

KESTÄVÄN ELÄMÄNTAIDON KAHVILAN TYÖKALUPAKKI

6 moduulia ja 18 oppituntien suunnittelupohjaa, jotka sisältävät käytännönläheistä oppimateriaalia.

www.SLSCAFE.eu

sisältö

01	ALKUUN PÄÄSEMINEN & TUTUSTUMINEN TOINEN TOISIIMME 05
	Luottamuksen rakentaminen Laatu tai taidot, joita on tarkoitus vahvistaa Tulevaisuuden toiveiden tunnistaminen
02	TEHOKAS VIESTINTÄ 22
	Tarkkaavainen kuuntelu Sanallinen ja sanaton käyttäytyminen Assertiiviset taidot haavoittuvuuden vähentämiseksi
03	SUHTEET 43
	Ihannekuvien muutos Positiivinen konfliktinratkaisu Luovia tapoja ratkaista konflikteja ja win-win-tilanteita
04	PÄÄTÖKSENTEKO JA TAVOITTEIDEN SAAVUTTAMINEN 61
	Riskien ja turvallisen käyttäytymisen määrittäminen Päätökset ja niiden vaikutukset Realististen tavoitteiden asettaminen ja niiden saavuttaminen
05	SELVIYTYMINEN TUNTEISTA JA STRESSISTÄ 81
	Tunteiden tunnistaminen ja ilmaiseminen sanallisesti ja sanattomasti Ilmaise tunteita turvallisesti Positiivisen ajattelun selviytymisstrategiat
06	LUOVA AJATTELU 99
	Miten ymmärtää innovatiivisuutta? Mitä analyyttinen ajattelu edustaa? Mitä on luovuuden edistäminen?



The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein

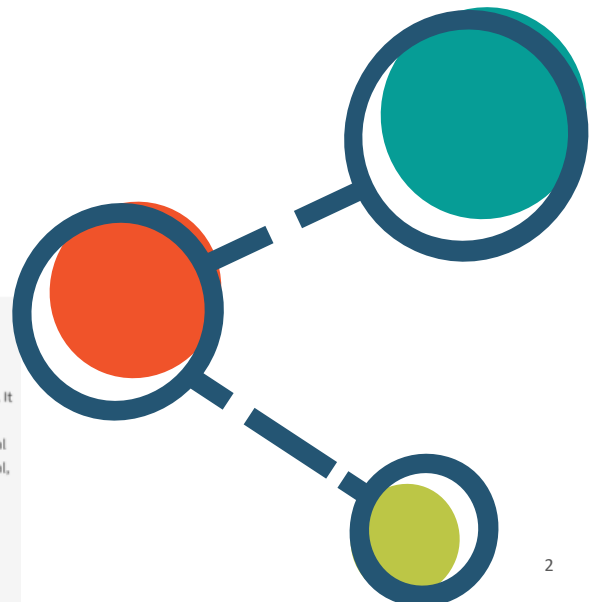
CC BY-SA 4.0

Attribution-ShareAlike 4.0 International

This license requires that reusers give credit to the creator. It allows reusers to distribute, remix, adapt, and build upon the material in any medium or format, even for commercial purposes. If others remix, adapt, or build upon the material, they must license the modified material under identical terms.

BY: Credit must be given to you, the creator.

SA: Adaptations must be shared under the same terms.



01 | Opas työkalupakin käyttöön:

Sustainable Life Skills Cafe PR1 -työkalupakissa jokainen osa koostuu useista oppitunneista. Tässä käytännönläheisessä oppimateriaalissa on yhteensä **6** moduulia ja **18** oppituntien suunnittelupohjaa. Tämä julkaisu sisältää rakenteen, johon kuuluu oppituntien looginen järjestys. Siksi on suositeltavaa, ettei oppituntien järjestystä muuteta. Kouluttajat/tuutorit ja ammattilaiset voivat kuitenkin päättää jättää tietyn oppitunnin tai toiminnon pois tai laajentaa jotakin moduulia. Ja jos esimerkiksi Life Skills Cafe -kokoontumisten aikana ei ole riittävästi aikaa, voidaan myös soveltaa "valitse ja karsi" -lähestymistapaa.

Tämä julkaisu on kirjoitettu niin, että siitä voivat hyötyä kaikki, mutta erityisesti heikosti koulutetut/epäedullisessa asemassa olevat aikuiset sekä ohjaajat, mentorit, valmentajat jne. voivat hyötyä siitä. Viitoitamme ensin tietä sille, miten näitä välineitä voidaan käyttää epävirallisissa oppimisympäristöissä, ja siten se mahdollistaa myös vertaisopetuksen. Tämä tarkoittaa sitä, että esimerkiksi aikuinen osallistuja voi pitää istunnon muille osallistujille. Kaikkiin oppitunteihin sisältyy käytännön toimintaa oppijoille elämäntaitoharjoitusten yhteydessä. Toiminnot liittyvät läheisesti käytäntöön ja reaaliin maailmaan. Näin kurssi kannustaa käytännönläheiseen oppimiseen. Oppijoita tulee rohkaista kysymään kysymyksiä, niin paljon kuin heille vain tulee mieleen.

02 | Kuinka käyttää koulutusmateriaalin oppitunteja?

Koulutusmateriaalin täydentämiseksi ja sen vaikutusten helpottamiseksi on tärkeää tarjota joukko epävirallisia toimintoja, joita käytännön toimijat voivat käyttää kestävien elämäntaitokahviloiden ohjaajina. Toimintaa ei pitäisi pitää yksittäisinä tapahtumina, vaan prosessina, joka edistää oppijan henkilökohtaista kasvua ja elämäntaitojen kehittymistä.

Jokaisen oppitunnin mukana on vaiheittainen opastussuunnitelma, joka ohjaa kouluttajia / tutoreita / ohjaajia suorittamaan toimintaa. Seuraavat oppitunnit tarjoavat mahdollisuuden edistää oppijoiden pohdintaa ja taitoja käytännön, osallistavien ja vuoropuheluun perustuvien kokemusten kautta.

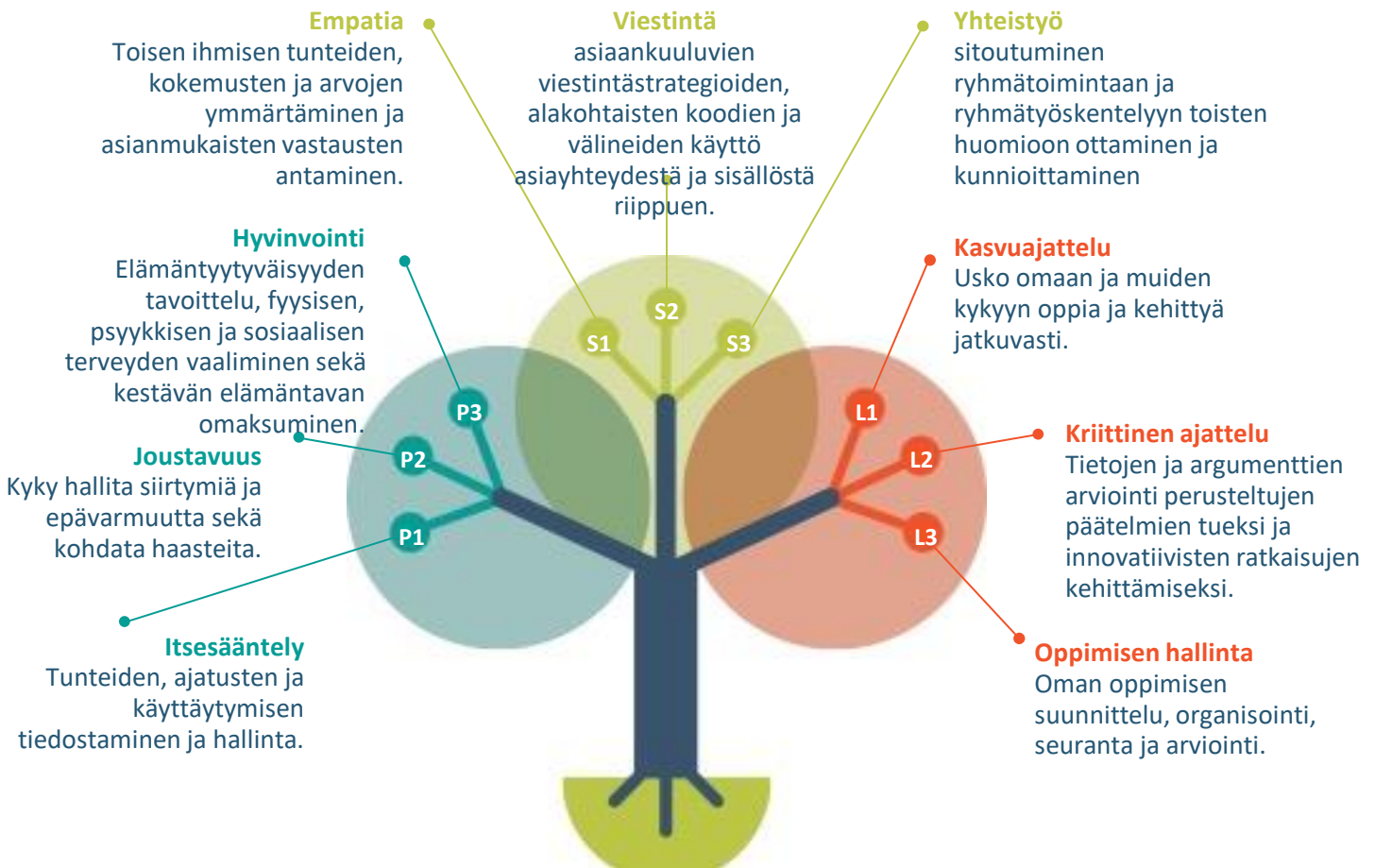
Näitä oppitunteja seuraamalla osallistujat harjoittelevat osaamiskehystä, joka perustuu parempaa elämää koskevaan eurooppalaiseen osaamispuiteistoon, joka tunnetaan myös nimellä LifeComp. Viitekehyksellä pyritään luomaan yhteisymmärrys yhteisestä käsityksestä elämäntaitojen osaamisesta määrittelemällä **9** osaamisaluetta (ks. kuva alla). Nämä osaamisalueet liittyvät tämän kurssin oppitunteihin.



03 | Kestävien elämäntaitojen osaamiskehys

Epäedullisessa asemassa olevien aikuisten voimaannuttaminen ja tukeminen on avainasemassa Euroopan taloudessa, sillä nämä aikuiset ovat työmarkkinoilla haavoittuvassa asemassa, koska monilta heistä puuttuu taitoja, työkokemusta, työnhakuvalmiuksia ja taloudellisia resursseja työllistymiseen. Tässä raportissa esiteltävässä LifeComp-kehyksessä ehdotetaan "kestävien elämäntaitojen" käsitettä, joka voidaan selittää sisäisten valmiuksien ja käyttäytymisen yhteydessä, joiden avulla yksilöt voivat "rakentaa inhimilliseen kehitykseen tarvittavia valmiuksia ja omaksua myönteisiä käyttäytymismalleja, joiden avulla he pystyvät selviytymään tehokkaasti haasteista".

LifeComp on käsitteellinen viitekehys, jossa kuvataan yhdeksän taitoa (P1-3, S1-3, L1-3), joita kaikki voivat oppia virallisessa, epävirallisessa ja arkioppimisessa. Nämä taidot on jäsennetty kolmeen toisiinsa kietoutuneeseen osaamisalueeseen: Henkilökohtainen, sosiaalinen ja oppimaan oppiminen. Kukin osaamisalue koostuu kolmesta kompetenssista, jotka yhdessä muodostavat Life Skills -osaamisen rakennuspalikat.



Kuva 1: LifeCompin osaamispuu kuvaa yhdeksää osaamista, jotka on järjestetty kolmeen osa-alueeseen: Henkilökohtainen alue (P1, P2, P3), sosiaalinen alue (S1, S2, S3) ja oppimaan oppimisen alue (L1, L2, L3).

© EU 2020, creative commons (CC BY 4.0).

LifeCompia voidaan käyttää perustana kehitettäessä opetussuunnitelmia ja oppimistoimia, jotka edistävät henkilökohtaista ja sosiaalista kehitystä sekä oppimaan oppimista.

06

LUOVA AJATTELU

- 6.1 Miten innovatiivisuutta voidaan ymmärtää?
- 6.2 Mitä analyyttinen ajattelu edustaa?
- 6.3 Mitä on luovuuden edistäminen?





Luova ajattelu

Luovaa ajattelua pidetään laajalti ratkaisevan tärkeänä kasvun kannalta informaatioaikakaudella ja innovaatiovetoisissa talouksissa (OECD, 2018). Siitä on myös tulossa yhä arvokkaampaa yksilöllisen ja yhteisöllisen identiteetin sekä työllistettävyyden kannalta (Durham Commission on Creativity and Education, 2019).

Euroopan komission tiede- ja tietopalvelun raportissa todetaan, että luova ajattelu on kykyä älylliseen uteliaisuuteen, monitulkintaisuuden ja riskien sietokykyyn sekä joustavuuteen ja sopeutumiskykyyn. Sustainable Life Skills Café Project - Creative Thinking -hankkeen oppituntisuunnitelmat ja -välineet toimivat lähtökohtana luovan ajattelun taitojen ja ajattelutavan kehittämiseksi ja parantamiseksi. Niitä sovelletaan epävirallisessa oppimisympäristössä. Oppitunnit on suunnattu heikossa asemassa oleville ja vähän koulutetuille aikuisille - muun muassa maahanmuuttajille ja sosiaalisesti syrjäytyneille ryhmille.

Näiden käytännönläheisten ja jäseneltyjen materiaalien avulla luomme uusia uramahdollisuuksia heikosti koulutetuille aikuisille ja maahanmuuttajille, mukaan lukien ihmiset, jotka kokevat taloudellisia ja sosiaalisia esteitä.

6.1

MITEN INNOVATIIVISUUS YMMÄRRETÄÄN?

Tavoite

- Opitaan aloittamaan oikeasta paikasta
- Opitaan luomaan uusia ideoita, kehittämään ideoita vanhoista ideoista, moninkertaistamaan ja suodattamaan ideoita tekniikoiden ja työkalujen avulla.



Toiminta

- 20 minuuttia - Lämmittely: **Vaihtoehtoiset käyttötarkoitukset**
- 40 minuuttia - Pääaktiviteetti: **SCAMPER Activity**
- Seurantatoimet: **istunnon jälkeen**



Resurssit

- **Lämmittelytoiminta:** arjen esineitä, ajastin, kynä, paperi.
- **Varsinainen toiminta:** Fläppitaulu tai valkotaulu, jossa on sopiva tussi ja pyyhkekumi.
- **Seuranta:** Tämä toiminto on tarkoitettu tehtäväksi istunnon jälkeen.



Katettavat Lifecomp-osaamiset

- **P2.2** Ymmärtää ja omaksua uusia ideoita, lähestymistapoja, välineitä ja toimia muuttuvien olosuhteiden mukaan.
- **L2.2** Tietojen, ideoiden ja mediaviestien vertailu, analysointi, arviointi ja synteesi loogisten johtopäätösten tekemiseksi.
- **L2.3** Luovien ideoiden kehittäminen, synteessin tekeminen ja eri lähteistä peräisin olevien käsitteiden ja tietojen yhdistäminen ongelmien ratkaisemiseksi.



Vihjeitä ja kysymyksiä

- Kouluttaja auttaa osallistujia ideoimaan uusia tuotteita ja palveluja ja kannustaa heitä miettimään, miten he voivat parantaa nykyisiä tuotteita ja palveluja.



Avainsanat

- Innovatiiviset ideat, luova ajattelu, monipuolinen ajattelu, aivoriihi, luovuus, ideoiden luominen, ennakkoluuloton ajattelu, innovatiiviset ratkaisut.



Lämmittely

Vaihtoehtoiset käyttötarkoitukset:



Aivoriihi, joka rohkaisee monipuoliseen, laatikon ulkopuoliseen ajatteluun.

- Tarvittavat tarvikkeet: arjen esineitä, ajastin, kynä, paperi.



01

TAVOITE

Tämän harjoituksen tavoitteena on auttaa osallistujia käyttämään aivoriihiä tapana oppia ajattelemaan laatikon ulkopuolella.



02

OHJEET

1. Aseta ajastin kolmeksi minuutiksi.
2. Valitse arkinen esine, kuten hammasharja tai lusikka. Kuinka monta käyttötarkoitusta voit keksiä lusikalle? Sinulla on kolme minuuttia.....Go!
3. Tee luettelo kaikista niistä monista tavoista, joilla voit käyttää kyseistä esinettä. Hammasharjaa voidaan esimerkiksi käyttää esineiden puhdistamiseen, kulmien harjaamiseen tai upean räiskäefektin tuottamiseen taideprojektissa.
4. Pyydä jokaista ryhmää/osallistujaa jakamaan parhaat ideansa, kun kiertelet huoneen ympäri.



Lämmittely: Running Free



03

Johtopäätökset ja merkitys Lifecomp-kehityksen kannalta:

- Tämä on yksinkertainen ja miellyttävä harjoitus kaikenkokoisille ryhmille. Lopputuloksena on monenlaisia hyödyllisiä ja mielenkiintoisia ideoita. Saatatte hämmästyä, kuinka kekseliäiksi voitte tulla muutaman toimintakierroksen jälkeen. Tämä harjoitus on loistava tapa ravistella ajatuksiasi ja tutustua tiimisi jäseniin ennen kuin ryhdyt vakavaan aivoriiheen.
- Vaihtoehtoiset käyttötarkoitukset -tehtävässä testataan mielikuvitustasi, sillä sinulla on rajallinen aika keksiä mahdollisimman monta uutta erikoista toimintoa tavallisille asioille. Tämä toiminto liittyy epäsuorasti viitekehityksen henkilökohtaisuuden ja joustavuuden osa-alueeseen, jolla tarkoitetaan uusien ideoiden, lähestymistapojen, välineiden ja toimien ymmärtämistä ja omaksumista eri yhteyksissä. Lisäksi viitekehityksen oppimaan oppimisen ja kriittisen ajattelun alue kattaa suoraan ideoiden tuottamisen, avoimuuden ja rohkeuden tutkia uusia käsitteitä, jotka ovat tämän toiminnan päätavoitteita.



6.1 Luova ajattelu: Varsinainen toiminta

SCAMPER-tekniikka on hyödyllinen uusien tuote- ja palveluideoiden luomisessa, sillä se kannustaa sinua miettimään, miten voisit parantaa jo olemassa olevia tuotteita ja palveluita. Näin ollen tämä toiminto liittyy suoraan viitekehyksen L2 kriittisen ajattelun osa-alueeseen, joka viittaa ideoiden tuottamiseen, ideoiden syvällisempään tutkimiseen sekä arvokkaiden ja omaperäisten tulosten tuottamiseen, jotka ovat myös tämän toiminnon päätavoitteita.

Tarvittavat tarvikkeet:

- Fläppitaulu / valkotaulu
- Merkit

Oppisisältö:

- SCAMPER-tekniikka

01

SCAMPER toiminta

SCAMPER on luovan ideoinnin menetelmä, joka on nopea, yksinkertainen ja suora. Työkalua hyödynnetään noudattamalla kutakin seitsemää vaihetta, joissa kysytään kysymyksiä olemassa olevista ominaisuuksista. Nämä kysymykset saattavat auttaa sinua keksimään innovatiivisia ideoita uusista tuotteista / menetelmistä / palveluista tai tavoista parantaa olemassa olevia.

SCAMPER tarkoittaa:

- ❖ **Korvaa**
 - Muita ominaisuuksia?
 - Muu aika/paikka?
 - Muut tunteet/asenteet?
 - Muita ihmisiä?
- ❖ **Yhdistä**
 - Tarkoitukset/tavoitteet?
 - Lahjakkuudet/resurssit?
 - Vaiheet/toimet?
- ❖ **Mukauta**
 - Eri kontekstiin?
 - Käytätkö oman alasi ulkopuolisia ideoita?
 - Toiseen tilanteeseen?
- ❖ **Muokkaa**
 - Fyysiset ominaisuudet?
 - Ominaisuudet/vaiheet?
 - Koko/kesto?
 - Taajuus?
- ❖ **Käytetään muuhun tarkoitukseen.**
 - Muiden ongelmien ratkaisemiseksi.
 - Työskennellään jossain muualla.
- ❖ **Poistaa**
 - Miten sitä voi yksinkertaistaa?
 - Pienentää sitä?
 - Vähentää aikaa/kustannuksia/tehtäviä?
- ❖ **Käänteinen**
 - Käytä toista tilausta?
 - Vaihda rooleja?

02



6.1 Seurantatoimet: Aiheeseen liittymätön lukeminen

**Digitaalinen tai ei-
digitaalinen työkalu:**
Digitaalinen työkalu:
Ei-digitaalinen

**Ehdotettu
vaikeustaso: Keskitaso**

03

"Aiheeseen liittymätön lukeminen" auttaa laajentamaan oppijoiden näkökulmia. Lukeminen muilta kuin ammatillisista tai ammatillisista kiinnostuksen kohteista luo epätavallisia yhteyksiä, jotka johtavat innovatiiviseen ajatteluun. Näin ollen liikkuminen toisiinsa liittymättömien aiheiden, ajatusten tai tilanteiden välillä auttaa löytämään yhteyden, joka siirtää ajatuksen "laatikon ulkopuolelle". Tämä työkalu viittaa ja liittyy suoraan LifeComp -kehysten Oppimaan oppiminen - kriittisen ajattelun alueeseen.

Kuvaus:

Muiden tieteenalojen tuntemus ja kirjallisuuden lukeminen voi avata sinulle vaihtoehtoisia tapoja ajatella ja johtaa yritystäsi. Pyydä osallistujia istunnon jälkeen menemään kirjakauppaan tai kirjastoon ja tutustumaan johonkin alaan, joka ei liity lainkaan heidän uraansa tai heidän säännöllisesti lukemiinsa kirjoihin. Ehdota, että he valitsevat kirjan ja lukevat sen nähdäkseen, mitä uutta tietoa he voivat saada.

04



6.2

MITÄ ANALYYTTINEN AJATTELU EDUSTAA?

Tavoite

- Tiedon ymmärtäminen, syntetisointi, käsitteellistäminen, analysointi, tulkinta ja arviointi.
- Muotoiluajattelun vaiheiden soveltaminen ongelmien ratkaisemiseksi luovemmin.
- Ongelmien ymmärtäminen eri näkökulmista



Toiminta

- 20 minuuttia - Lämmittelyharjoitus: **Lukeminen ja arvostelu**
- 30 minuuttia - Varsinainen toiminta: **Design-ajattelu**
- 10 minuuttia - Jatkotehtävä/pohdinta: **Vapaa kirjoittaminen**



Resurssit

- **Lämmittelytoiminta:** Artikkelijulkaisusta (sanomalehti, kirja, tutkimus jne.).
- **Varsinainen toiminta:** Taulu, tussit, kynä, paperit
- **Seurantatoimet:** Kynä, paperit



Katettavat Lifecomp-osaamiset

- **S2.1** Tietoisuus siitä, että tarvitaan erilaisia viestintästrategioita, kielirekistereitä ja -välineitä, jotka on mukautettu asiayhteyteen ja sisältöön.
- **P2.2** Uusien ideoiden, lähestymistapojen, välineiden ja toimien ymmärtäminen ja omaksuminen muuttuvien olosuhteiden mukaan.
- **L2.1** Tietoisuus mahdollisista puolueellisista tiedoista ja omista rajoituksista samalla kun kerätään päteviä ja luotettavia tietoja ja ajatuksia erilaisista ja hyvämaineisista lähteistä.
- **L2.2** Tietojen, tietojen, ideoiden ja mediaviestien vertailu, analysointi, arviointi ja synteesi loogisten johtopäätösten tekemiseksi.
- **L2.3** Luovien ideoiden kehittäminen, eri lähteistä peräisin olevien käsitteiden ja tietojen syntetisointi ja yhdistäminen ongelmien ratkaisemiseksi.

Vihjeitä ja kysymyksiä

- Oppitunti ja aktiviteetit voidaan toteuttaa ulkona sään mukaan.
- Miltä osallistujista tuntuu verrattuna ennen oppituntia?
- Onko harjoitus auttanut heitä luottamuksessa?



Avainsanat

- Suunnittelu, luovuus, analyyttinen ajattelu, luova ajattelu



6.2 Lämmittelytoiminta: Lukeminen ja arvostelu

**Digitaalinen tai ei-
digitaalinen työkalu: 01**

**Digitaalinen työkalu:
Ei-digitaalinen**

**Ehdotettu vaikeustaso:
Edistynyt**

Kriittinen lukeminen lisää uramahdollisuuksia ja antaa lukijalle mahdollisuuden ajatella itse ja antaa hänelle taidot, joita hän tarvitsee voidakseen esittää väitteensä missä tahansa tilanteessa. Lisäksi tämä väline auttaa heitä parantamaan viestintätaitojaan ja tekemään objektiivisia arvioita elämässään olevista ihmisistä ja tapahtumista. Näin ollen voimme suoraan liittää tämän välineen sosiaaliseen viestintään ja oppimaan oppimisen ja kriittisen ajattelun alueeseen, joka viittaa tietojen vertailuun, analysointiin ja tuottamiseen.

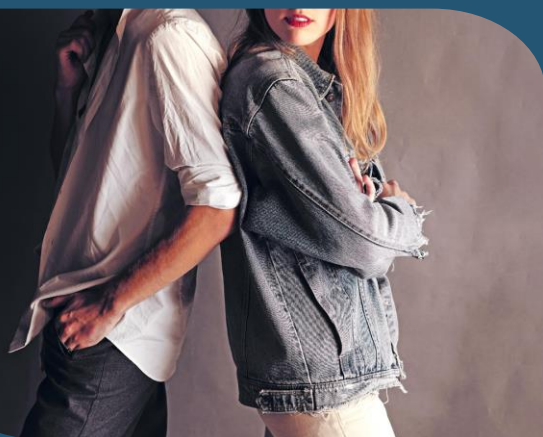
Kuvaus:

Osallistujat voivat käyttää tätä menetelmää kyseenalaistamaan artikkelin virheet ja päätelmien järkevyyden. Tämän seurauksena osallistujat voivat soveltaa omaa ajatteluaan ja tuottaa uusia ajatuksia aiheesta.

Ohjeet:

1. Esittele artikkeli julkaisusta, joka liittyy aiheeseen, jota käsittelet.
1. Pyydä osallistujia lukemaan teksti kriittisesti ja analysoimaan sen ominaisuuksia ja puutteita.
1. Osallistujat voivat kirjoittaa ajatuksiaan artikkelista, kirjoittajan harhaanjohtavista väitteistä tai ennakkoluuloista ja analysoida sitä omien mielipiteidensä avulla.

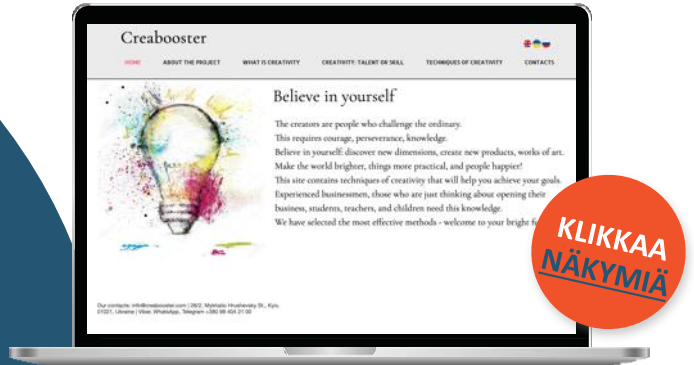
02



6.2 Varsinainen toiminta: Muotoiluajattelu

Digitaalinen tai ei-digitaalinen työkalu: Digitaalinen työkalu:
Ei-digitaalinen
Ehdotettu vaikeustaso:
Edistynyt

Työkalun verkkosivusto:



Suhde LifeComp viitekehykseen:

Design Thinking on systemaattinen ja luova menetelmä ideoiden tuottamiseen ja niiden toteuttamiseen, joka perustuu käyttäjien, heidän toiveidensa ja mieltymystensä syvälliseen ymmärtämiseen.

Muotoiluajattelun prosessissa kehitetään innovatiivista ajattelutapaa ja edistetään luovaa ajattelua sekä luodaan tehokkaita ideoita, jotka voivat tarjota ratkaisuja.

Muotoiluajattelun prosessikaavio*



d.School Executive Education

Hasso Plattner Institute of Design Stanfordin yliopistossa

**ei välttämätön lineaarinen,*

sovelletaan tarpeen mukaan © 2019



Muotoilujattelu on epälineaarinen, iteratiivinen lähestymistapa, jonka avulla voidaan ymmärtää ja kyseenalaistaa oletuksia, muotoilla esteistä huolimatta uudelleen sekä kehittää ja testata uusia ratkaisuja. Empatia, määrittely, ideointi, prototyyppi ja testaus ovat viisi vaihetta, jotka ovat hyödyllisimpiä käsiteltäessä haasteita, jotka ovat huonosti määriteltyjä tai epävarmoja.

Muotoilujattelun viisi vaihetta

Stanfordin Hasso Plattner Institute of Design kuvaa muotoilujattelu viisivaiheiseksi prosessiksi.

1. Empatia - tutkimus, tarpeiden hahmottaminen
2. Määrittele tarpeet ja ongelmat
3. Ideoi - haasta oletukset ja luo ideoita
4. Prototyyppi - aloita ratkaisujen luominen
5. Testaa - kokeile ratkaisuja

Nämä vaiheet eivät aina ole peräkkäisiä, vaan tiimit suorittavat ne usein rinnakkain, epäjärjestyksessä ja toistavat niitä iteratiivisesti.

Muotoilujattelu soveltuu hyvin monenlaisten ongelmien ratkaisemiseen, ja se on tehokkainta luovuuden edistämisessä seuraavissa tilanteissa:

- Arvon uudelleenmäärittely
- Ihmisiin keskittyvä innovointi
- Hyvinvointi
- Eri ihmisryhmiin vaikuttavat ongelmat
- Mukana on erilaisia komponentteja.
- Käyttäytymisen muuttaminen
- Huoli yrityskulttuurista
- Uuteen teknologiaan liittyvät huolenaiheet
- Uusien liiketoimintamallien luominen
- Yhteiskunnan nopeisiin muutoksiin vastaaminen
- Ratkaisemattomat sosiaaliset ongelmat
- Ammatilliset aloitteet
- Henkinen kehitys
- Mielikuvitusta tarvitaan

6.2 Seurantatoimet: Vapaa kirjoittaminen

**Digitaalinen tai ei-
digitaalinen työkalu:**
Digitaalinen työkalu:
Ei-digitaalinen

**Ehdotettu
vaikeustaso: Keskitaso**

03

Vapaan kirjoittamisen väline tarjoaa osallistujille mahdollisuuden olla mielikuvituksellinen ilman rajoituksia, mikä usein johtaa itseluottamukseen ja ilon tunteeseen. Vapaa kirjoittaminen, jossa osallistujien odotetaan kirjoittavan jatkuvasti tietyn ajan, mutta keskittymättä mihinkään tiettyyn taitoon, edistää luovaa ajattelua, joka kattaa suoraan samat alueet ja tähtää samoihin tavoitteisiin kuin LifeComp viitekehyksen L2 Kriittinen ajattelu -osaaminen.

Kuvaus:

Varaa istunnon lopussa muutama minuutti aikaa kirjoittaa tajunnanvirtaa. Tällainen vapaa kirjoittaminen, jossa oppijat kirjoittavat mitä tahansa mieleen juolahtaa pysähtymättä, on hyvä tapa löytää alitajuisia ideoita, jotka voivat johtaa innovatiivisiin ratkaisuihin.

04



MITÄ ON LUOVUUDEN EDISTÄMINEN?

Tavoite

- Opitaan luomaan uusia ideoita ja lähestymistapoja, kehittämään ideaa ideoista, moninkertaistamaan ja suodattamaan ideoita tekniikoiden ja työkalujen avulla.
- Luovien kykyjen kehittäminen
- Monipuolisen ja kriittisen ajattelun edistäminen



Toiminta

- 20 minuuttia - Lämmittelyharjoitus: **Juokseva tarina**
- 30 minuuttia - Varsinainen toiminta: **Synectic**
- 60 minuuttia - Jatkotehtävä: **Retki**



Resurssit

- **Lämmittelytoiminta:** Artikkelit julkaisusta (sanomalehti, kirja, tutkimus jne.).
- **Varsinainen toiminta:** Taulu, tussit, kynä, paperit
- **Seurantatoimet:** Kynä, paperit



Katettavat Lifecomp-osaamiset

- **P2.2** Uusien ideoiden, lähestymistapojen, välineiden ja toimien ymmärtäminen ja omaksuminen muuttuvien olosuhteiden mukaan.
- **S2.3** Toisten kuunteleminen ja keskustelujen käyminen itsevarmasti, selkeästi ja vastavuoroisesti sekä henkilökohtaisissa että sosiaalisissa yhteyksissä.
- **L2.2** Tietojen, ideoiden ja mediaviestien vertailu, analysointi, arviointi ja synteesi loogisten johtopäätösten tekemiseksi.
- **L2.3** Luovien ideoiden kehittäminen, synteessin tekeminen ja eri lähteistä peräisin olevien käsitteiden ja tietojen yhdistäminen ongelmien ratkaisemiseksi.



Vihjeitä ja kysymyksiä

- Pienempi ryhmä voi toimia menestyksekkäämmin luovassa koulutuksessa.
- Sitä voidaan käyttää eri tieteenaloilla, myös luonnontieteissä ja taiteissa.



Avainsanat

- Luovuus, luova ajattelu, synectic-tekniikka, lateraalinen ajattelu



6.3 Lämmittelytoiminta:

Run-on Story

Digitaalinen

tai ei-digitaalinen työkalu:

Digitaalinen työkalu:

Ei-digitaalinen

01

Ehdotettu vaikeustaso:

Keskitaso

Juokseva tarina on erinomainen tapa aloittaa mikä tahansa aivoriihi. Se tarjoaa osallistujille äänen kerronnan luomisessa ja on mielenkiintoinen aktiivisen kuuntelun harjoitus, jonka avulla voidaan rakentaa toisten ideoiden varaan ja muuntaa hyvät ideat erinomaisiksi.

Kuvaus:

Ryhmä luo kerronnan/juonen lause kerrallaan juoksevassa tarinassa.

Ohjeet:

Valitse moderaattori ja pyydä häntä antamaan peruskehotus (esimerkiksi "Veronan valmistuminen tai Tomin uusi yritys"). Pidä se laajana ja perusluonteisena, jotta ryhmä voi täydentää tietoja matkan varrella.

Kierrä huoneen ympäri yksi kerrallaan. Jokainen ryhmän jäsen tuo yhden lauseen tarinaan. Jatkaa, kunnes tarina päättyy tai olette kiertäneet ryhmän muutaman kerran.

Run-On Story -toiminta on improvisaatioharjoitus, joka vaatii nopeaa ajattelua ja mielikuvitusta. Se opettaa myös aktiivista kuuntelemista, sillä kaikkien on seurattava tarkasti, miten tarina etenee, jotta he voivat osallistua tarinaan myönteisesti, kun heidän vuoronsa on koittanut.

02



6.3 Varsinainen toiminta: Synectic

Digitaalinen tai ei-digitaalinen työkalu: Digitaalinen työkalu: Ei-digitaalinen

Ehdotettu vaikeustaso: Edistynyt

02



Synectic -toimintaa kutsutaan aivoriihen ja lateraalisen ajattelun ohella yleisesti luovaksi ongelmanratkaisutekniikaksi (Creative Problem-Solving, CPS). Synectic tulee kreikan kielestä ja tarkoittaa "erilaisten ja näennäisesti merkityksettömien elementtien yhdistämistä". Menetelmän kehittäjät ovat George M. Prince ja William J.J. Gordon, jotka perustivat Synectic-nimisen yrityksen tämän lähestymistavan harjoittamiseksi.

Synectics-mallin rakenne

Synectics-malli koostuu kahdesta strategiasta:

1. Tutustuminen tuntemattomaan
2. Uuden luominen

Tuntemattoman kokeminen

Alkuperäinen strategia

Tuntemattoman tutkimiseen kuuluu seitsemän vaihetta.

- Ensimmäisessä vaiheessa kouluttaja esittelee uuden aiheen.
- Toisessa vaiheessa kouluttaja ehdottaa selkeää analogiaa ja pyytää osallistujia kuvaamaan sitä.
- Kouluttaja pyytää osallistujia yhdistämään analogian kolmannessa vaiheessa.
- Osallistajat tutkivat alkuperäisiä teemoja uudelleen omilla ehdoillaan neljännessä ja viidennessä vaiheessa.
- Osallistajat saattavat esittää oman suoran analogiansa ja identiteettiensä yhtäläisyydet ja erot loppukierroksella.

6.3 Varsinainen toiminta: Synectic

Digitaalinen tai ei-digitaalinen työkalu:

Digitaalinen työkalu:
Ei-digitaalinen

Ehdotettu

vaikeustaso: Edistynyt

02



Uusien asioiden luominen

Uuden luomiseen kuuluu seitsemän vaihetta.

- Kouluttaja kerää ensimmäisessä vaiheessa osallistujien kuvaukset tilanteesta sellaisena kuin se tällä hetkellä nähdään.
- Kouluttaja toteaa vaikeudet ja määrittelee tehtävän toisessa vaiheessa.
- Kolmannessa vaiheessa osallistujat ehdottavat suoria yhtäläisyyksiä, valitsevat niistä yhden ja tutkivat sitä.
- Neljännessä vaiheessa osallistujat valitsevat henkilökohtaisen analogian.
- He luovat määritelmänsä viidennessä vaiheessa.
- He rakentavat ja valitsevat suoran analogian erimielisyyksien perusteella kuudennessä vaiheessa.
- Viimeisen vaiheen avulla kouluttaja voi palata alkuperäiseen työhön.

Mitä on luovuuden edistäminen?:

Seurantatoiminta

6.3 Seurantatoimet:

Retki

Digitaalinen tai ei-digitaalinen väline:

Digitaalinen väline: ei-digitaalinen

Ehdotettu vaikeustaso:
Keskitaso

Suhde LifeComp viitekehykseen:

Ympäristöpsykologian mukaan ulkona vietetty aika hyödyttää oppijoita sekä psyykkisesti että fyysisesti. Luovat taiteilijat käyttävät myös luonnonympäristöä inspiraation lähteenä konseptisuunnittelussa. Retket luontoon ja rakennettuun ympäristöön ovat erinomainen oppimisväline oppijoiden luovuuden ja kriittisen ajattelun taitojen kehittämiseksi.

Kuvaus:

Tämän harjoituksen avulla osallistujat saavat kokea, miten ympäristön muuttaminen voi muuttaa ajattelutavan. Istunnon pitäminen eri paikassa saattaa herättää uusia ajatuksia. Tehkää oma luokkaretki ryhmänä. Tutustukaa läheiseen puutarhaan tai käykää kävelyllä kaupungilla ja luokaa uudelleen istunnon alussa luotu tarina ja antakaa osallistujien tarkkailla, mitä uusia ajatuksia tai käsitteitä he löytävät uuden ympäristön seurauksena.

