



**ALAKOULUN
DESIGN
SPRINT**

Materiaali opettajille



TAUSTAA JA YLEISET OHJEET

MIKÄ JA MITÄ ON DESIGN SPRINT?



Design Sprint on Googlella kehitetty työskentelytapa. Design Sprintissä tavoitteena on ratkaista haasteita ihmiskeskeisesti ja selvittää nopeasti, sprintissä, haasteeseen laadittujen ratkaisujen elinkelpoisuus.

Alkuperäinen Googlen Design Sprint on viiden päivän mittainen. Koska Design Sprint on työskentelytapana sopivan väljä, mutta riittävän ohjaava, siitä on lukuisia erilaisia variaatioita. Tämä alakouluun ja STEAM-opetukseen soveltuva, pääpiirteittäin yhden koulupäivän mittaiseksi suunniteltu Design Sprint on yksi esimerkki siitä, kuinka alkuperäisen rakenteen rajoja voi venyttää ja mihin kaikkeen Design Sprint soveltuu.

Design Sprint pohjautuu muotoiluajatteluun (design thinking), jonka tunnetuin sovellusala Suomessa on palvelumuotoilu. Design Sprint rakentuu muotoiluajattelun menetelmiä ja työkaluja hyödyntävistä työpajoista, jotka tässä mallissa ovat sprintin eri vaiheita.



MIKÄ JA MITÄ ON DESIGN SPRINT?

Alakouluun ja STEAM-opetukseen sovellettu Design Sprint muodostaa kokonaisuuden, jossa edetään haasteen löytämisestä tai määrittelystä ideoitavien ratkaisujen testaamiseen ja siitä vielä jatkojalostukseen ja toteutukseen STEAM-tilassa.

Alakoulun Design Sprintissä on neljä vaihetta:



Design Sprintin työskentelytapaan kuuluu, että osallistujilla tai sprintin vetäjällä, eli fasilitaattorilla, ei aluksi ole valmista ajatusta tai ratkaisua siitä, mikä tai mitä lopputulos on. Toimintatapaan kuuluu olennaisesti se, että kaikkien ajatuksia kuunnellaan ja jokainen pääsee ääneen. Järjestä sprint vain, jos olet valmis hyväksymään ryhmäsi luomat ideat ja antamaan ryhmälle oikeuden päättää.



AJANKÄYTÖSTÄ JA TUNNELMASTA

Design Sprint on viiden päivän mittaisenakin ajankäytöltään tiivis paketti, pyrähdys. Rajattu aika kannustaa tekemään ja etenemään. Halu ratkaista käsiteltävä ongelma ja intuitio ovat hyviä matkaoppaita. Kannustimena toimii muotoiluajattelun motto: “Luota prosessiin.” Ratkaisu löytyy kyllä, kun ryhmä keskittyy ja tekee.

Design Sprint on antoisa ja kannustava työskentelytapa, mutta se on myös vaativa. Sprintissä jokainen osallistuja antaa palan itsestään, tuo omaa ajatteluaan ja ideoitaan muiden nähtäviksi. Se voi olla pelottavaa tai epämiellyttävää. Siksi on tärkeää, että osallistujilla on työskentelyn aikana turvallinen ja luottavainen olo.

Sprintin vetäjällä, eli fasilitaattorilla, on tärkeä tehtävä pitää huolta tunnelmasta ja osallistujien turvallisuuden tunteesta. Myös liike-elämän sprinteissä fasilitaattorin on välillä puututtava osallistujien käyttäytymiseen ja ohjattava heitä muistuttamalla toisia kunnioittavista työskentelytavoista ja käytöksestä.



SPRINTIN OHJAAJAN, FASILITAATTORIN, ROOLISTA

Muotoilutyöpajoissa fasilitaattoriksi kutsutaan sitä henkilöä, joka on vastuussa kokonaisuuden ja yksittäisten työpajojen valmistelusta. Usein sama henkilö vastaa työpajojen aikana etenemisestä ja pitää huolta siitä, että aikataulu pitää. Alakoulun Design Sprintissä luonteva fasilitaattori on ryhmän opettaja tai muu tuttu aikuinen.

Fasilitaattorin tärkeä tehtävä on huolehtia tunnelmasta ja antaa osallistujille eri tehtävissä ohjeet riittävän selkeästi ja niin, että osallistujat voivat keskittyä tekemiseen. Fasilitaattori on Design Sprintissä ajattelun ja tekemisen mahdollistaja, ei itse aktiivinen osallistuja.

Alakoulun Design Sprintissä fasilitaattorin on erityisen tärkeä muistaa kertoa tehtävien ohjeet siten, että osallistujien on helppo toimia. Muista siis miettiä etukäteen, miten sanoitat ohjeet ryhmällesi! Kun mietit ohjeiden sanoittamista, huomio osallistujien ikä ja kyky vastaanottaa ohjeita.



VALMISTELUT



VALMISTELUT

Haaste, eli sprintissä ratkottava ongelma tai aihe. Alakoulun Design Sprinttiin on tehty kaksi vaihtoehtoista aloitustapaa. Ryhmäsi voi aloittaa sprintin havainnoimalla, eli etsimällä ratkaistavia haasteita. Havainnointiin tarvitsette vähintään yhden päivän ennen sprinttiä. **Ryhmälläsi voi olla myös jo valmis haaste**, joka sprintissä on tarkoitus ratkaista. Vaihtoehtoiset aloitukset vaikuttavat vain sprintin ensimmäiseen vaiheeseen, kuten sivun 11 taulukosta näet.

Aikatauluta päivä. Materiaalissa on kuhunkin sprintin neljään vaiheeseen valmiit ohjeet. Jokaiseen yksittäiseen tehtävään on arvioitu sen kesto. Tehtävien kestot on myös koottu sivun 12 taulukkoon.

Sovita työpajat oman ryhmäsi päivärytmiin ja suunnittele päivän kulku. Päivää ei tarvitse tauottaa vaiheiden mukaan! Tärkeämpää on pitää kiinni järjestyksestä: haaste ja asiakas – ideointi – mallit – testaus ja jatkojalostus.

VALMISTELUT



Varaa työpajoissa tarvittavat materiaalit, tarvikkeet ja mahdolliset työskentelytilat.

Muotoiluajattelun työpajoissa käytetään ajattelua vapauttavia ja ryhmädynamiikkaa tukevia lyhyitä **lämmittelyharjoituksia** (engl. energizer, ice braker games ja warmups).

Lämmittelyharjoitus kannattaa tehdä ennen ensimmäistä työpajaa, jotta ryhmä pääsee purkamaan jännityksen. Myös tauolta palatessa lämmittelyharjoitus on helppo tapa koota ryhmä yhteen. Tässä materiaalissa on ohjeet kahteen lämmittelyharjoitukseen. Lisää löydät englanninkielisillä hakusanoilla energizer, ice braker games ja warmups ja Hyper Island -koulun Toolboxista netistä: toolbox.hyperisland.com

Laadi materiaali, jonka heijastat nähtäväksi. Heijastettavan materiaalin tarkoitus on muistuttaa osallistujia ohjeista, eli mitä pitikään tehdä.

Kun olet suunnitellut päivän rakenteen ja valinnut lämmittelyharjoitukset, **mieti vielä, miten annat ohjeet mihinkin tehtävään.** Osa kokeneista työpajojen vetäjistä jopa kirjoittaa tehtävien ohjeet itselleen vuorosanoiksi, kuin käsikirjoittaisivat koko sprintin.



VALMISTELUT, MUISTILISTA

- 1. Päätös:** Etsitäänkö haaste havainnoimalla vai onko ryhmällä valmis haaste?
- 2. Laadi Design Sprint -päivän aikataulu.** Osien perusrunko: Lämmittely - toiminta - tauko.
- 3. Varaa** tilat, materiaalit, tarvikkeet ja henkilöt.
- 4. Laadi** heijastettava materiaali.
- 5. Tulosta** tarvittavat työskentelypohjat osallistujille.
- 6. Sovita ohjeiden sanoitukset** niin, että ne soveltuvat ryhmällesi.



RAAMIA PÄIVÄN AIKATAULULLE

	1. Haaste ja asiakas	2. Ratkaisujen ideointi	3. Mallien luominen	4. Mallien testaus ja jatkojalostus
Havainnoista	Havainnointi + n. 50 min	n. 40 min	n. 55 min	Testaus: 30 min Jalostus: 20 min
Valmis haaste	n. 55 min	n. 40 min	n. 55 min	Testaus: 30 min Jalostus: 20 min

Taulukossa on ilmoitettu arvio eri vaiheiden kokonaiskestosta. Kokonaiskesto on laskettu yksittäisten tehtävien pisimmän keston mukaan. Kokonaiskesto ei ole huomioitu järjestäytymiseen, ohjeistukseen tai lämmittelyharjoitukseen kuluvaan aikaan.



Tehtävä	Kesto	Tehdään	Havainnoista	Valmis haaste	Vaihe
1. Havainnointi	Etukäteän	Yksin/parina	x		Haaste ja asiakas
2. Havainnot haasteeksi	10 min	Yksin/parina	x		Haaste ja asiakas
3. Esittely ja valinta	10-15 min	Yksin/parina	x		Haaste ja asiakas
4. Haasteen taustoitus	20-30 min	Koko ryhmä		x	Haaste ja asiakas
5. Haasteesta kysymys	2 min	Yksin	x	x	Haaste ja asiakas
6. Keskustelu	5-10 min	Pari/pienryhmä	x	x	Haaste ja asiakas
7. Persoonat	10 min	Pari/pienryhmä	x	x	Haaste ja asiakas
8. Hullut ideat	5 min	Koko ryhmä yhdessä	x	x	Ideointi
9. Apulaiset	5 min	Koko ryhmä yhdessä	x	x	Ideointi
10. Villi kasi	10 min	Yksin	x	x	Ideointi
11. Ideoiden valinta	2 / 15-20 min	Yksin/parina	x	x	Ideointi
12. Protoilu	15-20 min	Yksin	x	x	Mallit
13. Toteutuksen raamit	10-15 min	Yksin	x	x	Mallit
14. Galleriakierros	20 min	Yksin	x	x	Mallit
15. Testaaminen	30 min / Erikseen	Yksin/parina	x	x	Testaus
16. Jatkojalostus	20-30 min	Yksin	x	x	Jatkojalostus



**TEHTÄVIEN OHJEET
OHJAAJALLE,
FASILITAATTORILLE**



LÄMMITTELY- HARJOITUKSET



ALKULÄMMITTELY: KARUSELLI

Aika: 2-10 min

Tarvikkeet: -

1. Jaa ryhmä puoliksi.
2. Ryhmän toinen puolikas muodostaa sisäpiirin ja toinen ulkopiirin. Sisäpiiri asettuu ulkopiirin sisään. Jokaiselle sisäpiirissä pitäisi olla pari ulkopiiristä.
3. Ohjaa osallistujat kääntymään kasvokkain. Pyydä osallistujia tervehtimään toisiaan.
4. Ulkopiiri ottaa niin monta askelta kuin ohjaaja pyytää. Sisäpiiri pysyy paikoillaan.
5. Pyydä osallistujia kertomaan vastapäätä seisovalle jotain yksinkertaista mieleen tulevaa, esim. väri, ammatti, urheilulaji, kaluste, vaate, ... Esim.: ”Tervehtikää ja kertokaa toisillenne, mikä vaate teillä tulee ensimmäisenä mieleen.”
6. Toista kohtia 4 ja 5 niin monta kertaa kuin tuntuu tarpeelliselta ja hyvältä, esim. 3-5 krt.

TAUON JÄLKEEN ALKULÄMMITTELY: TAPUTUSSYNNKKA



Aika: 2 min

Tarvikkeet: -

1. Osallistujat ja ohjaaja muodostavat yhdessä piirin.
2. Harjoituksessa on tarkoitus lyödä omat kädet kerran yhteen mahdollisimman samaan aikaan piirissä vieressä seisovan kanssa. Siis kaksi vierekkäin seisovaa henkilöä kerrallaan.
3. Valitaan satunnaisesti aloittajat, jotka kääntyvät toisiaan kohti, katsovat toisiaan silmiin ja lyövät omia käsiään yhteen mahdollisimman samaan aikaan. Vuoro etenee kuin rikkinäisessä puhelimessa, henkilöltä toiselle.
4. Kierros kulkee myötäpäivään.
5. Kun yksi kierros on käyty, on tavoitteena tehdä sama nopeammin, ja sitten vielä nopeammin.



VAIHE 1: HAASTE JA ASIAKAS





MIKSI ETSITÄÄN HAASTE JA MÄÄRITELLÄÄN ASIAKAS?

Maailmassa on jo riittämiin turhakkeita. Design Sprint -toimintatavan ydin on ihmiskeskeisyys. Se tarkoittaa, että ideoita luodaan ratkaisuiksi olemassa oleviin haasteisiin. Kun haaste tunnistetaan jonkun ihmisen tai ihmisryhmän arjesta tai maailmasta, ratkaisulle todennäköisemmin on aidosti käyttäjä tai asiakas.

Tyypillinen tapa etsiä haasteita on havainnointi. Liike-elämässä haasteen etsimiseen ja tunnistamiseen käytetään myös saatavilla olevaa tutkimustietoa tai dataa. Niin voi toki tehdä koulussakin! Mieti, mitä olemassa olevaa tietoa voisitte hyödyntää.

Googlen Design Sprint -mallin luoneet ovat määritelleet, että sprintissä ratkaistaviksi soveltuvat erityisesti isot haasteet. Älä siis valmiiksi rajaa haastetta liian pieneksi tai valitse sellaista haastetta, jonka ratkaisua ei ole tarkoitus toteuttaa.

Haasteen määrittely ja käyttäjän/asiakkaan valinta toimii myös ajattelua ja työskentelyä ohjaavana. Kun jokainen on ensimmäiseksi pakotettu ajattelemaan haastetta ja käyttäjää, pysyvät ne mielessä paremmin koko työskentelyn ajan.

TEHTÄVÄ 1: HAASTEIDEN ETSINTÄ, HAVAINNOINTI



Aika: Varaa 1 pvä -1 vko ennen sprinttiä.

Valmistelut:

Aikatauluta ennakkotehtävä ja kerro siitä.

Sopikaa, tehdäänkö tehtävä koulussa, kotona vai esim. jossain koulun lähellä.

Tulosta tehtäväpohjat osallistujille.

Tarvikkeet:

Tehtäväpohjat (sivu 44)
Kyniä

Tehtävässä jokainen osallistuja havainnoi valitsemaansa kohdetta tai henkilöä tämän arjessa 1-2 vkoa. Tavoitteena on tunnistaa ns. hankauskohtia, eli hetkiä tai asioita, jotka eivät toimi, harmittavat tai turhauttavat. Siis jotain sellaista, johon tarvittaisiin ratkaisu! Esimerkiksi perheenjäsenet ovat hyviä havainnoitavia. Havainnointia voi tehdä myös koulussa tai lähiympäristössä.

1. Kerro ryhmälle selvästi, mikä on tehtävän tavoite. Jaa osallistujille havainnointiin tarkoitetut tehtäväpohjat ja käykää ne yhdessä läpi. Muistuta, että kannattaa myös ottaa kuvia.
2. Jos ryhmä havainnoi perheenjäseniä, siitä on hyvä kertoa heille vaikka suullisesti. Esim.: ”Meidän pitää seurata jotain perheeseen kuuluvaa henkilöä. Saanko seurata sinua ja tehdä muistiinpanoja?”
3. Havainnoinnin osana voi tehdä haastattelun. Jos päätätte haastatella, sopikaa haastattelukysymykset etukäteen. Kun kaikilla osallistujilla on samat kysymykset, havainnoita voi vertailla keskenään.

TEHTÄVÄ 2: HAVAINNOT HAASTEIKSI



Aika:

Kuvien tulostaminen + 10 min

Valmistelut:

Pyydä tulostettavat kuvat osallistujilta.

Tulosta kuvat.

Tulosta tehtäväpohjat osallistujille.

Tarvikkeet:

Muistiinpanot havainnoista

Tehtäväpohjat (sivu 45)

Kyniä

Tehtävässä osallistujien on valittava tekemistään havainnoista yksi sellainen, johon ei ole jo ratkaisuja ja jonka ratkaiseminen tuntuu kiinnostavalta. Tehtävän tavoitteena on kuvata havainto, eli haaste, niin, että muutkin ymmärtävät, mistä siinä on kyse.

1. Jos osallistujilla on kuvia, tulostakaa ne ennen tehtävän aloittamista. Jaa osallistujille tulostetut, valmiit esittelypohjat.
2. Kerro, että omista havainnoista on valittava yksi, josta tehdään esittely. Esittely tehdään valmiille pohjalle ja sen tavoitteena on, että muutkin ymmärtävät, mistä havainnossa, eli haasteessa, on kyse. Anna kuvauksen laatimiseen aikaa 10 min.
3. Jos kaikilla osallistujilla ei ole omia havaintoja, kuvauksen voi tehdä myös parityönä.
4. Jos havainnointia on tehty pienryhmissä, myös haasteen kuvaaminen on hyvä tehdä samoissa ryhmissä.
5. Jos ryhmällä ei ole yhtään havaintoa, on syytä vaihtaa havainnoinnin kohdetta tai harkita muita vaihtoehtoja haasteen löytämiseen.

TEHTÄVÄ 3: HAASTEIDEN ESITTELY JA VALINTA



Aika: 10-15 min tai
2 min x osallistujien määrä

Valmistelut:

Päätä, esitteleekö jokainen oman haasteensa vai asetetaanko ne esille.

Tarvikkeet:

Tarroja tai
Tussit, joilla voi merkitä oman suosikkinsa

Tehtävän tavoitteena on löytää havainnoista, eli haasteista ne, joiden ratkaiseminen houkuttelee tai kiinnostaa osallistujia. Tehtävä voidaan toteuttaa kahdella tavalla: a) jokainen esittelee oman haasteensa tai b) haasteiden kuvaukset asetetaan esim. taululle, josta jokainen voi tutustua niihin. Jos jokainen esittelee havaintonsa suullisesti, muista varata riittävästi aikaa ja kerätkää kaikki kuvaukset silti esille.

1. Kun kuvaukset ovat esillä, kutsu koko ryhmä niiden äärelle. Osallistujien tehtävänä on tutustua kuvauksiin ja miettiä, minkä he haluaisivat ratkaista.
2. Pyydä osallistujia äänestämään yhtä suosikkiaan merkitsemällä se tarralla tai tussilla.
3. Laske äänestystulos. Haasteista voi valita ratkaistavaksi yhden tai useamman eniten ääniä saaneen. Jos valitsette useampia, muodosta pienemmät ryhmät sen mukaan, mitä haastetta osallistujat äänestivät. Näin varmistat, että ryhmä on motivoitunut työskentelyyn.
4. Säästä haasteiden kuvaukset! Voi olla, että joudutte penkaisemaan niitä vielä uudelleen.

TEHTÄVÄ 4: VALMIIN HAASTEEN TAUSTOITUS JA RAAMIT



Aika:
20-30 min

Valmistelut:
Kokoa itsellesi tiedot,
mitä on sovittu aiemmin.

Päätä, miten aiempia
ratkaisuja analysoidaan.

Tarvikkeet:
-

Jos ryhmälläsi on jo valmiiksi valittuna ratkaistava haaste, alakoulun Design Sprint aloitetaan taustoittamalla haaste. Taustoituksen tarkoitus on käydä yhteisesti läpi haasteeseen liittyvät, aiemmin sovitut asiat ja tutkia maailmaa siitä näkökulmasta, mitä muita ratkaisuja haasteeseen on jo olemassa.

1. Muistuta osallistujia ratkaistavaksi valitusta haasteesta ja ohjaa heidät muistelemaan, mitä haasteen osalta on sovittu jo aiemmin, esim. vanhempien kanssa. Listaa kaikki asiat näkyviin, jotta sovitut raamit pysyvät mielessä koko sprintin ajan.
2. Tutkikaa, muistelkaa ja listatkaa, mitä ja minkälaisia ratkaisuja valitsemaanne haasteeseen on jo olemassa. Mitä tai minkälaisia ratkaisuja olette kokeilleet itse? Mitä joku muu on tehnyt?
3. Jos aikaa on, analysoikaa aiempia ratkaisuja. Listatkaa yhdessä, mikä niissä on ollut hyvää tai onnistunutta ja mikä huonoa tai haastavaa, vaikeaa.

TEHTÄVÄ 5: HAASTEESTA KYSYMYS, KUINKA ME VOISIMME...



Aika: 2 min

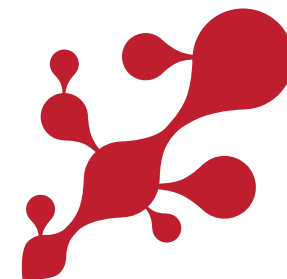
Tarvikkeet:

Paperia
Kynä

Kun ryhmällä on haaste valittuna, se muotoillaan kysymykseksi. Tehtävä pakottaa osallistujat pysähtymään, keskittymään ja miettimään haastetta. Kun haaste esitetään kysymysmuodossa, hyväksytään lähtökohtaisesti, että siihen on useampia vastauksia, eli ratkaisuja.

1. Jos ryhmällä on valmis haaste, älä kirjoita sitä näkyviin vaan muistuta haasteesta ensiksi puhuttuna. Mainitse haaste ylätasolla, älä sanoita sitä täsmällisesti!
2. Tarkoitus on, että jokainen osallistuja kirjoittaa haasteen kysymyksenä, joka alkaa sanoilla: Kuinka me voisimme ... Tavoitteena on kirjoittaa kysymys paperille siten, kuin kukin osallistuja sen itse esittäisi.
3. Tehtävässä mietitään yksin, ei keskustella.

TEHTÄVÄ 6: PARI- TAI RYHMÄKESKUSTELU



Aika: 5-10 min

Valmistelut:

Mieti, millainen jako on helppo toteuttaa, jotta keskittyminen säilyy hyvänä.

Tarvikkeet:

Kynät tai
Tarrat

Tehtävän tavoitteena on syventää haasteen ajattelua ja tarjota osallistujille mahdollisuus jakaa ajatuksia. Tehtävää varten osallistujat jaetaan pienempiin ryhmiin tai pareihin. Kun tehtävässä käydään jokaisen ehdotus läpi, se luo osallistujille tunteen, että heillä on paikkansa ryhmässä ja että heitä kuunnellaan.

1. Ohjaa osallistujat ryhmiin, joissa keskustelut on tarkoitus käydä.
2. Pyydä osallistujia ensiksi käymään ryhmässään kaikkien kysymysehdotukset läpi. Sen jälkeen ryhmän tehtävänä on valita kysymysmuodoista se, joka heidän mielestään kuvaa ratkaistavaksi valittua haastetta parhaiten.
3. Anna osallistujille aikaa keskusteluun ryhmien koosta riippuen 5-10 min. Jos ryhmissä on paljon jäseniä, aikaa kysymysehdotusten läpi käymiseen kuluu enemmän. Jokainen tarvitsee 1-2 min.
4. Älä kiirehdi läpikäyntiä ja keskustelua, hoputa mieluummin päätöksenteossa.



TEHTÄVÄ 7: KÄYTTÄJÄ TAI ASIAKAS, PERSOONA

Aika:
10 min

Valmistelut:
Tulosta tehtäväpohjat
ryhmille A3-kokoon.

Tarvikkeet:
Paperia
Kynä
Tehtäväpohjat (sivu 46)

Kun haaste on muotoiltu kysymyksen muotoon, on asiakkaan vuoro. Tehtävän tavoitteena on pysähtyä ajattelemaan asiakasta tai käyttäjää, jolle ratkaisuja ideoidaan. Laadittavat persoonat helpottavat ideointia ja ne muistuttavat työn edetessä, että ratkaisuja ei ideoida itselle. Persoonien hahmottelu kehittää myös osallistujien empatiataitoja.

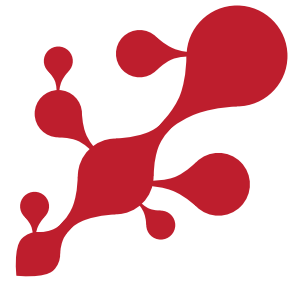
1. Jos osallistujat on jaettu ryhmiin, tulosta jokaiselle ryhmälle pari kappaletta valmiita persoonapohjia.
2. Jokainen ryhmä luo yhdessä yhden persoonan, eli täyttää yhden persoonapohjan.
3. Persoonapohjan täyttämässä kannattaa hyödyntää osallistujien muistiinpanoja käyttäjistä tai asiakkaasta sekä kuvia, jos niitä on.
4. Muistuta, että laadittavat persoonat on tarkoitus pitää esillä sprintin kaikissa seuraavissa vaiheissa!



VAIHE 2: IDEOINTI



MIKÄ ON TÄRKEÄÄ MUISTAA IDEOINNISTA?



Ideointi ei ole vain harvojen ja valittujen oikeus. Kaikilla on ideoita, ideoimme kaikki arkisissa askareissammekin. Ideat itsessään eivät ole oikeita tai väriä, hyviä tai huonoja. Ne ovat vain ideoita ja ajatuksia, kunnes niitä arvioidaan.

Työpajatyöskentelyssä ja erityisesti siihen kuuluvassa ideoinnissa on tärkeää, että osallistujilla on turvallinen ja luottavainen olo. Ideoidessaan jokainen antaa palan itsestään. Kunnioita ja arvosta sitä! Muista myös huomioida turvallisuuden ja luottamuksen ilmapiiri järjestelyissä ja tee ratkaisuja sitä tavoitellen, jos tilanne niin vaatii.

Ideointiin voi liittyä paljon ennakko-oletuksia ja -odotuksia. Jotta ajatus ei jää niihin jumiin, ideointiin on erilaisia tekniikoita. Alakoulun Design Sprintin ideointivaihe on koottu kolmesta ideointitekniikasta, jotka yhdessä muodostavat ajattelua eteenpäin ohjaavan kokonaisuuden.

TEHTÄVÄ 8: HULLUT IDEAT, BAD IDEA BRAINSTORM



Aika:
5 min

Tarvikkeet:
Taulu tai muu vastaava
Tussi

Tehtävän tavoitteena on purkaa ideointiin liittyvää jännitystä, pötköillä koko ryhmällä ja kääntää maailma hetkeksi nurin. Vaikka englanniksi puhutaan huonoista ideoista, käytä suomeksi kuvailua hulluimmat ideat. Usein hullut ideat toimivat porttina hyvälle. Siksi hullut ideat kirjataan näkyviin.

1. Jos osallistujat työskentelevät pienryhminä, anna jokaiselle tyhjä A3 ja pyydä valitsemaan yksi kirjuri.
2. Ohjaa ryhmä miettimään mahdollisimman hulluja ideoita yhdessä valittuun kysymykseen. Kirjoita/kirjoittakaa ehdotukset näkyviin.
3. Jos ryhmä tarvitsee aikaa ja tilaa käynnistymiselle, odota ja houkuttele toistamalla ohjeet. Älä kerro omia ideoitasi vaan kuuntele ja kirjaa ryhmän ideoita!
4. Tyypillisesti ideoita alkaa virrata yhä vuolaammin, mitä enemmän käytetään aikaa. Rajaa aika ja ohjaa ryhmä lopettamaan.



TEHTÄVÄ 9: APULAISET, MITÄ X TEKISI?

Aika:

5 min

Tarvikkeet:

Taulu tai muu vastaava

Tussi

Mitä X tekisi? on helppo ideointitekniikka, jossa ajatellaan, mitä joku muu vastaavassa tilanteessa tekisi. Tehtävän tavoitteena on kerätä ideoinnin apulaisia. Apulaisten kerääminen ja listaaminen näkyviin lisää turvallisuuden tunnetta ja luottamusta siihen, että ideoita kyllä löytyy.

1. Alusta tehtävä kertomalla tehtävän tavoitteesta ja siitä, että joskus hyvien ideoiden saamiseen tarvitaan apua.
2. Pyydä ryhmää ehdottamaan, ketkä voisivat olla parhaita apulaisia käsillä olevan haasteen ratkaisemisessa. Kirjaa ehdotukset näkyviin. Pyydä ryhmää nimeämään yksi:
 1. Ammatti
 2. Julkkis
 3. Sukulainen
 4. Eläin
3. Muistuta, että jos seuraavassa tehtävässä oma ajatus tuntuu jumittavan, niin voi miettiä, mitä joku listatuista apulaisista tekisi tai minkälaista ideaa hän/se ehdottaisi.



TEHTÄVÄ 10: VILLI KASI, CRAZY 8

Aika: 10 min

Valmistelut:

Kokeile itse paperin taittelu.

Varaa väline, josta katsot ajan.

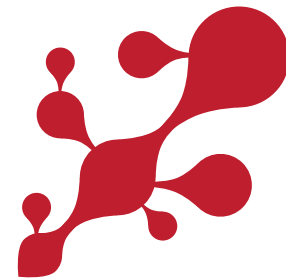
Tarvikkeet:

Tyhjä A4 jokaiselle osallistujalle

Kyniä

Ideointimenetelmä Crazy 8 on tapa tuottaa paljon ideoita lyhyessä ajassa. Yleensä papereille purkautuu ensin tavallisimpia ajatuksia. Kun ideointia sitkeästi jatketaan, marssivat esiin erikoisemmat. Tehtävä alkaa paperin taittelulla. Fyysinen toiminta vapauttaa ajattelua ja taittelulla syntyvä pienempi paperipinta ohjaa kirjaamaan tai luonnostelevaan ideat ylös nopeasti, raakileina.

1. Ohjaa ryhmä ensin keskittymään paperin taitteluun. Tyhjä A4 taitetaan kolme kertaa kahtia. Paperissa on lopuksi 8 samankokoista pintaa. Paperi pidetään koko tehtävän ajan vihkomaisena nippuna. Kerrallaan on yksi tyhjä ruutu näkyvissä.
2. Kerro tehtävän tarkoitus ja toimintaohjeet. Tavoitteena on piirtää tai kirjoittaa ylös ideoita, uusia ratkaisuja yhdessä valittuun haasteeseen. Yhdelle idealle on aikaa yksi minuutti. Jokainen työskentelee yksin, ei keskustella. Muistuta, että ohjaaja huomauttaa, milloin aika loppuu ja paperia käännetään.
3. Rohkaise. Kerro, että nyt saa antaa ajatuksen lentää ja että ideoissa ei ole oikeita eikä väriä.
4. Muistuta yhdessä kirjatusta apulaisista ja siitä, miten niitä voi käyttää ideoinnin apuna. Esim.: ”Jos ajatus jumittaa, niin mieti, minkälaisen idean joku näistä apulaisista keksisi.”
5. Muista itse kirjata tehtävän aikana, monesko minuutti on käynnissä.



TEHTÄVÄ 11: IDEOIDEN VALINTA

Aika:

Yksilötyönä 2 min
Parityönä 15-20 min

Valmistelut:

Päätä tehdäänkö tehtävä yksin vai pareina.

Tarvikkeet:

Kynä tai tarrat

Tehtävän tarkoitus on katselmoida juuri syntyneet ideat ja tarkastella niitä kriittisesti. Tehtävän voi toteuttaa joko yksilötyöskentelynä tai parityönä. Tavoitteena on arvioida ideoita suhteessa valittuun haasteeseen, eli täsmennettyyn kysymykseen, ja laadittuun asiakas- tai käyttäjäpersoonaan. Valinta tehdään sillä kriteerillä, mikä ideoista ratkaisisi valitun haasteen parhaiten osallistujien mielestä.

1. Jos toteutat tehtävän yksilötyönä: Ohjaa osallistujia miettimään, mikä idea heidän mielestään ratkaisee parhaiten määritellyn haasteen, eli on paras vastaus yhdessä muotoiltuun kysymykseen. Pyydä merkitsemään valinta tarralla tai esim. piirtämällä sydän.
2. Jos toteutat tehtävän parityönä: Jaa osallistujat pareiksi. Ohjaa pareja esittelemään kaikki kahdeksan ideaansa parille. Pyydä pareja arvioimaan yhdessä toistensa ideoita. Tavoitteena on, että parit valitsevat kummankin ideoista yhden, parhaan.



VAIHE 3: MALLIT





MIKSI TEHDÄÄN MALLIT ELI PROTOTYYPIT IDEOISTA?

Googlen Design Sprintissa prototyyppien avulla tunnistetaan ideoista ne, jotka ovat elinvoimaisimpia. Prototyyppi on tapa tehdä ideasta totta ensin kevyesti, kokeilemalla. Jo prototyyppiä, eli mallia, testatessa saadaan palautetta siitä, miten hyödylliseksi tai houkuttelevaksi idea koetaan.

Alakoulun Design Sprintissäkin tehdään valituista ideoista mallit, jotta ideat konkretisoituvat ja jotta niistä voi oppia. Mallin tekeminen opettaa. Sitä luodessa on pakotettu miettimään todellisen toteutuksen reunaehdoja: Mitä vaaditaan, että ideasta oikeasti tulisi totta?

Alakoulun Design Sprintissä mallit on vaihe, jossa pääpaino on tekemisellä. Ensin keskitytään siihen, että piirretään tai askarrellaan. Lopuksi malleista kirjoitetaan tarkempi kuvaus.



TEHTÄVÄ 12: PROTOILU, ELI MALLIT

Aika: 15-20 min

Tarvikkeet:

Kyniä

Paperia

Saksia

Liimaa

Kartonkia

Muita askartelutarvikkeita

Mallin työstäminen herättää miettimään, mitä idean toteuttamiseen todella tarvitaan. Jokainen osallistuja tekee mallin omasta parhaasta ideastaan. Mallin toteutustapa on hyvä valita sen mukaan, millainen on idea. Malli piirretään tai askarrellaan, ei kirjoiteta. Malli voi olla vaikka sarjakuva, jos idea niin vaatii. Tavoitteena on, että mallin avulla muutkin ymmärtävät, mistä ideassa on kyse.

1. Ohjaa osallistujat keskittymään omaan, parhaaksi valittuun ideaansa ja sen mallin toteuttamiseen. Tavoitteena on kokeilla ideoiden muuttamista todeksi.
2. Älä ideoi mallien toteutustapaa osallistujien puolesta! Jos idean konkretisointi mietityttää, kysy esim.: ”Millaisesta mallista muiden olisi helpoin ymmärtää, mistä ideassasi on kyse?” TAI ”Miten haluaisit kuvata ideasi?”
3. Varaa työskentelyyn aikaa 15-20 min. Tarkkaile, minkä verran aikaa ryhmä tarvitsee. Kun useimmat ovat valmiita, päätä aika.



TEHTÄVÄ 13: TOTEUTUKSEN RAAMIT

Aika: 10-15 min

Valmistelut:

Tulosta tehtäväpohjat osallistujille.

Tarvikkeet:

Tehtäväpohjat (sivu 47)
Kyniä

Tämän tehtävän tavoitteena on kirjata toteuttamista koskevat ajatukset ylös. Muistiinpanojen avulla eri ideoiden toteuttamista voi myös vertailla, jos se on tarpeen. Lisäksi tehtävässä kirjataan alustavat ajatukset mahdollisen myynnin ja markkinoinnin tueksi.

1. Jaa osallistujille valmiit pohjat tai laadi oma vastaava.
2. Pyydä osallistujia kirjoittamaan paperin yläreunaan idean nimi tai otsikko ja oma nimensä.
3. Muistuta, että tavoitteena on kirjata ylös idean toteuttamiseen liittyvät ajatukset. Jos niitä ei herännyt jo mallia tehdessä, niitä on hyvä pysähtyä pohtimaan nyt.
4. Valmiin pohjan tukikysymykset ovat suuntaa antavia. Jos osallistujilla tulee mieleen jotain muuta toteuttamisen kannalta tärkeää, se kannattaa kirjoittaa ylös.
5. Anna aikaa työskentelyyn noin 10-15 min.



VAIHE 4: TESTAUS



MIKSI MALLEJA ELI PROTOTYYPPEJÄ TESTATAAN?



“Fail fast” on yksi muotoiluajattelunkin keskeisistä teeseistä. Ideoista on tarkoitus oppia mahdollisimman varhain, jotta ymmärretään, mitkä ideat kannattaa oikeasti toteuttaa ja mihin kannattaa panostaa.

Kun malleja testataan niillä asiakkailla tai käyttäjillä, joiden haasteisiin ideat on tehty, saadaan tietoa, onko idea heille tärkeä, hyödyllinen tai arvokas. Saadun palautteen perusteella malleja kehitetään edelleen. Joskus palaute on kielteistä ja ratkaisu kannattaa hyllyttää. Silloin on palattava aiempiin ideoihin ja tehtävä malli toisesta ideasta ja testattava sitä. Tai palattava ideoimaan.

Malleja testataan niillä ryhmillä tai henkilöillä, joiden haasteisiin ideat on luotu. Jos on ideoitu äideille, myös palautetta kerätään äideiltä, ei kavereilta. Tätä on muotoiluajattelun ihmiskeskeisyys parhaimmillaan ja arvokkaimmillaan!

Muista, että mallien testaaminen on vahvojakin tunteita herättävä vaihe. Älä väheksy mahdollisia pettymyksiä tai sitä, että jännittää esitellä omaa mallia muille.

TEHTÄVÄ 14: GALLERIAKIERROS



Aika: 15 + 5 min

Valmistelut:

Varaa kysymykset esille tai näytä ne heijastettavassa materiaalissa.

Tarvikkeet:

Muistilappuja
Kyniä

Tehtävän tavoitteena on kerätä pikapalaute muilta osallistujilta ja saada ennakkotietoa siitä, mihin testaajat saattavat mallissa kiinnittää huomiota. Samalla osallistujat pääsevät tutustumaan toistensa ideoihin ja malleihin. Muiden ratkaisuihin tutustuminen opettaa rakentavan palautteen miettimistä ja antamista.

1. Tarkoitus on, että osallistujat kiertävät tutustumassa kaikkiin tehtyihin malleihin. Mallit ja niiden esittelyt on sijoitettava niin, että tutustuminen on mahdollista. Tutustumiskierrros tehdään hiljaa ja itsenäisesti. Muiden kanssa ei keskustella, jotta jokaisen mielipiteelle jää tilaa. Anna tutustumiseen aikaa 15 min.
2. Pyydä osallistujia valitsemaan kolme heidän mielestään kiinnostavinta mallia. Tarkoitus on antaa niistä palautetta. Pyydä osallistujia miettimään ja kirjaamaan muistilapuille:
 - Mikä mallissa on parasta?
 - Mitä kannattaisi vielä miettiä?
 - Mikä yllätti?
 - Mitä kysymyksiä malli herättää?
3. Muistilaput annetaan lopuksi niille, joiden mallia ne koskevat. Merkitse itsellesi muistiin, mitkä mallit saivat palautetta eniten.

TEHTÄVÄ 15: TESTAAMINEN ASIAKKAILLA/KÄYTTÄJILLÄ



Aika: Jos käyttäjät / asiakkaat löytyvät koululta: 30 min
Muutoin varaa 1 pvä - 1 vko aikaa palautteen keräämiseen

Valmistelut:
Aikatauluta
ennakkotehtävä ja tiedota siitä.
Tulosta tehtäväpohjat osallistujille.

Tarvikkeet:
Tehtäväpohjat
(sivu 48)

Tehtävän tavoitteena on oppia malleista. Siksi palautetta kerätään siltä ryhmältä, joista luotiin persoonat, eli heiltä joille ratkaisuja ideoituin. Ideanikkareiden ja mallien tekijöiden on itse päästävä kuulemaan ja kokemaan palaute. Älä kerää palautetta ilman heitä!

1. Jos käyttäjät löytyvät kouluympäristöstä, testaaminen voidaan tehdä osana koulupäivää. Varaa silloin aikaa 20 minuuttia mallien testaamiseen ja kyselyyn ja 10 minuuttia sen selkiyttämiseen, mitä palautteesta opittiin.
2. Jos käyttäjät eivät ole koululta, huomioi, että testaaminen on toteutettava siellä, missä käyttäjät ovat. Tarkoitus on, että jokainen sprintin osallistuja olisi mukana keräämässä palautetta.
3. Jos osallistujat keräävät palautetta itsenäisesti, jaa osallistujille valmiit pohjat. Varmista, että osallistujat ymmärtävät toimintaohjeet: ensin mallin tiivis esittely ja sitten kysymykset.
4. Muistuta, että testauksen lopuksi mietitään kuultua ja kirjataan, mitä testatussa mallissa kannattaisi palautteen perusteella kehittää.
5. Joskus testauksen päätteeksi on palattava aiempiin ideoihin tai jopa ideoimaan. Siedä ja valmista sietämään pettymyksiä.



TEHTÄVÄ 16: MALLIEN JATKOJALOSTUS

Aika: min. 20-30 min

Tarvikkeet:

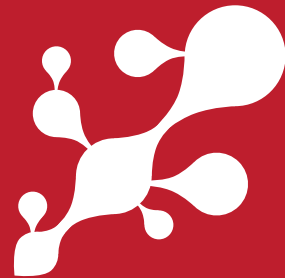
Askarteluvälineitä tai
STEAM-tila tai
vastaava

Tehtävässä on tarkoitus kehittää mallia edelleen sen perusteella, mitä ja millaista palautetta käyttäjät antoivat. Tavoite on, että jokainen osallistuja työstää eteenpäin omaa malliaan. Tässä vaiheessa ei enää ideoida lisää tai tehdä malleja täysin uudesta ideasta. Testattuja malleja kehittämällä osallistujilla on mahdollisimman toimiva suunnitelma toteutuksesta ennen varsinaista toteutusta.

1. Ohjaa osallistujat käymään itsenäisesti läpi heidän saamansa palaute ja muistiinpanot siitä, miten heidän on tarkoitus kehittää malliansa edelleen. Jokaisella osallistujalla tulisi olla ainakin yksi asia, jota mallissa olisi kehitettävä.
2. Jos ideasta on palautteen perusteella tehtävä kokonaan uudenlainen malli, anna työskentelylle tilaa ja aikaa. Muistuta, että nyt ei ole tarkoitus tuottaa uusia ideoita tai tehdä malleja niistä. Uudenlaisen mallin teko ei ole paluu lähtöruutuun vaan uusi yritys tehdä toisenlainen, toimivampi malli samasta ideasta.



VAIHE 5: TOTEUTUS



**ANTOISIA HETKIÄ MALLIEN
TOTEUTTAMISEN PARISSA!**



**OSALLISTUJILLE
TULOSTETTAVAT
TEHTÄVÄPOHJAT**

Kenestä tai mistä keräät havaintoja?



Ota kuvia, jotta havainnoista on helpompi selittää! Muista pyytää lupa kuvien näyttämiseen.

Mikä ei toimi, turhauttaa tai tuottaa hankaluuksia?	Mitä silloin tapahtuu?	Miksi turhauttaa tai mikä on syy siihen, että ei toimi?	Onko tähän jo valmis ratkaisu? Mikä?

Tehtävään: Haasteiden etsintä, havainnointi

Havainnoimani henkilö on

Huomasin, että

Silloin yleensä

Mietin, miksi ei

Tehtävä: Havainnot haasteiksi



Laita tähän kuvia. Jos kuvia ei ole, voit piirtää haasteesta vaikka sarjakuvan.



Laita henkilön kuva
tai piirrä se

Kuka henkilö on?

Minkä ikäinen hän on?

Miten kuvailisit häntä?

Mitä hän tavallisesti tekee?
Mitä tai keitä arkeen kuuluu?

Mistä hän ilahtuu? Mitä hän
tekee mielellään?

Minkälaiset asiat häntä
harmittavat?
Mistä hän ei pidä?



Idean nimi ja keksijä: _____

Miten ideasta tulee totta?

Mitä materiaaleja tarvitaan? Kuinka paljon? Mitä välineitä tai laitteita tarvitaan? Kuinka kauan toteuttaminen kestää?

Mitä osaamista tarvitaan?

Osaisitko toteuttaa idean itse? Milloin voisit toteuttaa idean? Tarvitaanko toteuttamiseen erikoisosaamista, mitä? Tarvitaanko paikka, minkälainen?

Käyttö ja käyttäjät?

Milloin tälle on käyttöä? Liittyykö käyttöön jotain erityistä, mitä? Kuka käyttäisi mieluiten, miksi? Kuka ei käyttäisi, miksi? Mitä pitää tietää, että tätä voi käyttää?

Miten ja missä myydään?

Milloin tätä kannattaisi myydä? Missä voisi myydä? Kuka möisi? Mikä voisi olla hinta?

Tehtävä: Toteutuksen raamit



Mallin testaajana on: _____

Ennen kuin kysyt kysymyksiä, muista esitellä mallisi lyhyesti ja kerro, että haluat saada palautetta mallistasi. Mieti lopuksi, mitä opit palautteesta.

1. Mikä tämä on? Jos et tiedä, mitä arvelet?

2. Mitä hyötyä tästä olisi sinulle? Milloin?

3. Mikä tässä on mielestäsi parasta? Miksi?

4. Mikä tässä yllätti sinut?

Tehtävä: Testaaminen asiakkailta / käyttäjillä

5. Mitä tässä kannattaisi vielä kehittää? Miksi?

6. Mikä tässä mietityttää? Esitä kysymys!

7. Haluatko kertoa tai kysyä vielä jotain? Mitä?

Kokoa lopuksi omat ajatuksesi. Mitä opit palautteesta? Mitä aiot kehittää mallissasi? Mikä kannattaa säilyttää?



NAUTIKAA MATKASTA!



Alakoulun Design Sprint -työskentelymalli on OP Ryhmän lahjoitus

Alakouluun ja STEAM-opetukseen soveltuvaksi suunniteltu Design Sprint -työskentelymalli sekä sen materiaali on OP Ryhmän lahjoitus Suomen peruskouluille.

Alakoulun Design Sprint on tehty yritysysteistyönä OP Ryhmän ja oululaisen Rajakylän koulun kanssa. Työskentelymallin toteuttamisesta ja siihen liittyvän materiaalin suunnittelusta on vastannut OP Ryhmän Senior Designer Mari Kiirikki.

Malli ja siihen liittyvä materiaali on julkaistu vuonna 2021. Se on kaikkien muotoiluajattelusta kiinnostuneiden käytettävissä.

Lisää sytykkeitä muotoiluajattelun hyödyntämiseen opetuksessa tarjoaa esimerkiksi Kehittämiskeskus Opinkirjon Matka palvelumuotoiluun -kirja sekä Muotoilupakki-sivusto: muotoilupakki.fi