion testaus 21

Hankkeen arviointikysely opettajille 23

Palvelupolut..... 25

 Käsityökoulun lukuvuosipolku asiakkaan/huoltajan näkökulmasta..... 26

 Käsityökoulun lukuvuosipolku oppilaan/käyttäjän näkökulmasta 27

 Kontaktipisteet käyttäjän/oppilaan ja asiakkaan/huoltajan näkökulmasta .. 28

**Palmu- yhteishankkeen toteuttivat
Käsityö- ja muotoilukoulu Näppi ja Jyväskylän käsityö-
ja muotoilukoulu 1.8.2019 – 30.6.2021.**

Korona-pandemian vuoksi hankkeen toteutusaikaa
jatkettiin kesäkuun 2021 loppuun saakka.
Hanketta rahoitti Opetushallitus.

Palmu

– palveleva toimintakulttuuri käsityökouluissa

Palmu - palveleva toimintakulttuuri käsityökouluissa -hankkeessa kehitettiin käsityökoulujen toimintakulttuuria ja opetuksen laatua palvelumuotoiluajattelulla ja -menetelmillä, ideoitiin ja testattiin yhteisöllisiä ja oppilaita osallistavia palveluideoita. Hankkeessa kuvattiin myös palvelupolut asiakkaille ja käyttäjille sekä mietittiin eri kontaktipisteissä syntyviä kokemuksia. Palvelumuotoilun menetelmiä yhdistettiin pedagogiseen ajatteluun ja kehitettiin yhteisöllisiä ja oppilaita osallistavia sisältöjä opintokokonaisuuksiin. Yhteishanke vahvisti mukana olevien käsityö- ja muotoilukoulujen make and share -yhteisöllisyyttä.

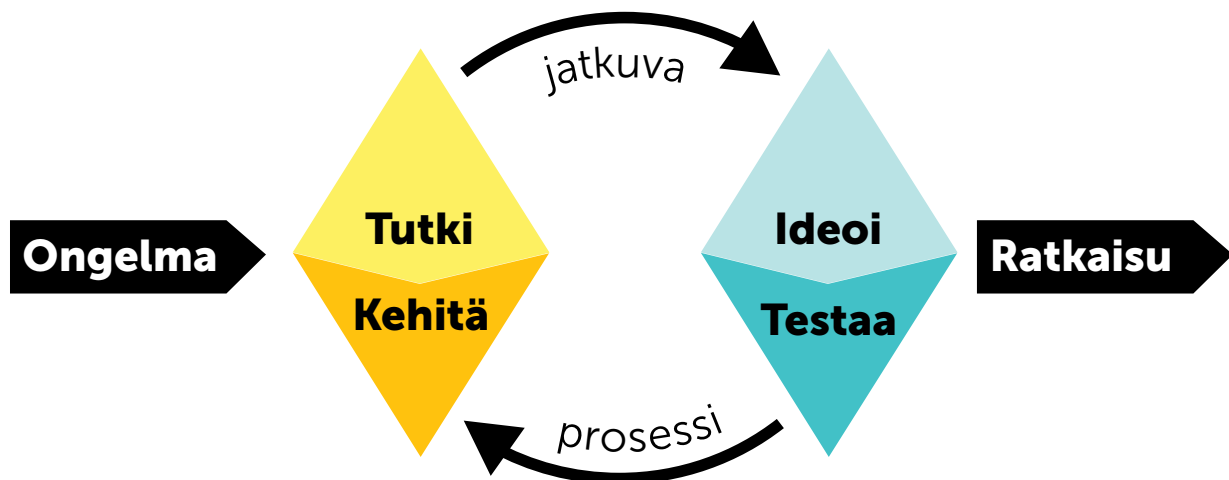
Hankkeessa järjestettiin kolme palvelumuotoilun koulutuspäivää, joissa kouluttajana oli palvelumuotoilija Paula Nordfors. Koulutus toteutettiin palvelumuotoilun tuplatimantti- prosessimallia mukailleen. Koulutuskokonaisuuteen osallistui 15 opettajaa. Ensimmäisen koulutuspäivän aikana tapasimme Jyväskylässä. Kaksi muuta oli tarkoitus järjestää kesän ja syksyn 2020 aikana, mutta koronapandemian vuoksi kolmas koulutus jouduttiin siirtämään keväälle 2021. Toinen ja kolmas koulutuspäivä toteutettiin osaksi striimattuna. Koulutuspäivien välillä opettajilla oli palvelumuotoiluun liittyviä tehtäviä.

Ensimmäisessä koulutuspäivässä perehdyttiin palvelumuotoiluun, aloitettiin tuplatimantti-prosessi ja käytiin läpi Tutki ja kehitä-vaiheita. Työryhmissä profiloitiin käsityökoulujen asiakkaita ja käyttäjiä sekä hahmoteltiin palvelupolkuja kontaktipisteineen. Ennen seuraavaa koulutuspäivää toteutettiin asiakas- ja käyttäjähaastattelut. Ideoi ja testaa -vaiheessa ideoinnin lähtökohtana olivat haastattelujen materiaalit ja niistä löydetty avainsanat. Avainsanoista muodostettiin kolme isompaa kehitettävää kokonaisuutta, joiden alle mietittiin palveluideoita. Toinen ja kolmas koulutuspäivä toteutettiin Teams-verkossa eli osa opettajista oli kokoontunut Jyväskylään, osa Seinäjoelle ja osa osallistui työpisteeltään sekä kouluttaja kotoaan Helsingistä. Koulutuspäivien välillä jatkettiin palveluideoiden kehittämistä, toteutettiin niistä presentaatiot sekä testattiin niitä pilotti-ryhmien kanssa opetustilanteissa. Viimeisessä koulutuspäivässä esiteltiin uudet palveluideat ja -toimintamallit sekä mietittiin markkinointia. Hankkeen päätteeksi tehtiin kysely hankkeeseen osallistuneille opettajille.

Hankkeen tuloksena syntyi yhteisöllisyyttä lisääviä ja oppilaan kokemuksia huomioivia pedagogisia sisältöjä ja toimintamalleja, joita tullaan ottamaan mukaan käsityön keskeisten sisältöjen Pukeutuminen, Esine- ja tekstiiliympäristöt, Palveluympäristöt sekä Rakennetut ja luonnonympäristöt, oppimistehtävien suunnittelussa. Hankkeessa kuvattiin palvelupolut asiakkaan ja käyttäjän näkökulmista lukuvuoden sekä koko oppimäärän suorittamisen ajalle. Hankkeen aikana haastateltiin käyttäjiä ja asiakkaita, opimme, että meidän ei tarvitse itse kuvitella asioita, vaan voimme kysyä lähellä olevilta asiantuntijoilta ja hyödyntää saatua tietoa kehittäessämme toimintaamme. Tavoitteena on parantaa käsityökoulun toiminnassa syntyviä asiakas- ja käyttäjäkokemuksia ja vaikuttaa positiivisilla kokemuksilla oppilaiden halukkuuteen jatkaa opintojaan. Positiiviset kokemukset vahvistavat oppilaiden itsetuntoa ja tukevat oppimista. Uusilla toimintatavoilla vahvistetaan myös ryhmien yhteistoimintaa ja oppilaiden keskinäistä hyväksymistä. Asiakkaiden ja käyttäjien asemaan asettuminen lisää opettajien palveluasennetta ja tuo viestintään avoimuutta. Korona-pandemia vaikutti hankkeen toteuttamiseen, sillä haastatteluja ei voitu toteuttaa niin kuin olimme aikoneet ja toisaalta se toi ideointiin mukaan digitaalisia näkökulmia. Tärkeimmät oivallukset Palmu -hankkeen prosessista olivat yhdessä tekeminen, jatkuvan kehittämisen tärkeys ja palautteen saaminen asiakkailta.

Koulutukset

Palmu -hankkeen timanttinen prosessi



Palmu- hankkeessa työskenneltiin palvelumuotoilun tuplatimantti-prosessimallin mukaan.

Ensimmäisessä koulutuspäivässä perehdyttiin palvelumuotoiluun sekä sen **TUTKI-** ja **KEHITÄ-**vaiheisiin. Oivalsimme, että käsityökoulujen palvelujen käyttäjiä ovat oppilaat ja asiakkaita huoltajat. Koulutukseen osallistujat jaettiin kahteen ryhmään, joista toinen lähti pohtimaan käyttäjän näkökulmaa ja toinen asiakkaan. Aluksi mietimme, mitä käsityökouluun liittyviä käytännön ongelmia käyttäjillä ja asiakkailla voisi olla. Ongelmat kirjattiin tarralapuille, jotka ryhmiteltiin isommiksi kokonaisuuksiksi. Piirsimme kolmen kehän tikkataulun, johon sijoitimme ongelmat: suurimerkityksinen ongelma tuli taulun keskelle kehälle L, keskisuuri kehälle M ja pienin uloimmalle kehälle S. Tautietoa mahdollisiin käyttäjien haasteisiin, haettiin myös Jyväskylän käsityökoulussa aikaisemmin toteutetusta oppilaskyselyaineistosta.

Palvelupolun kuvaamisessa asetuimme asiakkaan ja käyttäjän saappaisiin ja pyrimme ajattelemaan, mitä asiakas kokee palvelupolun eri kontaktipisteissä ja mitä hän toivoo meidän toiminnalta. Mietimme myös, millainen on tyypillinen asiakas ja käyttäjä. Visualisoimme heidät persoonatauluihin. Seuraavaan koulutuspäivään mennessä teimme toimenpidematriisit, jaoimme työtehtävät ja toteutimme haastattelut. Haastattelut tehtiin pääosin oppilaille, koska korona-pandemia astui kuvaan tässä vaiheessa ja rajoitti mahdollisuuksia kohdata ihmisiä.

Toisen koulutuspäivän aikana etenimme **IDEOI-** ja **TESTAA** -vaiheeseen. Aluksi etsimme haastatteluaineistosta nousevia asioita ja sanoja sekä muodostimme niistä suurempia kokonaisuuksia. Kehitettäviksi kokonaisuuksiksi nousivat oppimisympäristö, oppilaan oma kokemus sekä muotoilu ja eri tekniikat. Koulutuksen osallistujista muodostettiin kolme ryhmää: Jyväskylän opettajat, Seinäjoelle kokoontuneet opettajat ja etäyhteydellä mukana olevat Näpin opettajat. Ryhmät valitsivat omat kehittämisaalueensa ja miettivät niihin kolme palveluideaa, joista toteutettiin ja esitettiin yksi role play.

Oppimisympäristöt

1. Yhteisöllisyyspakki
2. Lisätty todellisuus
3. Etäpajapäivä Eepoksessa

Oppilaan oma kokemus

1. Kokemus oppimisesta
2. Kokemus yhteisöllisyydestä
3. Kokemus tuotteesta tuotesuunnittelun lähtökohtana

Muotoilu ja eri tekniikat

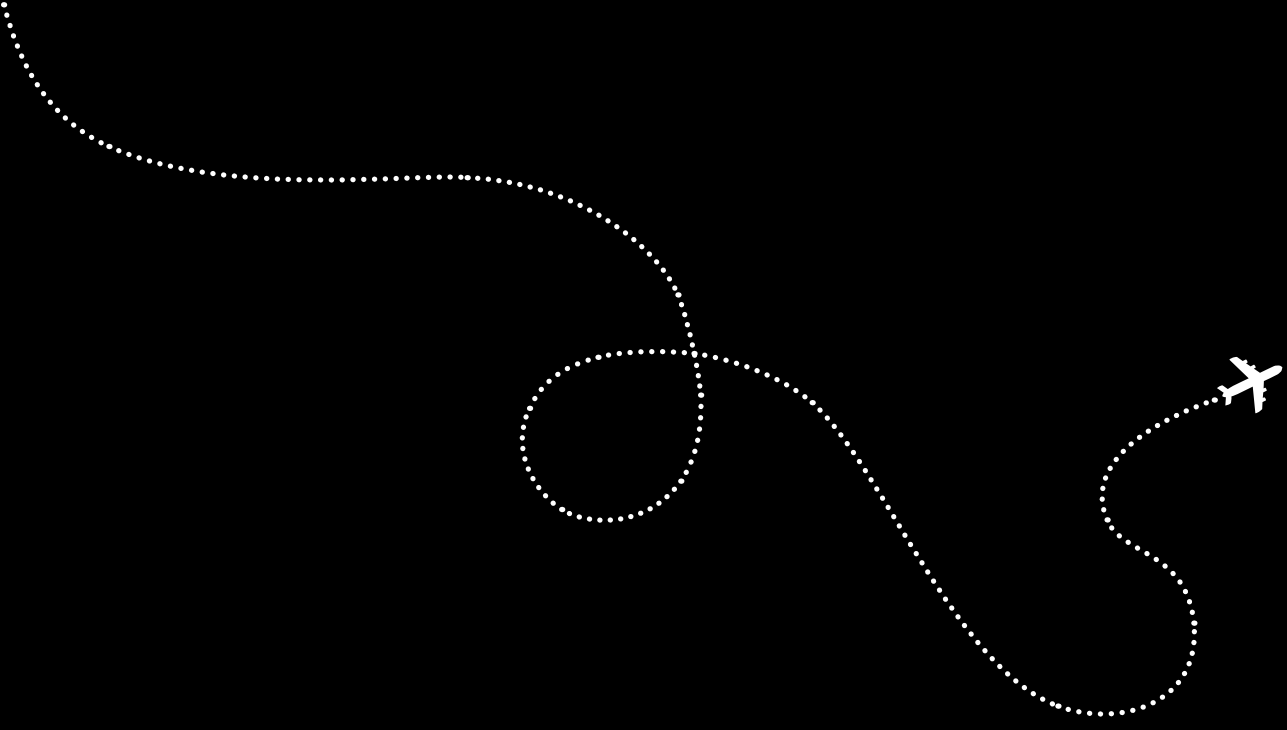
1. Suunnittelu-työkalupakki
 2. Projektityöpajat/ avoin paja
 3. Hybridiopetus/ verkkojakaminen
-

Ennen kolmatta koulutuspäivää toteutimme kaikista palveluideoista role playt. Osa palveluideoista myös pilotoitiin oppilasryhmien kanssa. Tuotokset esiteltiin viimeisen koulutuspäivän aikana ja lopuksi mietittiin markkinointia. Olimme siis päässeet **RATKAISU**-vaiheeseen.

Koulutus havainnollisti hyvin käytännön tasolla, miten voimme kehittää käsityökoulujen toimintaa palvelumuotoilun menetelmin. Oleellista on kysyminen asiakkailta ja käyttäjiltä, ja sen jälkeen ideoida ratkaisuja, testata ne käytännössä, tehdä havaintoja ja muuttaa toimintaa. Ideointia pyrittiin tekemään ilman rajoittavia ajatuksia. Siinä vaiheessa syntyikin virtuaalimaailmaan liittyviä ideoita, jotka eivät olleet ainakaan vielä mahdollisia toteuttaa käytännössä. Ehkä niistäkin tulee totta joskus tulevaisuudessa. Hankkeen saavutukset toteutuvat, kun palveluideat otetaan mukaan toiminnan ja opetuksen suunnitteluun. Kehittämisen tulee olla jatkuvaa - palvelumuotoilun Tuplatimantti-prosessimalli on nyt hankkeeseen osallistuneiden käsityökoulujen työkalupakissa ja palveluasenne kohdillaan.



*"Hankkeen tuloksena
syntyi yhteisöllisyyttä
lisääviä ja oppilaan
kokemuksia huomioivia
pedagogisia sisältöjä
ja toimintamalleja."*



Palveluideat ja pilotit



Käsityö- ja muotoilukoulu Näppi:

OPPIMISYMPÄRISTÖT -ryhmän palveluideat:

1. Yhteisöllisyyspakki

- Kontaktipiste:** Käsityökoulun ryhmätoiminta
- Mitä testataan:** Millä elementeillä voidaan vahvistaa oppilaiden yhdessä tekemistä, ryhmän toimintaa, lisätä rentoa irrotteltua ja luovuuden lentoa?
- Miten testataan:** Pakkiin etsitään erilaisia ryhmässätekemisen tapoja, pelejä sekä tehtäviä, jotka sijoitetaan oppimistehtävien ja lukuvuoden eri vaiheisiin.
- Kuka tekee:** Opettajat kartuttavat pakkia yhdessä.
- Mitä tarvitaan:** Monipuolisesti yhteisöllisiä ja oppilaita aktivoivia tehtäviä, joiden käytännön pedagogisia toteutuksia ja sijoittumista mietitään oppimistehtävien suunnitteluvaiheessa ja kirjataan osaksi käsityön prosessia.
- Keitä tarvitaan:** Opettajat ja oppilaat

Toteutetaan tiedostomuotoinen paketti yhdessä ideoiduista tekemisistä ohjeineen. Sisältää erilaisia tapoja lisätä kivaa yhdessäoloa käsityökoulussa eli ideapankki tehtävistä, jotka innostavat yhteistyöhön, auttavat irrottelemaan ja jumppaamaan "luovia lihaksia". Opettajat tuottavat sisältöjä ja huomioita työkalupakkiin: tällaista tein - mikä toimi, mitä tekisin toisin. Tavoitteena on yhteisöllisyyden lisääminen, oppilaan hyvinvointi: positiiviset kokemukset itsestä osana ryhmää ja omasta osaamisesta, erilaisuuden hyväksyminen ja toisten auttaminen.

- Tarpeellinen työkalu yhteisöllisyyden pedagogiseen suunnitteluun.
- Yhteisöllinen tekeminen suunnitellaan osaksi oppimistehtävien eri vaiheita.
- Suunnitellaan käsityökoulun lukuvuoteen sijoittuvat yhteisölliset sisällöt ja tapahtumat.
- Pakki on koko ajan täydentyvä ja muuntuva työkalu.

2. Lisätty todellisuus

- Kontaktipiste:** Etäopetus
- Mitä testataan:** Miten virtuaalitodellisuutta voidaan hyödyntää käsityön etäopetuksessa?
- Miten testataan:** Konkreettinen harjoittelu tilassa: Työväline - mistä löytyy - miten käytetään
- Kuka tekee:** Etäopetusta suunnittelevat opettajat
- Mitä tarvitaan:** Tekninen toteutus vaatii perusteellisen perehtymisen, digivälineet, lisätyn todelliseen luomiseen tarvittavat ohjelmistot ja välineistön, lisätyn todellisuuden sijoituspaikan (sijainti verkossa)
- Keitä tarvitaan:** Opettajat, myöhemmin oppilaita

Toteutetaan verkkosivu käsityöluokasta, mikä toimisi mahdollisessa etäopetustilanteessa, erilaisena lähestymistapana ja opetustuntien aikana ohjaamisen tarvetta vähentävänä toimintatapana. Verkkosivu koostuu 360° kuvasta, joka käsittää koko käsityöluokan. Kuvasta klikkaamalla esim. tiettyjä kaappeja, avautuu sen sisältö (käsityövälineet, materiaalit jne) ja taas haluttua tavaraa klikkaamalla aukeaa ohje sen käyttöön. Esim. Työkalukaappi > saha > youtube video sahaamisen tekniikasta ja huomioitava asioista.

- Voisi toimia käyttöön opetteluun ja totutteluun jälkeen apuvälineenä ja vähentäisi ohjauksen tarvetta.
> esim. ompelukoneen langoitus, kysymisen sijaan linkki videotutoriaaliin.
- Vaatii perehtymistä ja voi olla kallis toteuttaa. Henkilökunnalla ei ole teknistä valmiutta tämän toteuttamiseen > ulkopuolisen palkkaaminen tai koulutuksen hankkiminen.
- Vaatii jatkuvaa päivittämistä.
- Etäopetustilanteeseen sopiva apuväline.

3. Etäpajapäivä Eepoksessa

Kontaktipiste: Etäopetus

Mitä testataan: Yhteisöllisen pajapäivän toteuttamista etäopetustilanteessa Eepoksen etäopetusalustaa hyödyntäen

Miten testataan: Järjestämällä pajapäivä 1-2 ryhmän kesken Eepoksessa

Kuka tekee: Etäopetusta suunnittelevat opettajat

Mitä tarvitaan: Eepos oppilaitoshallintajärjestelmä ja siihen liittyvä osaaminen, sopiva tila, tietokone, kamera ym. laitteita, käsityömateriaalit ja niiden toimittaminen oppilaille. Aihe, helpohko käsityö, jonka ympärille etäpaja rakentuu. Sisältö suunnitellaan ikäryhmittäin. Tehtävän toteuttaminen yhteisöllisesti kaverin tai kotiväen kanssa. Yhteisöllisessä suunnittelutehtävässä hyödynnetään flingaa, mahdollisuus kommentoida, reagoida ja pyytää puheenvuoroa päivän aikana.

Keitä tarvitaan: Opettajat, oppilaat, kotiväki, kaverit

Etäpajapäivän aikana kokoonnutaan verkon välityksellä, valmistetaan etäohjattu käsityö sekä tavataan toisia ryhmäläisiä. Päivän aikana kannustetaan myös osallistujia ottamaan puheenvuoroja tai muuten reagoimaan käytössä olevien verkkoalustojen kautta. Etäpajapäivä Eepoksessa -idea ja Eepos-oppilaitoshallintajärjestelmän toimivuutta etäopetuksessa testattiin Käsityö- ja muotoilukoulu Näpin opettajien kanssa sekä Vaasan paja- ja syventävien opintojen ryhmien kanssa, niiden siirryttyä kahdeksi viikoksi etäopetukseen. Ennen hankkeen päättymistä, saatiin tieto, että Eepoksen etäopetusmahdollisuus tulee poistumaan kesällä 2021.

- Mielenkiintoinen mahdollisuus, jonka voisi toteuttaa laajemmallekin ryhmälle kuin vain oppilaitoksen omille oppilaille.
- Muuttuvat tietotekniset alustat asettavat omat haasteensa ja vaativat sekä järjestäjältä että osallistujilta välineistöä ja digiosaamista.

PILOTIT

Käsityö- ja muotoilukoulu Näpin palveluideoista valittiin testaukseen yhteisöllisyyspakki.

Pakin tarkoitus on toimia apuvälineenä ja ideapankkina opettajille. Pakkiin kootaan erilaisia yhteisöllisiä tehtäviä, joiden avulla käsityökoulussa voidaan vahvistaa yhteishenkeä, ryhmän toimintaa, lisätä rentoutusta ja luovuutta sekä oppilaan positiivisia kokemuksia. Opettajat täydentävät yhteisöllisyyspakkaa, testaavat sisältöjä sekä lisäävät omia kokemuksia ja kehittämisajatuksia ryhmien kanssa toteutuista sisällöistä.

Yhteisöllisyys -työkalupakkia testattiin kahdella eri pilotilla.

Pilotti 1.

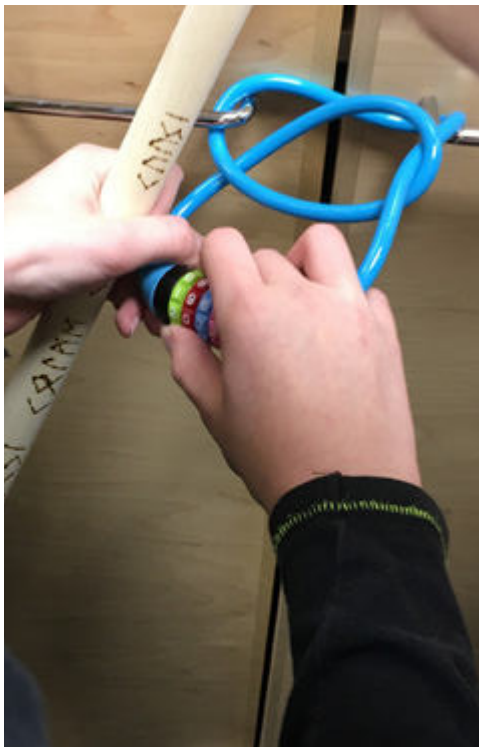
Pakohuonepeli

– seuraavan nikkarityön arvoitus

Yhteisöllisyys -työkalupakki:

Pakopelin testaaminen pilottiryhmällä osana uuden tehtävän aloitusta

Opettaja:	Hanne Katajamäki
Kenelle:	Nikkarinäppiläiset 7–12v
Missä:	Kalevan Navetta, Teknisen työn tilat
Milloin:	Tiistaina 2.2.2021
Aihe:	Pakopeli – Seuraavan nikkarityön arvoitus
Miten:	Oppilaat ratkovat ryhmänä opettajan suunnitteleman pelin, saadakseen selville seuraavan nikkarien oppimistehtävän aiheen
Välineet:	Tavarat, jotka annetaan mukaan pelin alussa: Keppi jossa on riimukirjoitusta, yksi ruuvimeisseli ja peili. Neljään eri tilaan on etukäteen piilotettu tai muuten valmisteltu tehtävät.



Toteutus

Pilotti Nikkari -ryhmään osallistui kahdeksan 7-12 -vuotiasta oppilasta. Opettaja suunnitteli pelin kulun ja rakensi tarvittavat vihjeet. Oppilaille kerrottiin, että heidän seuraava oppimistehtävä löytyy lukitusta kaapista, joka oppilaiden tulee vihjeitä ratkomalla saada auki. Vihjeet liittyivät tehtävän teemaan ja vaativat hoksaamista, tarkkaavaisuutta ja nikkaritaitoja. Pelissä liikuttiin neljässä eri tilassa ratkoen tehtäviä. Pelin aikana opettaja tuki ryhmää yhteistyöhön, mutta ei auttanut itse arvoitusten ratkaisemisessa. Pelin aluksi oppilaat saivat aloitustavarat sekä ensimmäisen vihjeen. Vihjeet ohjasivat oppilaita erilaisiin etsimis- ja oivaltamistehtäviin, jotka taas ohjasivat seuraavaan tilaan tai tehtävään. Osassa tehtäviä tuli myös hoksata käyttää aloitustavaroita tehtävän ratkaisemiseen. Pelin lopuksi oppilaat saivat selvitettyä numerosarjan, jolla avautui kaapissa oleva lukko. Kaapista paljastui seuraava nikkaritehtävä.



**Super-
kivaa!**



Oppilaiden palaute:

- "Superkivaa, voidaanko ottaa joka kerta tällainen!"
- Kiva kun oli erilainen juttu.
- Ei ollut liian vaikea, voi olla vaikeampiakin tehtäviä.

Opettajan kommentit:

Peli oli oppilaille todella innostava, erilainen lähestymistapa! Kahdeksan oppilaan ryhmä oli hieman liian iso yhden pelin pelaamiseen, ja vähemmän motivoituneet ryhmäläiset jäivät helposti enemmän taka-alalle. Toisaalta innokkaat pelaajat tekivät hyvin yhteistyötä. Jatkossa peliin voisi suunnitella enemmän tehtäviä, joita ei voi tehdä yksin. Pelin ratkomiseen voisi sijoittaa myös enemmän taitoa vaativia tehtäviä, esim. mittausharjoituksia (mittaamalla tietyn kappaleen vahvuus paljastuu koodin numero jne.), apuvälineen rakentamista tms. Pelin suunnittelu vaatii aikaa ja huolellista miettimistä. Toisaalta kerran suunniteltua peliä ja valmistettuja luokkuja sekä tavaroita voi soveltaa myöhemminkin.



Pilotti 2.

Retkikertomusta rakentamassa

Yhteisöllisyys -työkalupakki:

Retkikertomus -oppimistehtävän aloittaminen adjektiivitarinalla ja siinä seikkailevien hahmojen rakentaminen

Opettaja:	Kristiina Mäntylä
Kenelle:	kaksi perusopintojen ryhmää, 7-10 -vuotiaat
Missä:	Alavuden taitokeskus
Milloin:	1. ja 4.2.2021
Aihe:	Retkikertomus, uuden oppimistehtävän aloitus
Miten:	Opettaja kirjoittaa tarinan rungon ja oppilaat täydentävät sitä adjektiiveilla. Syntyneen tarinan pohjalta oppilaat ideoivat, suunnittelevat ja valmistavat teoksia.
Välineet:	Adjektiivitarinan runko, paljon erilaisia materiaaleja ja työvälineitä

Toteutus:

Oppilaat keksivät tarinaan adjektiivit, ideoivat, suunnittelevat ja valmistavat tarinaan sopivan tuotteen esillä olevista materiaaleista. Opettaja kirjaa ylös oppilaiden keksimiä adjektiiveja ja esittää valmiin kertomuksen, auttaa tarvittaessa tuotteen tekemisessä, mutta ei muuten ohjaa tekemistä.

Opettaja kertoi, että tänään aloitetaan tarinalla ja pyysi oppilaita sanoman kuvailevia sanoja eli adjektiiveja, jotka hän lisää tarinaan. Tarinan täydentäminen sujui alkukankeuden jälkeen. Valmis tarina nauratti. Tarinan jälkeen opettaja kertoi, että jokainen sai ideoita ja toteuttaa jonkin asian, joka tuli tarinasta mieleen. Samalla käytiin yhdessä läpi esillä olevat materiaalit ja työvälineet. Teke-
misen aloittaminen oli osalle aluksi vaikeaa, vaikka tehtävä tuntuikin innostavalta. Kun ensimmäinen aloitti jogurttimukista, moni seurasi perässä. Muutenkin lainailtiin toisten ideoita ja käytettiin samoja "hyväksi havaittuja" materiaaleja. Kaikkien mielestä oli kivaa tehdä, koska he osasivat askarrella, liimata yms. eikä tarvinnut opetella mitään uutta tekniikkaa. Materiaaleista käytettiin helpoimpia ja tutuimpia kuten purkkeja, kankaita ja lankoja. Kaikilla oli koko ajan tekemistä. Aika oli hieman liian lyhyt (1,5 h). Opettaja auttoi, jos tarvittiin apua. Kaikki olivat tyytyväisiä tuotteisiinsa ja halusivat ne heti kotiin.

Oppilaiden palaute:

- "Ihan kiva!"
- "Paras päivä!"
- "Saahan nämä heti kotiin!"

Opettajan kommentit:

Tarinan täydentäminen sujui ja valmis tarina oli kaikista hauska. Osalla oli vaikeuksia keksiä, mitä haluaa ryhtyä tekemään, osalle helppoa ja ryhtyivät heti toimeen.

Materiaaleista käytettiin tuttuja ja helposti työstettäviä materiaaleja. Ideoita kopioitiin toisilta. Kaikilla oli koko ajan tekemistä, tekeminen helppoa eikä tarvinnut opetella uutta. Nopea valmistuminen oli kivaa.

"Lentävä majakka saapuu ja pelastaa kaikki."

"Soitan kelloa ja se karkottaa yksisarvisen, joka löytää porkkanan ja muuttuu etanaksi."



Käsityö- ja muotoilukoulu Näppi:

OPPILAAN OMA KOKEMUS -ryhmän palveluideat

1. Kokemus oppimisesta

AISTIMUS-TUNNE-LEIKKI-KOKEMUS-OPPIMINEN

Oppilas hankkii tietoa ja taitoa kokemuksen ja tutkimisen kautta, mikä motivoi tekemistä.

Kontaktipiste: Etäopetus

Mitä testataan: Erilaista lähestymistapaa taidon oppimiseen ja hankkia tietoa etäopetuspaketin suunnitteluun ja videoiden käyttämiseen opetuksessa.

Miten testataan: Tehdään ohjeistettu etäoppimisen materiaali- ja työvälinepaketti

Kuka tekee: Opettaja suunnittelee ja toteuttaa ohjeistuksen

Mitä tarvitaan: Etäoppimisen paketti sis. materiaaleja ja työvälineitä, sekä videon osana ohjattua oppimista

Keitä tarvitaan: Oppilaat (huoltaja) + opettajat

Erityisesti etäopetustilanteeseen soveltuva tutkiva lähestymistapa, jossa taidon opetuksen tukena käytetään opettajan etukäteen tekemiä youtube -videoita. Videoissa opetettava taito on pilkottu pienempiin osiin, ja jokaisesta osiosta on oma video. Oppilas voi edetä videoita katsoen opettelussa omaan tahtiin, ja siirtyä seuraavaan videoon vasta, kun on kokeillut riittävästi ensimmäisessä videossa ohjattua toimintaa. Videoiden lisäksi oppilaalle toimitetaan tarvikepaketti. Opettaja on sovittuina ajankohtina etäopetusyhteydessä oppilaaseen/oppilaisiin. Tehtäviä tehdessä painotetaan kokeilevaa otetta.

- Videot ovat mahdollisesti työläitä valmistaa, mutta toisaalta niitä voi käyttää jatkossakin, myös lähiopetuksen tukena.
- Videot tuovat konkreettisen ohjauksen ja mahdollistavat omaan tahtiin etenemisen ja opettelun.
- Oppilailta on tärkeää saada palautetta videoiden toimivuudesta! Etäopetusyhteys täydentää lähiopetusta.
- Haasteena on materiaalien toimitus oppilaille etäopetustilanteessa ja digitaalisten sovellusten toimivuus.

2. Kokemus yhteisöllisyydestä

LÄSNÄOLO-TIETOISUUS-HYVINVOINTI-YHTEISÖLLISYYS-VIIHTYMINEN

Kontaktipiste: Lähiopetus, erillinen pajapäivä

Mitä testataan: Erilaista, workshop -tyyppistä lähestymistapaa taidon oppimiseen/käsityön tekemiseen, esimerkiksi käsityön tekemistä /villapaidan neulomista yhteisöllisessä ryhmässä, joka on rakennettu hyvinvointia ja viihtymistä korostaen.

Miten testataan: Toteuttamalla workshop/työpaja muualla kuin luokkahuoneessa

Kuka tekee: Opettajat suunnittelevat yhteistyössä

Mitä tarvitaan: Tila työpajakokeiluun, suunniteltu sisältö, jossa yhdistyy työpajasta riippuen kaksi teemaa, esimerkiksi käsityöt ja mindfulness

Keitä tarvitaan: Oppilaat ja opettajat

Palveluideassa lähdetään liikkeelle uudesta näkökulmasta/palvelusta, jossa käsityön tekemisen ohessa tärkeänä pidetään "mindfulness" – ajattelua, itseisarvona ei pidetä valmistettavaa tuotetta, vaan kokemus tekemisestä ja yhteisöllisyydestä. Työpaja toteutetaan muualla kuin luokahuoneessa, esim. kirjastossa, metsässä, kahvilassa jne. teemasta riippuen. Sisältö rakennetaan huomioiden teema, esimerkiksi "kokemus villapaidasta osana arjen hyvinvointia". Opettajat luovat neuleen ja hyvinvointi -teeman ympärille työpajan, johon käsityön tekemisen lisäksi tuodaan esimerkiksi yhteisöpedagogista osaamista, tietoisuustaitoja ja hyvinvointivalmennusta. Käsityön kokemuksen ja sosiaaliseen ryhmään kuulumisen kautta käyttäjä (oppilas) kokee oppimisen yhteydessä yhteisöllisyyttä, vertaisoppimista sekä hyvinvointia edistävää tapaa olla läsnä omana itsenään osana ryhmää.

- Vaatii huolellista suunnittelua ja mahdollisesti ulkopuolista konsultaatiota
- Mahdollisuus myös opettajien tietotaitojen kehittämiseen ja moniammatilliseen yhteistyöhön

3. Kokemus tuotteesta tuotesuunnittelun lähtökohtana

KÄYTTÖKOKEMUS

Kontaktipiste: Lähiopetuksessa toteutettu ryhmätyö tai erillinen testausryhmä

Mitä testataan: "Kokeilulaboratorion" hyödyntämistä tuotesuunnittelun ja muotoiluprosessin tukena

Miten testataan: Ryhmätyönä tai testausryhmissä tehty kokeilu

Kuka tekee: Opettaja luo testipajan/opetusisällön osaksi suunnitteluprosessia

Mitä tarvitaan: Aiheesta riippuen kokeilulaboratorion välineistö, esimerkiksi puurokauhaa suunniteltaessa erilaisia kauhoja sekä testaustapa

Keitä tarvitaan: Oppilaat ja opettaja

Kokemuksellinen lähestymistapa käsityön suunnitteluun - käyttökokemus, tutkiminen ja testaaminen ohjaa tuotesuunnittelua. "Kokeilulaboratoriossa" tutkitaan, testataan ja raportoidaan kokemuksia tuotteesta. Esimerkiksi puurokauha ☒ kokeilulaboratoriotestaus voi toteutua esimerkiksi kauppakäyntinä: Millaisia puurokauhoja on, millaisia eroja muodossa, hinnassa, materiaaleissa, käyttötarkoituksessa jne. Entä samankaltaisuudet? Kauhojen käyttöä testataan myös käytännössä ja kerätään tietoa käytettävyydestä, muotoilun vaikutuksesta jne. Käyttökokemuksella on vaikutukset käyttäjään tuotteen, ohjeen, ulkomuodon ja visuaalisuudenkin osalla. Käsityön tuotesuunnittelussa tai muotoilussa käyttökokemus voisi tuoda uutta oivaltamisen tapaa tuotteen suunnitteluun, muotoiluun ja toteuttamiseen.

- Vaatii huolellisen suunnittelun - Onko kaikki materiaalit/testikappaleet hankittavissa?
- Testilomakkeen valmistus - Miten ja minne kerätty tieto raportoidaan?
- Konkreettinen lähestymistapa - tutkiminen ja raportointi - ohjaa pohtimaan huolellisesti omia valintoja
- Luonteva liittäminen varsinaiseen oppimistehtävään

Pilotti 3.

Kokemus virkkuukoukusta ohjaa virkkauksen oppimiseen


Kokemus:	Kokemus virkkauksen oppimisesta videoiden välityksellä
Opettaja:	Satu Seppälä
Kenelle:	8-10 vuotiaiden perusopintojen ryhmä
Missä:	livan koulu, Töysä
Milloin:	1.2.2021
Aihe:	Kokemus virkkuukoukusta
Miten:	Testataan kokeilevaa ja tutkivaa lähestymistapaa taidon oppimiseen. Videotutoriaalit ohjaavat tutkimaan, mitä erikokoisilla virkkuukoukuilla ja erilaisilla materiaaleilla voi tehdä? --> ketjusilmukan oppiminen ja virkkuukoukun käytön sisäistäminen
Välineet:	Ohjeistettu etäopiskelun materiaali- ja työvälinepaketti: virkkuukoukkuja ja materiaaleja mm. lankaa sekä videoidut ohjeet tutkimiseen

Toteutus:

Pilotti toteutettiin lähiopetuksena perusopintojen oppilaiden ryhmässä. Opettaja oli kuvannut valmiiksi neljä ohjevideota: 1. Ohjevideo virkkuukoukun käyttöön ja otteisiin 2. Ohje aloitussilmukan tekemiseen ja ketjusilmukaketjun virkkaamiseen 3. Virkkaustehtävä ja lankojen valinta sekä 4. Ideointitehtävä - mihin virkattuja "hiirenhäntiä" voisi käyttää? Lisäksi opettaja oli hankkinut erilaisia lankoja ja virkkuukoukkuja oppilaiden käyttöön. Oppilaat katsoivat videot tietokoneelta video kerrallaan ja opettelivat ryhmänä koukun käyttöä ja ketjusilmukoiden tekemistä. Kun virkkaaminen sujui, oppilaat sovelsivat oppimaansa eri materiaaleihin, ja ideoivat ketjusilmukanauhojen jatkokäyttöä. Opettaja tarkkaili vierestä ja teki havaintoja. Lopuksi keskusteltiin yhdessä ja kirjattiin ylös kokemuksia.

Oppilaiden ideoita ketjusilmukoiden käytöstä:

- vyö jättikokoiselle T-paidalle... siitä tulee mekko
- hyppynaru (matonkude, oppilas halusi näyttää kuinka hyvä sillä on hyppiä, koska se on paksu ja painava)
- kaulakoru (matonkude)
- käsikoru (paksu villalanka)
- pikkuveljen nallelle kaulaliina ja muita vaatteita
- satumainen häntä jollekin eläimelle
- kuvanauha (omaan huoneeseen "pyykkinaru", johon voi pyykkipojilla kiinnittää valokuvia)
- tuubikaulahuivi
- mato (monta samanpituista hiirenhäntää voisommella yhteen ja silmätnapeista)
- hiirelle häntä
- tanhupallon karvamato
- kortteihin koristeita, esim. sydämiä
- tekohiuksia
- päällystää purkkeja
- kutoa kangaspuiissa mattoa
- lasso
- hikipanta (jostainsellisesta langasta, joka imee hikiä)
- vyö farkkuihin
- sitä voisimyydä ja saadara haa
- patalappu kierittämällä spiraaliksi ja liimaamalla spiraalit yhteen
- nyörirepun hihnat
- laukun hihna
- aurinkolasien sangat
- kasvomaskin nauhat
- hiuspanta
- oviverho, paljon hiirenhäntiä riippumaan oviaukon kohdalle



*"Tosi kivoja lankoja...
varsinkin tämä peh-
meä ja värikäs... kou-
lun langat on tylsiä."*

Oppilaiden kommentit

- Mukavinta oli paksu, värikäs villalanka!
- Tämä oli hankalaa virkattavaa, se ei luistanut (poppanakude).
- Tästä tuli ruma, tällainen käkkyrä (paperinauha).
- Tämä on kovaa, vitosen koukulla ei onnistunut, kymppi oli parempi (paperinauha).
- Mulla sellainen pieni villalanka katkes.
- Tämä oli hankala, tein isolla koukulla ja pienellä... pitääkö olla kaksi koukkuja? (lanka, jossa paksuja ja ohuita kohtia).

Opettajan kommentit

Opetustuokion suunnittelu ja valmistelu: videoiden tekemisessä oli haasteita samoin tietokoneiden ja videoiden kanssa. Etukäteisvalmistelut on tärkeä tehdä ajan kanssa.

Yllättävän moni oppilas oli jo aiemmin virkannut sormilla tai virkkauskoukulla hiirenhäntää. Oppilaita innosti mahdollisuus kokeilla erilaisia materiaaleja sekä erinäköisiä virkkuukoukkuja. Videoiden toimivuus oli hyvin oppilaskohtaista: Osa keskittyi videoihin paremmin kuin puhuttuun ohjaukseen. Kuitenkin taas oppilaat jotka eivät osanneet virkata ennen opetusta, tarvitsivat videoiden lisäksi myös opettajan ohjausta. Käyttömahdollisuuksien ideointiin tuli ajatuksia jo ennen ideointitehtävä -videota, myös hiljaisemmat uskaltautuivat keskusteluihin.

*"Minulla oli
hyvät ajatukset
mielessä -tein
pikkuveljen nallelle
kaulahuivin.
Hän on lempi-
pikkuveljeni."*

Jyväskylän käsityö- ja muotoilukoulu

MUOTOILU JA TEKNIIKAT -ryhmän palveluideat

Uusista palveluideoista, kontaktipiste/suunnittelu-käsityö, pidettiin Ideariihä -työpaja 29.2.2021.

Ideariihen toteutus:

- Kirjattiin kaikista kolmesta palveluideasta post-it -lapuille ideoita, sanoja, lauseita ja kysymyksiä.
- Vietiin post-it laput kyseisen palveluidean jaottelusta kohdalle taululle asteikolla viileä-neutraali-lämmin. Kyse ei ollut negatiivinen vastaan positiivinen vaan enemmän ajatuksella: mieltä askarruttavia, innostavia ajatuksia ja ideoitiin kysymyksiä.
- Keskusteltiin mahdollisuuksista jatkojalostaa ideoita ja näiden pohjalta laput muuttivat eri paikkaa asteikoilla.

1. Projektityöpajat/avoin paja

- Kontaktipiste:** Suunnittelu-käsityö
- Mitä testataan:** Uuden opetusmetodin kokeilu koko käsityökoulun toiminnassa ja tekemisessä sekä eri tavalla sijoitettuna käsityökoulun tiloihin ja toimintoihin
- Miten testataan:** Pilottiryhmät esim. yhdeltä viikonpäivältä
- Kuka tekee:** Opettajat ja oppilaat
- Mitä tarvitaan:** Eri pajatilat ja materiaalit, eri tekniikoiden opettajat, koulutus, motivointi
- Keitä tarvitaan:** Opettajat ja oppilaat

Ideariihen sanoja ja ideoita:

Tekniikat, vaatii hyvää suunnittelua, aikataulu? Voiko samalla kerralla työskennellä eri pajoissa? Mitkä pajat- fyysiset tilat? Mitkä materiaalit? Uudet lähestymistavat (virtuaali)"etäopas" + lähi, halu osallistua, epävarmuus-uskallus, tilojen ja välineiden riittävyys, uuden tiedon etsintä + taidon opettelu, aikataulu-vapaus-rauha, rikkoa rajoja, ulkopuolinen näkökulma+silmät auki, itsenäinen työskentely+vastuu, ryhmällä oma projekti? Jokaisella oma projekti? Projektipäivä- eri ryhmistä esim. pe, eri opintokokonaisuudet, materiaalityöpajat, prosessi: suunnittelu, valmistus, "joulupaja-malli"/ yliopistonpaja- malli, suunnittelun tärkeys, uudet kaverit, mahdollisuus tehdä "mitä haluaa", opet=eri asiantuntijoita, oppilaat=oman alansa asiantuntijoita, tekniikkapajat, teemat/ilmiöt/jaksot, kiertotalous, yhteistyöprojektit ryhmien välillä? Yhteiskunta, kulttuuri, saa syventyä haluamaansa tekniikkaan, materiaalien yhdistäminen, tavoitteiden asettaminen-palautte-oma polku, luento-etätehtävä-valmistautuminen, "kirppari" kiertotalous, oppilaat-opet, tilajärjestelyt, opettajalla välineet, materiaalit ja tekniikat hallussa, ennakkosuunnittelu oppilaalla, eri-ikäiset samassa pajassa- mahdollisuus vai uhka, tiede, taide, taidot, muotoilu, eri ikäiset/ryhmät, ilmiö oppiminen, oma kotipesä, sekoitetaan ryhmiä, miten toimii, pilotti: lapsiryhmä + aikuisryhmä.

Yhteenveto:

- Kaikilla osallistujilla suuri innostus ajatukseen avoimesta pajasta.
- Mahdollistaa uudenlaisen käsityön ja muotoilun toteuttamisen.
- Käytännön tason ongelmien kartoittaminen ja ratkaisujen etsiminen niihin.
- Ongelmia tai kysymyksiä ei koeta ylitsepääsemättömiksi -kokeilemalla saadaan uutta tietoa ja näin voidaan muuttaa toimintatapoja tai edetä eri tavalla.
- Kietoutuu edelliseen aiheeseen; hyvällä suunnittelulla sekä oppilaiden projektien että opettajien ennakkoinnin välillä ei tulisi suurta vaikeutta.
- Kiertotalous -teeman liittäminen monellakin tavalla suunnittelusta, materiaaleista ja jakamisesta lähtien.

Yhteistyö oppilaiden ja opettajien sekä eri ryhmien ja eri-ikäisten välillä koetaan erittäin hedelmälliseksi opettajien taholta.

2. Hybridiopetus/verkkojakaminen

- Kontaktipiste:** Suunnittelu-käsityö
Mitä testataan: Yhdistelmäopetus/monimuoto-opetus
Miten testataan: Pilottiryhmä
Kuka tekee: Opettajat ja oppilaat
Mitä tarvitaan: Osaamista, ulkopuolista konsultaatiota, sähköisiä alustoja, hyvät välineet (erilaisia), pilottiryhmä
Keitä tarvitaan: Opettajat ja oppilaat (myös oppilaiden vanhemmat)

Ideariihen sanoja ja ideoita:

Onko kaikilla opiskelijoilla sama tuntimääräinen suhde etä-/lähiopetuksessa, onko etä kaikkea käs-säkoulun ulkopuolista, henkilökunnan koulutus, eri ikäiset oppilaat, laaja alue opetukselle, videot, pysyvä tietopankki, kirjasto =näyttelyt, yhdistyykö hybridiopetus + projektityöpajat? Sähköisen materiaalin valmistaminen + muokkaus, eri menetelmät: diat, videot, live yhdessä, jakson loppuyhteenveto verkossa, mitä voi tehdä etänä/ mitä voi ja saa tehdä pajassa, mikä alusta/ympäristö netissä? Palautteen anto, tiedon jakaminen, onko etä muutakin kuin netti? Hyvä alusta eepos!, näyttelyt, kokonaan etänä? Pedagoginen rakenne "haaste", youtube-videot, aikataulu, eri alustat, koulutus/ylläpito/ vastualueet, sijoitettuna jaksoille/ jaksojen suunnitteluun, koulutusta eri sovelluksiin, oppilaan erilaiset valmiudet, verkko-opetuksen alustat, pienimmät oppilaat, käyttö=harjoittelu=toimivuus, miten oppilas "raportoi" etää? Oppilaiden/huoltajien toiveet -sisältöjen rakentaminen, välineet, opetusmateriaalit eepokseen -perus, -ekstrat, pofotyöskentely yms. lisävälineenä, opetusmenetelmät, miten osallistetaan oppilaat? Totuttelu uuteen, haluaako näkyä verkossa? Lähi- ja verkko-opetuksen määrä 50/50, oma virtuaalinen luokkahuone, koulutusta!, jokainen rakentaa oman = digy, powerpoint

Yhteenveto:

- Koetaan tarpeelliseksi uudistukseksi tässä ajassa ja tulevaisuutta ajatellen.
- Opetetut asiat tila-, tekniikka-, materiaali- ja työvälinepainotteisia, joten toteutuksessa tulee huomioida myös etäopetuksen sisältö.
- Etänä olo muutakin kuin verkko-opetus
- Koulutus nousi isoksi osaksi opetuksen uudistamista.
- Kaikkia hyödyttävät tietopaketit verkossa, niin opettajia kuin oppilaita.
- Etäopetuksen yhdenvertaisuus askarruttaa.

3. Suunnittelu -työkalupakki

- Kontaktipiste:** Suunnittelu-käsityö
Mitä testataan: Helpottaa ja auttaa suunnitteluprosessissa erilaisia oppijoita.
Miten testataan: Kasataan "työkalupakki" ja testataan ryhmissä.
Kuka tekee: Opettajat
Mitä tarvitaan: Sähköiset suunnitteluohjelmat, monipuoliset materiaalit ja tekniikat
Keitä tarvitaan: Opettajat ja oppilaat

Ideariihen sanoja ja ideoita:

Lähtökohtana muu kuin tekniikka tai materiaali, vaihtoehtoja rajattomasti, innostava, monipuolinen, jokainen löytää mieluisan menetelmän suunnitteluun, materiaalit, tietotekniikka, koulutustax2, viestintä -oppilaat/huoltajat, ideointi, tekniikat, tietokoneohjelmat suunnitteluun, muotoilu, teemat, kiertotalous, testaus/kokeilu -epäonnistumisien kautta, kohderyhmät, valmis pakki kaikkien käyttöön, lähestymistavat, opintokokonaisuudet, ops, ideat, innostus/inhokki -oppilaat; lapset-aikuiset, aika-
taulu, muuntautuva työkalupakki, lähtökohdat, helposti liikuteltava työkalupakki, uudet materiaalit suunnittelussa, eri ikäiset oppilaat, vastuu henkilöt, "pakki"-sisältö, monipuolisuus, värioppi, suunnittelu helpottuu ajan myötä, ekalla kerralla ei aina tarvitse saada konkreettista työtä aloitettua, suunnittelun eri vaiheet, muutosvastarinta, aikataulu, suunnittelun pohjaksi, menetelmät, välineet, erilaiset tekniikat, Miten päästä alkuun suunnittelussa, sekava? Menetelmä-opas, prosessi; suunnittelu, painopiste

Yhteenveto:

- Sekä opettajilla että oppilailla suuri tarve uudenlaiseen suunnittelun aloittamiseen ja toteutukseen. erilaisia materiaaleja, tekniikoita ja välineitä kaivataan.
- Koulutusta tarvitaan esim. tietokoneavusteiseen suunnitteluun.
- Suunnittelu koetaan opettajien puolelta erittäin tärkeäksi, oppilaille pitäisi saada tämä kokemus myös.
- Suunnittelu-työkalupakkeja voisi olla monenlaisia eri tekniikalla, materiaalilla ja ideapohjalla varustettuina esim. fyysisenä pakkina, nettialustalla tietopankkina, teema-vetoisena yms..
- Suunnittelukokeilut, testaukset ja niiden pohjalta etenevä muotoilu tärkeäksi osaksi tuotteen muotoilun prosessiin; valmis tuote vain yksi osa prosessissa.

Kaikki kolme palveluideoa kytkeytyvät toisiinsa jollain tasolla, joten kaikkien testaus hyödyttäisi muita ideoita. Jokainen palveluideo hyödyttäisi sekä opettajia että oppilaita uudistamaan ja rikastuttamaan opetusta. Kaikista ideoista olisi voitu keskustella ja ideoita vielä huomattavasti enemmän, aika oli harmittavan lyhyt. "Suunnittelu -työkalupakki" valittiin kokeiltavaksi ja testattavaksi yhdellä käsityökoulun pilottiryhmällä.

Jyväskylän käsityö- ja muotoilukoulun ideoimista kolmesta eri palvelusta muotoilun ja eri tekniikoiden alla, valittiin testaukseen Suunnittelu -työkalupakki. Ideariihessä aihetta tarkasteltaessa havaittiin, että opettajilla sekä oppilailla on suuri tarve uudenlaisen suunnittelun toteuttamiseen. Suunnitteluun kaivattaisiin erilaisia materiaaleja, tekniikoita ja välineitä. Koulutusta tarvittaisiin esim. tietokoneavusteiseen suunnitteluun. Suunnittelu -työkalupakkeja voisi olla eri teemoilla, tekniikoilla, materiaaleilla ja ideapohjalla varustettuina esim. fyysisenä pakkina, netti-alustalla tai tietopankkina. Suunnittelu, kokeilut, testaukset ja niiden pohjalta etenevä muotoilu koetaan tärkeäksi osaksi tuotteen muotoilun prosessia; valmis tuote on vain yksi osa prosessissa.

Pilotti 4.

Suunnittelu -työkalupakki

Värit, värien kokeminen -osion testaus

Testaukseen valikoitui käsityökoulun **Nikkarit**-ryhmä, jossa on 10–13 vuotiaita lapsia. Pilotti toteutettiin käsityökoulun neljännen jakson ensimmäisellä kerralla, jossa suunnittelu -työkalupakista valittiin osa; värioppiin ja värien kokemiseen ja näkemiseen tutustuminen. Aiheeseen tutustuttiin monelta kantilta, pelaamalla värien ja niiden sävyihin liittyviä pelejä, katsomalla aiheeseen liittyviä opetus- ja tietovideoita, tutustumalla värien käyttäytymiseen liikkeessä erilaisilla kiekkoilla ja hyrrillä sekä havainnoimalla värien kokemista eri valaistuksessa ja taustoilla. Näiden pohjalta oppilailla on erilainen valmius miettiä ja toteuttaa töihinsä käyttämiä värejä ja ymmärtää värien käyttäytymistä erilaisilla pohjilla, valaistuksessa ja liikkeessä. Yhteenvetona tästä pilotoinnista sekä opettajan että oppilaiden kokemukset olivat hyviä, erilainen lähestymistapa ja monenlaiset havainnointimateriaalit saivat kaikki innostumaan aiheesta eri tavalla kuin aikaisemmin esim. vain luonnostelemalla paperille suunnitelmia.

Opettaja:	Titta Suutari
Kenelle:	Nikkarit R28, 10-13v.
Missä:	Taitokeskus Jyväskylä, ATK-tila + paja
Milloin:	Torstaina 18.2. klo.15:45–18:00
Aihe:	Värioppiin ja värien kokemiseen ja näkemiseen tutustuminen
Miten:	Katsomalla youtube/videotallenteita aiheesta, pelaamalla aiheeseen liittyviä pelejä, tutustumalla ja kokeilemalla värien sekoittumista pyörivän liikkeen vaikutuksesta, katsomalla saman värisen esineen värin muuttumisen eri valaistuksessa
Välineet:	Tietokone, muistipelit, Kiinan shakki, värikielikorot porakoneeseen, porakone, valokaappi eri lamppuilla, värikynät, monistetut hyrräpohjat,
Työ:	Väritetty pahvinen hyrrä

Toteutus

1. Katsottiin youtube-video väriopista <https://www.youtube.com/watch?v=94FNlBTPeRU>, jonka jälkeen pelataan väreillä muistipeliä sekä Kiinan shakkia mielenkiinnon mukaan. Keskustelua värien näkemisestä ja kokemisesta, eri sävyistä ja kirkkausasteista.
2. Tutustuttiin Bezoldin efektiin youtube videoiden kautta, Vision warm up: www.youtube.com/watch?v=2TVjWv0JsU0, www.youtube.com/watch?v=b5XTFKTFwGE&list=PLNeJop89jXaH_f161IKMTPHnq-LOVerS2D, www.yle.fi/aihe/artikkeli/2014/03/11/illuusioita-ala-luota-silmiisi.
3. Kokeiltiin eri tavalla kuvioituja ja värjättyjä kiekkoja akkuporakoneella pyörittäen.
4. Seuraavaksi oppilaat värittävät valmiit monistetut hyrräpohjat sateenkaaren väreillä. <http://tempptehtas.heureka.fi/2012/03/28/varihyrra/> ja liimaavat siihen pahvitaustan. Hyrrää ja värin muuttumista testataan kynän kärjessä pyörittäen.
5. Ishiharän puna-viher-värisokeus -testi jäi vielä toteutuksessa tekemättä, koska aikataulu ei antanut myöten.



*Super-
kivaa!*



Oppilaiden kommentit

Kiinan shakin pelaaminen joukkueena oli nikkareista kivaa, samoin Ylen tekemä "Illuusioita, älä luota silmiisi" -videot katsottiin kaikki useampaan kertaan ja sai aikaan monenlaista kommenttia ja keskustelua. Väri- ja muotokiekot olivat mielenkiintoisia ja varsinkin siihen liittyvä akkuporakoneen käyttö. Hyrrän värittäminen oli isoimmille pojille "lapsellinen" juttu, mutta kun sateenkaaren värit muuttuivatkin valkoiseksi, herätti se kaikissa ihmetystä, joten tämä palkitsi tekijänsä. Väri- muistipeleistä eivät pojat innostuneet ja värioppiakin oli kuulemma käyty koulussa monta kertaa läpi. Hienosti pojat kyllä muistivat pää- ja välivärit, sekä niiden sekoittamisen.

Opettajan kommentit

Mielenkiinto pysyi yllä, koska oli monipuolisesti erilaisia havaintomateriaaleja. Luentomuotoisena värioppi ei toimisi vaan kokeilut, videot ja oma havainnointi on palkitsevampaa. Pilottissa ei tähdätty tulevaan työhön. Jatkossa, kun tämän kytkee lisäksi värien kokemiseen ja tulkitsemiseen tulevaan työhön, voisi olla vielä enemmän motivaatiota tutkimiseen. Sekä voisi olla hyvä palata aiheeseen esim. tekemisen lomassa muutaman kerran jälkeen. Opettajan näkökulmasta oli erittäin antoisaa työstää ja koota toisenlaista materiaalia ja tietoa sekä suunnitella erilainen työpajan lähestymistapa. Oppilaiden myönteinen suhtautuminen ja innostuminen uuteen asiaan oli positiivista. Jatkossa tällaisten opetuspakettien kokoaminen ja kokemusten vaihtaminen toisten opettajien kanssa toisi hyvän lisän suunnittelu -työkalupakkiin. Kaikkien ei tarvitsisi tehdä kaikkea, vaan jakamalla saataisiin enemmän erilaisia "työkaluja" yhteiseen käyttöön.



Hankkeen arviointikysely opettajille

Palvelumuotoilun prosessi pohjautuu malleihin. Yksi käytetyimmistä on Tuplatimantti, joka jakautuu pienempiin osiin, jotka määrittelevät prosessin kulkua. Prosessi alkaa alusta, kun kaikki vaiheet on käyty läpi. Palvelumuotoilu ei lopu ratkaisun löytyttyä vaan kehittämistyö on jatkuvaa ja se elää ympäristön muutoksen mukana. Tuplatimantin osana käytettiin palvelupolken menetelmää. Se on kuvaus asiakkaan kokemista palveluhetkistä.

Tuplatimantti-prosessin aikana löysimme erilaisia malleja ja uusia palveluideoita, joita voimme lähteä hyödyntämään käsityökoulun toiminnassa. Näillä on tarkoitus parantaa käsityökoululaisten sekä huoltajien palveluympäristökokemusta.

Palmu-hankkeen päätteeksi tehtiin koulutuksiin osallistuneille kysely. Kysely lähetettiin 15 osallistujalle ja vastauksia saatiin 12. Seuraavana on kyselyn kysymykset ja osallistujien vastauksista tehty analyysi.

Kysely oli jaettu kolmeen osioon: 1. Palvelumuotoilun prosessiin, 2. Palveluympäristön tavoitealueet ja näkökulmat ja 3. *Palmu* -hankkeen tulokset.

1. Palvelumuotoilun prosessi

- Miten mielestäsi palvelumuotoilun prosessi eteni tässä hankkeessa?
 - Mitkä ovat mielestäsi kriittisiä kontaktipisteitä käsityökoulun palvelupolussa; ennen, aikana ja jälkeen?
 - Saavutettiin neljän osan prosessin etenemisessä työhösi vaikuttaviatuloksia ja minkälaisia?

Palvelumuotoilun prosessin etenemisestä vastaajat olivat innoissaan alun ensimmäisestä tapaamisesta, joissa vähän hankalaksi koettu termi avautui ja ideat ja yhdessä tekeminen antoi puhtia uuteen asiaan. Korona sotki seuraavan kerran tapaamisaikataulun ja etänä järjestetty tapaaminen olikin haastava, koska koettiin ettei yhdessä ideointi ollut enää niin hedelmällistä.

Palvelupolkujen kontaktipisteissä esiin nousivat vastauksissa ennen -kohdasta tiedottaminen ja tietoisuus harrastuksesta käsityökoulussa, aikana -kohtaan edelleen tiedottaminen sekä asiakkaan myönteinen kohtaaminen, jälkeen -kohdassa palautteen kerääminen ja siihen reagointi nousi vastauksissa esiin.

Neliosaisen prosessin tuloksiin oltiin pääosin tyytyväisiä. Yhdessä tekeminen ja ideointi koettiin positiiviseksi ja tuloksia voidaan hyödyntää omassa työssään, kuitenkin työyhteisön tuella ja jatkokehittämällä ideoita.

2. Palvelu ympäristön tavoitealueet ja näkökulmat

- Miten sinä lähtisit kehittämään toimintaa käsityökoulun ryhmän kanssa hyvinvoinnin näkökulmasta?
- Miten sinä lähtisit kehittämään toimintaa käsityökoulun ryhmän kanssa kokemuksellisuuden näkökulmasta?
- Miten sinä lähtisit kehittämään toimintaa käsityökoulun ryhmän kanssa asiakaslähtöisyyden näkökulmasta?
- Miten sinä lähtisit kehittämään toimintaa käsityökoulun ryhmän kanssayrittäjyyden näkökulmasta?

Hyvinvoinnin näkökulmassa vastauksissa korostui yhdessä tekeminen ja käsityön itsessään antama onnistumisen ja tekemisen ilo. Kokemuksellisuuden näkökulmassa nousi erilainen ja monipuolisempi lähtökohta suunnitteluun ja tekemiseen. Asiakkaan näkökulmasta oli syntynyt ajatus lisätä oppilaiden osallistamista suunnitteluun ja koko käsityön prosessiin sekä käsityötuotteen ostajan näkökulman huomioiminen. Yrittäjyyden näkökulmaan ehdotettiin omien tuotteiden kaupallistamista, yrittäjävierailuja ja pohdintaa myyntitapahtumien järjestämisestä.

2. Palmu -hankkeen tulokset

- Miten voit hyödyntää Palmu -hanketta tai koulutusta opetuksessasi?
- Miten Palmu -koulutuksen toteutus, siirtyminen hybridiopetukseen, vaikutti hankkeen tai koulutukseen osallistumiseen ja sen toteutukseen?
- Tärkein oivalluksesi Palmu -hankkeen prosessista?

Palmu -koulutuksen tuloksia toivotaan hyödynnettävän jatkojalostamalla Tuplatimantti-prosessissa syntyneitä ideoita ja toimintamalleja, sekä käyttämällä opittua työskentelytapaa ideointiin tulevaisuudessaakin.

Koulutuksen siirtyminen hybridimalliin koettiin ongelmalliseksi, koska tehtävien tekeminen etänä fyysisesti eri paikoissa, ei ollut yhtä hedelmällistä kuin alun yhteinen samassa tilassa toteutettu pohtiminen. Kouluttajan olisi toivottu ottavan paremmin huomioon erilaiset toimipaikat ja käsityökoulutuksen erityispiirteet.

Tärkeimmät oivallukset Palmu -hankkeen prosessista olivat yhdessä tekeminen, jatkuvan kehittämisen tärkeys ja palautteen saaminen asiakkailta.

Palvelupolut

“Käyttäjä- ja palvelukeskeinen ajattelumalli lähtee oletuksesta, että tuote ei ole enää palvelun keskipisteenä. Keskipiste on palvelun käyttäjä.”

”Kun omaamme hyvän asiakasymmärryksen, käyttäjäkeskeisyys tulee mukaan kuin itsestään. Ottamalla selvää asiakkaamme maailmasta opimme ennakoimaan asiakkaan tarpeita, sellaisiakin, joita hän ei itse tiedä edes olevan olemassa. Kun löydät sellaisen tarpeen, olet aarrearkun äärellä. Olet juuri löytänyt asiakkaan tunnistamattomat tarpeet eli ns. hiljaisen tiedon. Tällöin pääset auttamaan asiakkaita tunnistamaan omat tarpeensa tarjoamalla hänelle juuri sellaista palvelua, kuin hän tarvitsee. Pienikin näkövinkkelin muuttaminen vanhanaikaisesta tuotokeskeisyydestä avartaa siis palvelun kehittämisen ja myynnin mahdollisuuksia.

Palvelupolkumenetelmä on kuvaus asiakkaan kokemista palveluhetkistä. Kohtaamisia asiakkaan ja organisaation välillä kutsutaan kontaktipisteiksi. Visualisoimalla palvelun kontaktipistepolun, on helpompi hahmottaa tämä aineeton asia. Näin kokonaisuutta on myös helpompi kehittää vaihe vaiheelta. Palvelupolku koostuu karkeimmillaan kolmesta vaiheesta: ennen, aikana ja jälkeen tapahtumista. Mallissa voidaan havainnollistaa palvelun tarjoamat kaikki kontaktipisteet yksityiskohtaisesti, asiakkaan ajatukset ja tunnetilat sekä palvelun haasteet kyseisissä palvelukohdissa.”

Palvelupolku 1

Käsityökoulun lukuvuosipolku
asiakkaan / huoltajan näkökulmasta

TIETO KÄSITYÖKOULUN OLEMASSAOLOSTA

– some, tapahtuma, taitokeskuksen asiakas, tuttava, lapsen kaveri

ILMOITTAUTUMINEN

Eepos, lomake löytyy helposti, helppo täyttää, automaattinen vahvistusviesti, mahdolliset lisäkysymykset sähköpostilla

ILMOITUS OPPILASPAIKASTA JA RYHMÄSTÄ

Välittömästi, jos ilmoittautuu lukukauden aikana tai odottelua - tieto kesäkuussa

ALOITUSKIRJE SÄHKÖPOSTILLA ELOKUUSSA – mitä, missä, milloin, kuka on opettaja

ENSIMMÄINEN KOKOONTUMINEN – opastukset, kohtaaminen opettajan kanssa

LUKUKAUSIMAKSU

VIIKOITTAIN: Kuljetukset – opettajan kohtaaminen – viestittely tarpeen mukaan

LUKUVUODEN AIKANA

– pajapäivä, kaveripäivä, tapahtumat, esittelyvartit

JOULULOMAINFO + KEVÄTLUKUKAUDEN ALOITUS

– päättyminen sisältää tietoa Eepoksen oppilasmerkinnöistä

JATKOILMOITTAUTUMINEN

– Eepos, selkeys ja helppous

KESÄKUULLA RYHMÄINFO

ELOKUULLA ALOITUSINFO – Eepos, selkeys ja helppous

Palvelupolku 2

Käsityökoulun lukuvuosipolku
oppilaan / käyttäjän näkökulmasta

AIKOMUS JA ILMOITTAUTUMINEN

Tieto kaverilta tai koulusta ja pyytää vanhempia ilmoittamaan käsityökouluun tai vanhemmat ehdottavat harrastusta ja tekevät ilmoittautumisen

OLEN SAANUT PAIKAN

– jännittää, pääsikö kaveri samaan ryhmään, unohtaa koko asian kesän ajaksi

ENSIMMÄINEN KÄSITYÖKOULUKERTA

– onko hyvät eväät, onko kavereita, uusi ope, mitähän tehdään

VIIKOITTAIN

- Osaanko
- Innostunko
- Kaverien kanssa toimiminen
- Ryhmän fiilis
- Jaksanko
- Miten menee opettajan kanssa: palaute, kannustus, arviointi

LUKUVUODEN AIKANA

- Joulun ja kevään herkkukerrat
- Paja-, kaveri- ja tapahtumapäivät
- Esittelyvartit

Palvelupolku 3

Kontaktipisteet käyttäjän loppilaan
ja asiakkaan/huoltajan näkökulmasta

ennen

- MAINONTA: some, Facebook, Instagram, asiakaslähtöisyys, näkyvyys, hinta
- HAKU: lupa-asiat, ilmoittautuminen, eepos, yhteydenotto
- OPPILAAKSI HYVÄKSYMINEN: hyväksymiskirje
- ENSIMMÄINEN KOKOONTUMISKERTA: ryhmä, tiedote, lukujärjestys, sisällöt ja tavoitteet, viikottaiset kuljetukset alkavat

VARHAISIÄNKÄSITYÖKASVATUKSEN OPINNOT 60-180 t
PERUSOPINNOT 800 t

- OMAN OPPIMISEN ARVIOINTIA: oma oppimispolku
- MATERIAALIMAKSUT
- LUKUKAUSIMAKSU
- VIESTINTÄ: infokirjeet, eepos, sähköposti, tekstiviestit
- OPETUS, TYÖPAJAT
- OMAN OPPIMISEN DOKUMENTOINTIA: luonnoskirja, valokuvat
- KEVÄTNÄYTTELY: työt kotiin
- LUKUVUODEN SUUNNITTELU: jatkokysely, palaute
- OPPIMISEN ARVIOINTIA: itse- ja vertaisarviointi, kannustava arviointi
- OPPILAAN DOKUMENTAATIO: oman osaamisen kansio, itsearviointi
- OSAAMISEN ARVIOINTI

aikana

PERUSOPINNOT VALMISTUVAT

→ **TODISTUS**

**SYVENTÄVÄT
OPINNOT
500 t**

- **OPPIMISEN ARVIOINTIA:**
itse- ja vertaisarviointi, kannustava arviointi
- **OPETUS, TYÖPAJAT**
- **OMAN OPPIMISEN ARVIOINTIA:**
oma oppimispolku
- **OPPILAS:** lopputyö, dokumentaatio, itsearviointi

LUKUVUOSI: 5 jaksoa

JAKSO: suunnittelu, valmistus, arviointi

TEEMAT: ilmiöoppiminen, muotoilu, materiaalit ja tekniikat

TAPAHTUMAT: joulupajat, kaveripajat, messut, yhteistyö eri organisaatioiden kanssa

**SYVENTÄVÄT OPINNOT VALMISTUVAT
PÄÄTTÖTODISTUS**

jälkeen

- **JATKO-OPINNOT**
- **KURSSIT**
- **VAPAA-AIKA**
- **JATKUVA OPPIMINEN**
- **TÄYDENTÄVÄT OPINNOT**



Palmu – palveleva toimintakulttuuri käsityökouluissa -hanke:

Anne Honkala

Käsityö- ja muotoilukoulu Näppi

www.taitoep.net

Maire Valkonen

Jyväskylän käsityö- ja muotoilukoulu

www.taitokeskisuomi.fi

taito KÄSITYÖ- JA MUOTOILUKOULU
JYVÄSKYLÄ

taito KÄSITYÖ- JA
MUOTOILUKOULU NÄPPI

