

A close-up, high-angle shot of a large pile of sandwiches. Each sandwich is wrapped in a brown paper bag, with the top open to reveal the filling. The fillings include sliced meats, green lettuce, and sliced cucumbers. The sandwiches are packed closely together, creating a dense, textured surface. Overlaid in the center of the image is the word "IDEAS" in a large, white, bold, sans-serif font. The letters are slightly shadowed, giving them a three-dimensional appearance as if they are floating above or resting on the sandwiches.

IDEAS

I. KOLIKON TOINEN PUOLI (PÄINVASTAISEKSI KÄÄNTÄMINEN)

Menetelmä: Päinvastaiseksi kääntäminen.

Kantava idea:

Yleisesti hyväksyttyjen oletusten päinvastaiseksi kääntäminen. Osa uskomuksistamme on niin perustavanlaatuisia, että emme välttämättä uskalla tai viitsi kyseenalaistaa niitä. Tämä menetelmä haastaa ajattelemaan. Se menee kyseenalaistamisen tulle puolen, sillä siinä ei keskitytä vain kyseenalaistamaan, vaan löytämään päinvastaisista ajatuksista uusia ideoita.

Työjärjestys:

1. Määritä ja rajaa ongelma tai haaste.
2. Laadi lista niistä perustavanlaatuisista oletamuksista, jotka liittyvät ongelmaan.
3. Käännä kukin listaamasi oletamus päinvastaiseksi.
4. Poimi päinvastaisista oletamuksista tarpeelliseksi kokemiasi näkökulmia.
5. Ryhdy pohtimaan, kuinka voisit aikaansaada sellaisen muutoksen, joka kääntäisi valitsemasi oletamukset päinvastoin.

Esimerkki:

Uskomus: Viini on elitistinen juoma -> *uskomuksen käännös päinvastaiseksi* -> Viini on koko kansan halpisjuoma -> *oletuksesta johdettu kehitysidea* -> Myydään viiniä isoissa pakkauksissa halvalla. Profiloidaan viini opiskelijajuomaksi.

II. SKY JUMP -KYSYMYSPATTERISTO

TAMISEKSI)

Menetelmä:

Ajattelua ohjaavien kysymysten tekeminen uusien näkökulmien saamiseksi. Kysymykset on ennalta määritelty, esimerkiksi SKY JUMP –kysymyspatteriston mukaisesti.

Kantava idea:

Kysyminen ohjaa ajattelun uusille urille. Valmiiksi laaditut kysymyspatteristot auttavat tarkastelemaan asioita monipuolisesti. Niiden avulla piilossa olevat avainideat eivät jää huomioimatta – kysymyspatteristo auttaa muistamaan, mitä itseltä tulee kysyä.

Tässä esitetty kysymyspatteristo on vain esimerkki. Sen muistaa helposti SKY JUMP –kirjainlyhenteestä, jossa jokainen kirjain on hyväksi havaitun kysymyksen alkukirjain. Luonnollisesti kysymyksiä voi olla enemmän tai vähemmän. Voit kehittää itsellesi soveltuvan kysymyspatteriston käyttämällä SKY JUMP –patteristoa lähtökohtana.

Työjärjestys:

1. Määritä ja rajaa haaste tai ongelma.
2. Kysy sitten seuraavat kysymykset SKY JUMP –mallin mukaisesti:

S = Sovella? Suureнна?

K = Korvaa?

Y = Yhdistä?

J = Järjestä uudelleen?

U = Uusi käyttötarkoitus?

M = Muunna?

P = Poista? Pienennä?

Esimerkki SKY JUMP -menetelmän käytöstä:

Haaste: Moottoripyöriä ja motoristitarvikkeita myyvän yrityksen nettisivustojen uudistaminen. Sivustot ovat vanhanaikaiset ja sekavat. Ne sisältävät vain perustiedot yrityksestä ja muuta staattista tietoa.

Kysymys	Ideoita ja ajatuksia kysymyksen johdosta
S = Sovella? Suureнна?	Voisimmeko pölliä ideoita sellaisilta nettisivustoilta, joissa on aktiivinen net-tikauppa?
K = Korvaa?	Korvaa moottoripyörien kuvat moottori-pyörillä ajavien ihmisten kuvilla, ”Sika tykkää katsella sikoja, orava oravia ja ihminen ihmisiä.”
Y = Yhdistä?	Tee kuvista linkkejä eteenpäin, eräänlaisia ”nappuloita”.
J = Järjestä uudelleen?	Aloita myytävillä tuotteilla, älä itsesi esittelyllä.
U = Uusi käyttötarkoitus?	Voisiko sivusto toimia myös kuvagalleriana (asiakasiltaman kuvat) tai vink-kisivustona (”Top 10 vinkkiä kunnossapitoon”) ?
M = Muunna?	Muuta ”tarvikkeet” –jaottelu kohderyhmien mukaiseksi.
P = Poista? Pienennä?	Poista kaikki vanhentunut tieto.

III. KÖYDENVETO (VOIMAKENTTÄANALYYSI)

Menetelmä:

Voimakenttäanalyysi, jossa puntaroidaan ideaan tai haasteeseen vaikuttavia ”voimia”.

Kantava idea:

Ongelmat ja haasteet eivät välttämättä koske jonkin laitteen tai superhyvän idean keksimistä. Monesti ne liittyvät siihen, mitä hyvän idean jälkeen tulisi tehdä – käytännön toteutukseen. Köydenveto –menetelmässä alustat toteutussuunnitelmasi laitmista. ”May the Force Be With You, Luke Skywalker”, kuten kuuluisassa sci-fi elokuvassakin sanotaan.

Köydenveto on hyödyllinen menetelmä silloin, kun sinun tulee tarkastella, mitkä voimat ovat puolellasi ja mitkä taas vastustavat sinua. Se on muunnos klassisesta ”plussat” ja ”miinukset” –tarkastelusta. Tutkimalla asioita voimien kautta voit laatia suunnitelman ideoidesi toteuttamiseksi.

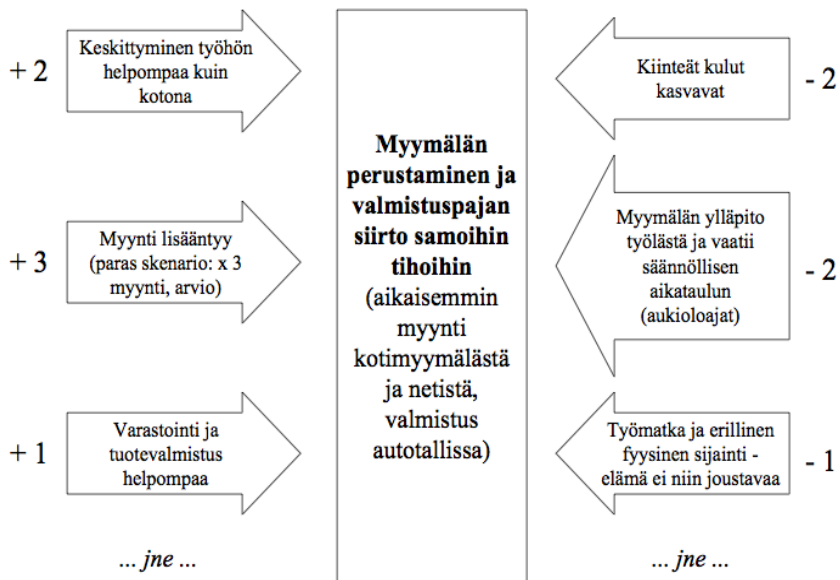
Työjärjestys:

1. Jaa paperiarkki kolmeen sarakkeeseen. Otsikoi ne vasemmanpuoleisesta lähtien: ”Toteutusta edistävät voimat”, ”Toteutushaaste” ja ”Toteutusta vastustavat voimat”.
2. Määrittele ja rajaa ongelmasi tai haasteesi. Kirjoita se keskelle, keskimmaiseen sarakkeeseen.
3. Listaa vasemmanpuoleiseen sarakkeeseen ne voimat, jotka edistävät idean toteuttamista. Pisteytä kukin voima sen voimakkuuden mukaan käyttäen esimerkiksi 1-3 –asteikkoa (1=heikko edistävä vaikutus, 3=erittäin voimakas edistävä vaikutus).
4. Listaa oikeanpuoleiseen sarakkeeseen ne voimat, jotka estävät idean toteuttamista. Pisteytä kukin voima sen voimakkuuden mukaan käyttäen esimerkiksi 1-3 –asteikkoa (1=heikko vastustava vaikutus, 3=erittäin voimakas vastustava vaikutus).
5. Laske molempien sarakkeiden pisteet yhteen. Vertaile pisteytyksiä keskenään – kuinka paljon sait pisteitä edistävistä voimista? Entä vastustavista?
6. Analysoi, kuinka voisit muuttaa voima-asetelmaa niin, että saisit enemmän voimia puolellesi ja vähennettyä vastustavia voimia. Laadi aiheesta toimintasuunnitelma.

Esimerkki Köydenveto -menetelmän käytöstä:

Haaste: Liikelahjoja (kynttilät, yms.) valmistavan ja myyvän yrityksen toimitilojen ja valmistuspajan siirto pois kotoa uusiin tiloihin.

Esimerkki voimakenttäanalyysistä.



IV. IDEALAATIKKO (RISTIIN VERTAILU)

Menetelmä:

Kahden ominaisuuden ristiin vertailu, Sovellutus morfologinen ongelmanratkaisusta. Toisin sanoen kyse on ”ei-määrällisten, monimutkaisten ja –ulotteisten ominaisuuksien välisten yhteyksien järjestelemisestä ja tutkimisesta” (Fritz Zwicky, astrofysikko ja avaruustiedemies, California Institute of Technology, 1998). Alun perin käsite ”morfologia” viittaa kielitieteisiin.

Kantava idea:

Monimutkaisissa ongelmissa kaikki liittyy kaikkeen. Kun muutat yhtä osaa, koko järjestelmä muuttuu. Siksi ongelmaa ei välttämättä voida ratkaista niin, että kutakin osaa tarkastellaan erikseen (vrt. Poikki-ja-pinoon –menetelmä). Huomio tulee kiinnittää osasten väliseen vuorovaikutukseen.

Morfologisessa ongelmanratkaisussa pureudutaan ongelmaan ottamalla ongelman tai haasteen eri ominaisuuksia esille ja tutkimalla niiden välistä yhteyttä. Monimutkaisimmillaan syntyy moniulotteinen ”laatikko” (*engl. Zwicky Box*) jossa vertaillaan ominaisuuksien eri ”tasoja”. Tässä esitetyt menetelmän puitteissa tyydytään yksinkertaiseen kaksiulotteiseen esitykseen, jossa vertaillaan vain kahta eri ominaisuutta keskenään.

Työjärjestys:

1. Määritä ja rajaa ongelma tai haaste.
2. Laadi lista ongelmaan tai haasteeseen liittyvistä ominaisuuksista (esim. koko, väri, muoto, hinta, laajuus, aika, jne. riippuen kohteesta)
3. Laadi taulukko, jonka riveillä ja sarakkeissa on laatimasi ominaisuudet listana. Näin syntyy ”ristiinvertailutaulukko”. Kahteen kertaan toistuvat ristiinvertailut suljetaan pois täyttämällä ruudut esimerkiksi ”X” –merkinnällä.
4. Vertaile taulukossa jokaisen kahden ominaisuuden yhdistelmää ja pyri tämän tutkimuksen kautta generoimaan uusia ideoita. Jos kahden ominaisuuden yhteistarkastelusta ei tunnu syntyvän mitään, siirry seuraavaan ruutuun.

Lisää tietoa idealaatikosta:

Lisää tietoa idealaatikosta löydät googlettamalla ”*morphological analysis*”. Fritz Zwickyn morfologista ongelmanratkaisua käsittelevä artikkeli ”*General Morphological Analysis - A general method for non-quantified modeling*” löytyy netistä: <http://www.swemorph.com/ma.html>.

Esimerkki idealaatikon käytöstä:

Haaste: Uuden, täysin radikaalin tuote-esitteen laatiminen koulutustuotteelle (markkinoilla on paljon kilpailijoita, joiden tuotteet vaikuttavat samanlaisille -> pyrkimys erottautua vahvasti massasta). Haasteen ratkaisijana henkilö, jonka tehtävänä tuottaa esitteen sisällöt ja tehdä yhteistyötä mainossuunnittelijan kanssa ulkoasun aikaansaamiseksi.

Taulukossa toistuvat ja saman ominaisuuden risteämiskohdat on merkitty X –merkillä

	Koko	Värit	Sisältö	Kuvat
Esitteen koko	X	X	X	X
Värimaailma	Jos iso, mahdollisuus käyttää eri ”värimaailmoja”	X	X	X
Sisältö	Jos iso, paljon tietoa -> ei kannata infottaa liikaa. Jos pieni, tieto tulee napakasti	Eri sisältöteemat eri värein	X	X
Kuvamaailma	Paljon ihmisten kuvia -> joka sivulle kuva -> iso, selailtava esite	Mustavalkokuvat erottuvat värimaailmasta -> kannattaisiko kokeilla? Vai tulisiko käyttää värien mukaisista sävytystä valokuvissa?	Ei ole mikään pakko liittää kuvia kuvaamaan sisältöä -> rakennamme mielikuvaa, emme yritä kertoa asioita kuvin sellaisena kuin ne ovat	X

Syntyneet ideat:

1. Rakenna värimaailmat esitteen sisään.
2. Korosta isoja kuvia jotka kiinnittävät huomion.
3. Rakenna kuvilla mielikuvaa, älä yritä kertoa niillä ”infoa”.
4. Rakenna radikaali yhdistelmä ”klassisesta” ja ”postmodernista”.
5. Tee esitteestä iso ja selailtava.

V. LOOTUSKUKKA (IDEAKIMPPUJEN RAKENTAMINEN)

Menetelmä: Ideakimppujen rakentaminen ns. 9 x 9 –menetelmällä 64 pienemmän idean synnyttämiseksi.

Kantava idea:

Yksi idea johtaa toiseen ideaan. Isosta möykystä syntyy pienempiä ideanpoikasia ja niistä taas lisää. On virkistävää nähdä, kuinka hyvässä imutuksessa ajatukset lähtevät lentämään ja kokonainen ”ideamöhkäle” ryhtyy kukkimaan.

Lootuskukka –menetelmässä haasteeseen tai ongelmaan ryhdytään ideoimaan pienempiä ratkaisuteemoja ja –vaihtoehtoja. Menetelmän avulla voidaan generoida lennokkaalla tavalla 64 pienempää ideaa kahdeksan keskeisen teeman ympärille. Lootuskukka on havainnollistava menetelmä ja se soveltuu erinomaisesti ihmisille, jotka ovat visuaalisia. Menetelmä sopii niin yksilö- kuin ryhmätyöskentelyyn.

Työjärjestys:

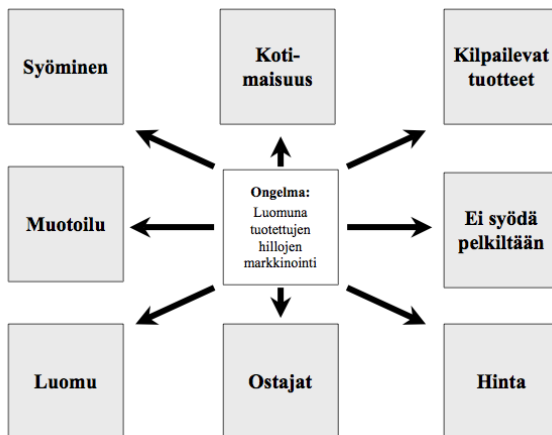
1. Alkujärjestelyt: varaa itsellesi 64 paperiarkkia ja riittävästi tilaa niiden levittämiseen 9x9 –ruudukoksi. Ruudukko voidaan rakentaa myös ”miniversiona” käyttämällä esimerkiksi liimalappuja.
2. Määritä ja rajaa ongelma tai haaste. Kirjoita se yhdelle arkille ja aseta arkki työskentelyalueen keskelle.
3. Määritä kahdeksan teemaa, jotka liittyvät ongelmaasi ja haasteeseesi. Kirjoita kukin niistä omalle paperiarkilleen ja sijoita ne alkuperäisen ”ongelma-arkin” ympärille.
4. Tee kustakin ”teema-arkista” kopio ja sijoita ne ongelma-arkin ympärille niin, että sinulle jää tilaa 9x9 –ruudukon laatimiseen (kts. esimerkki).
5. Ryhdy keksimään ideoita ja teemoihin liittyviä ajatuksia. Kirjoita kukin idea omalle arkilleen ja sijoita se teema-arkkien viereen. Jokaiseen teemaan keksitään 8 ideaa. Näin muodostuu kokonainen 9x9 –ruudukko.
6. Tutki syntyynyttä karttaa ja poimi sieltä parhaat ideat jatkokehittämiseen.

Esimerkki Lootuskukka –menetelmän käytöstä:

Haaste: Luomuna tuotettujen marjahillojen markkinointi.

Työjärjestyksen vaiheet 2, 3 ja 4: Haaste ja haasteeseen liittyvät 8 teemaa

Syöminen	Kotimaisuus	Kilpailevat tuotteet
Muotoilu	Ongelma: Luomuna tuotettujen hillojen markkinointi	Ei syödä pelkiltään
Luomu	Ostajat	Hinta



Työjärjestyksen vaihe 5: Ideoiden generointi teemojen ympärille

Perhe kootla	Sensuaalisuus, jopa seksikkyy?	Muistuttaa kesistä	Paikallisuus	Voisiko sittenkin olla jotain muuta?	Ei siis ruotsalainen	Erotuttava muviröntöistä	Kilpailijana ovat herkut	Myynti pienissä erissä, ei pönlissä
Light-tuotteet	Syöminen	Levite, ainakin ulkomailla	Suomen lippu	Kotimaisuus	Usko puhtauteen	Erikoinen hylly erottaa?	Kilpailevat tuotteet	Käytä hulluja värjä!
Juhlat	Vitamiinit	Pysähtyminen hetkeksi	Suomi nousuun!	Viedään ulos Suomesta	Suomi design	Kannattaako jakaa supermarketissa	On tehtävä rajausta liikkeitä kilp. selättämiseksi	Osa suomalaisia, osa ulkomaalaisia
Design	Erikoinen korkki	Erottavuus	Syöminen	Kotimaisuus	Kilpailevat tuotteet	Leivonnaiset	Leiville	Yhdistä hyviin ruokiin
Ei tylsä muovinen	Muotoilu	Leikkittely uusilla muodoilla	Muotoilu	Hiljojen markkinointi	Ei syödä pelkältään	Letut	Ei syödä pelkältään	Yhdistä omittuisiin ruokiin
Etiketti	Kosketus	Osaaminen koulusta	Luomu	Ostajat	Hinta	Jäätelö	Miksi ei voi syödä pelkältään?	Voiko myydä yhdessä toisen syötävien kanssa
Vihreä imago	Näyttävä selvästi	Voisiko olla jopa lista arvoista?	Naiset	Lahjaksi ostetaan	Muistojen ostajat	Korkea hinta = korkea laatu	Selvittä hinna-muodostuminen	Mikä on ostajan kipuraaja?
Miten todistaa?	Luomu	Tulevaisuuden juttu	Äidit	Ostajat	Heräteostos kun hakutaan herkutella	Hienosto-rouville, eivät kysy hintaa	Hinta	Eri hinta eri purkkeille
Muillakin on tätä, kannattaako korostaa?	Ei myrkyä	Voisiko olla "high-tech luomu"?	Miksi miehet eivät muka ostaisi?	Terveystointilijat	Voisiko kohderyhmä olla vanhukset?	Kilohinnalla ei kannata kilpailla	Ei ale -myyntiä	Eri hinta eri jakelukanaville

... ja näin on syntynyt 8 x 8 = 64 ideaa!

VI. YHTEEN RUNTTAAMINEN (SATTUMANVARAISUUS)

Menetelmä: Sattumanvaraisten ideoiden ja sanojen yhdisteleminen virikkeiden saamiseksi.

Kantava idea:

Uusi idea on yhdistelmä kahdesta tai useammasta vanhasta ideasta. Kaikki ideat syntyvät jo jostakin olemassa olevasta. Idean synnyttämisen niksi onkin siinä, kuinka yhdistelmä tehdään. Toiset tekevät sen hienovaraisesti, toiset taas voimalla.

Yhteen runttaaminen on juhlaa niille, jotka saavat megaisoja ziljoonan palan palapelejä kootessaan hermoromahduksen – palat eivät vain tunnu sopivan yhteen ja juuri sitä ”oikeaa palaa” ei edes viitsi etsiä. Silloin tekee mieli ottaa kaksi sattumanvaraista palaa, runtata ne yhteen ja sanoa: ”Se on siinä. Hyvä tuli.” Voi tietysti olla, että esimerkiksi Mona Lisan kuva saattaa tämän seurauksena hieman vääristyä, mutta mitä väliä sillä on kun homma on saatu kasaan? Sitä paitsi kuka nyt jaksaisi katsella sitä samaa vanhaa kuvaa jonka jokainen on nähnyt kun on mahdollista tehdä uutta, modernia taidetta?

Työjärjestys:

Kun etsit tuoretta ratkaisua ongelmaan tai haasteeseen, ota ajatteluusi mukaan jokin sattumanvarainen sana. Sen ei tarvitse olla millään tavalla yhteydessä ongelmaan. Yritä runtata se väkisin osaksi ongelman ratkaisemista. Sattumanvaraisilla sanoilla on taipumus ohjata ajattelua uusille urille ja synnyttää assosiaatioita eri asioiden välille. Runntaa, runntaa, runntaa – kyllä ne ideakipinät vielä lentävät!

Esimerkkejä väkisin runttaamisesta:

Bulldog –koira + tietokoneiden myynti = Bulldog -nettikauppa

Kylpy + karaoke = karaokekylpy -palvelu

Koulutus + liekki = Tulisoihtu (koulutustuote)

Miesten deodorantti + suklaa = Suklaan tuoksuinen deodorantti ja/tai mainos, jossa ”suklaamies”

VII. AARREKARTTA (TAVOITTEEN MÄÄRITTELY JA ITSEMOTIVOINTI)

Menetelmä: Tavoitteen kirkastaminen ja mielen virittäminen hakemaan tietoa tavoitteen saavuttamiseksi.

Kantava idea:

Jos olet ostanut uuden, punaisen auton, eikö olekin hämmästyttävää, että punaisten autojen määrä liikenteessä lisääntyy? Näin aivot toimivat; kiinnitämme huomion siihen, mitä mietimme ja mitä tavoittelemme. Joidenkin väittämien mukaan kyse on yksinkertaisesti siitä, että koska aistimme ovat rajalliset, on aivojen pakko filitroidä vain meille olennainen tieto. Toisten väittämien mukaan kyse on alitajuntaisista prosesseista, joita tietoinen mieli ei täydellisesti ymmärrä. Mene ja tiedä.

Aarrekartta on tavoitteiden määrittelyyn tarkoitettu ideointimenetelmä. Siitä on mitä moninaisimpia variaatioita, mutta perusidea näissä kaikissa muunnelmissa on sama: määrittele tavoitteesi ja käytä mielikuvitustasi virittääksesi aivosi tajuudelle joka auttaa vastaanottamaan tietoa jonka avulla saavutat tavoitteesi. Muunnelmana Aarrekarttaa voi käyttää myös ongelmanratkaisussa.

Työjärjestys:

1. Määrittele tavoitteesi, ongelmasi tai haasteesi. Käytä tähän reilusti aikaa.
2. Kerää ideoita ja ajatuksia, jotka liittyvät tavoitteeseesi tai ongelmaasi. Voit esimerkiksi käyttää liimalappuja tai kerätä aiheeseen liittyviä lehtileikkeitä tai runoja. Etsi myös kuvia ja asioita, jotka vain sivuavat aihetta. Käytä mielikuvitustasi.
3. Rakenna keräämästäsi aineistosta seinätaulu (pienemmässä mittakaavassa voi rakentaa sen myös muistikirjaan). Kiteytä siihen tavoitteesi ja liitä materiaalisi mukaan oman mielesi mukaisesti. Voit vaikka rakentaa aikajanan tai miellekartan.
4. Palaa aarrekarttaasi aina silloin tällöin. Tutki sitä. Muokkaa sitä. Kartta auttaa sinua keskittymään tavoitteeseesi ja etsimään tietoa, joka vie sinua tavoitettasi kohti.

VIII. DA VINCIN AJATUKSENVIRTATEKNIikka (AJATTELUN PURKAMINEN KIRJALLISESTI)

Menetelmä: Ajattelun virran ylöskirjaaminen sitä mukaa kun ajattelu juoksee.

Kantava idea:

Kirjoittaminen auttaa ajattelemaan. Ajatukset saavat omituisella tavalla muodon, kun ne kirjoitetaan paperille ja vähitellen laitetaan järjestykseen. Ehkäpä kyse on siitä, että kirjallinen ilmaisu on rajallisempaa kuin ajattelu, jolloin joudumme pakostakin lokeroimaan ajatuksemme sanoiksi. Tai sitten kirjallinen ilmaisu on rikkaampaa kuin hämyisät mielikuvat – ajatukset saavat kirjoitetuista sanoista kahvoja. Legendan mukaan jo Da Vinci käytti tätä tekniikkaa.

Kirjoitusvirta on yksinkertainen ja paljon käytetty menetelmä kirjailijapiireissä. Paperille yksinkertaisesti kirjoitetaan kaikki mitä päässä liikkuu sitä mukaa kun ajatuksia syntyy. Kun tätä harjoitetta toistetaan, alkavat ajatukset hahmottua paremmin. Keskeistä on, että kritiikin peikkoa ei saa päästää valloilleen – kaikki kirjoitetaan ylös. Menetelmä sopii sovelletusti myös ongelmanratkaisuun.

Työjärjestys:

1. Määritä ongelma tai haaste.
2. Ryhdy kirjoittamaan kaikki ajatukset, mitä päässäsi aiheeseen liittyen tai liittymättä kulkee. Kirjoita ajatuksenvirtaa ylös. Älä kritisoi kirjoittamaasi tai pysähdy ajattelemaan sen kummemmin, mitä kirjoitat. Kirjoita vähintään 5 minuuttia (voit toki jatkaa pidempäänkin jos haluat).
3. Älä lue kirjoittamiasi asioita vaan laita kirjoituksesi talteen. Älä ajattele koko juttua, anna asian olla vaikkapa muutama päivä.
4. Toista vaiheet kaksi ja kolme esimerkiksi kolme tai neljä kertaa.
5. Ryhdy tutkimaan kirjoittamiasi asioita. Etsi niistä yhteyksiä. Ryhdy muokkaamaan niistä kokonaisuuksia esimerkiksi kirjoittamalla tai piirtämällä mieliekartta.

IX. BSS (ONGELMAN HAUDUTTAMINEN)

Menetelmä: Ongelman miettiminen, irtipäästäminen ja hauduttaminen.

Kantava idea:

Legendan mukaan suuria keksintöjä on synnytetty useimmiten kolmessa paikassa: bussissa, sängyssä tai kylvyssä (meillä Suomessa kylpy voidaan vaihtaa saunaan). Syytä tähän ei tiedetä. Kirjainyhdistelmäksi näistä muodostuu BSS, eli Bussi, Sänky ja Sauna.

Mutta ennen kuin idea voi syntyä, sen täytyy hautua. Uusien ideoiden saaminen vie aikansa. Alla täysin epätieteellinen, mutta jostain omituisesta syystä toimiva keino saada ideoita, olitpa sitten bussissa, sängyssä tai saunassa.

Työjärjestys:

1. Määrittele ongelma tai haaste.
2. Kerää tietoa ongelmaan liittyen.
3. Päätä (esim. ennen nukkumaan menoa), että ratkaiset ongelman. Unohda koko ongelma sen jälkeen.
4. Odota. Anna asian hautua.
5. Oivallus tulee jos on tullakseen (bussissa, sängyssä tai saunassa). Usein se tulee.

X. MIELIKUVITUSGURU (MIELIKUVITUSNEUVOJAN KÄYTTÖ)

Menetelmä: Mielikuvituksen käyttö ja ”keskustelu” mielikuvitushenkilön kanssa.

Kantava idea:

Mielikuvitusgurun käytössä ollaan taatusti hämärän rajamailla. Esitetty työjärjestys kertoo kaiken. Lisäkirjallisuudeksi suositellaan **Carlos Castanedan** psykedeelinen ”*Don Juanin opetukset - Yaqui-tietäjän tie*” –kirja.

Työjärjestys:

1. Rentoudu.
2. Kuvittele, että valkoinen, pehmeä valo ympäröi sinut.
3. Kuvittele, että kuljet omaan lempipaikkaasi.
4. Kuvittele, että tapaat henkisen neuvonantajasi. Käyt hänen kanssaan keskustelun.

Huomioitavaa:

Em. tyyppistä työjärjestystä käytetään muun muassa hypnoosissa ja rentoutuksessa. Tässä humoristisesti esitellyn ideointitekniikan tarkoitus ei ole ivata oikeaa hyponoosia tai rentoutusta millään tavalla.

IDEOINTI- JA OPPIMISMENETELMÄT RYHMILLE

RYHMÄIDEOINNIN TAUSTAA - VIISAAT PÄÄT YHTEEN?

”Viisaat päät yhteen” ja ”ryhmässä tyhmyys tiivistyy” –sanonnat pitävät ryhmien osalta paikkaansa. Ryhmiä – kutsutaanpa niitä sitten tiimeiksi tai joukkueiksi – omaavat monta olemassaolon tarkoitusta. Niiden avulla voidaan muun muassa jakaa työkuormaa, johtaa toimintaa, jakaa tietoa, vahvistaa päätöksiä, jakaa vastuuta ja lisätä yksilöiden sitoutumista.

Ryhmiä voidaan käyttää myös ideoinnissa ja ongelmanratkaisussa. Useat tieteelliset tutkimukset osoittavat, että ryhmät tuottavat yleensä kollektiivisesti *vähemmän* ideoita ryhmätyön tuloksena kuin mitä jokaisen ryhmän jäsenet ideat yksilötyönä yhteensä tuottaisivat. Stereotypia tehokkaasta aivoriihestä ei siis pidä paikkaansa!

Kuitenkin ryhmillä on oma roolinsa ideoinnissa. Ne eivät nimittäin tuota hyvin määrää, mutta sen sijaan ne tuottavat *laadukkaampia* ja rikastuneempia ideoita kuin yksilöt. Ryhmässä ideat joutuvat arvioinnin kohteeksi, jolloin täysin idioottimaiset ideat karsiutuvat pois ja kun useampi pää on niitä pohtimassa, saadaan myös aikaan parempia ideoita.

Lisäksi ryhmien etu verrattuna yksilöihin on se, että rohkeus toimeenpanna uusia ideoita on korkeampi – jaettu vastuu madaltaa kokeilemisen kynnyistä. Tarkkaa syytä tähän ei tiedetä. Ehkäpä se johtuu joko vastuuntunnosta muita ryhmän jäseniä kohtaan, laumasieluisuudesta tai rohkeiden johtajien kannustuksesta.

Suoranaista taikakaavaa hyvälle ideointiryhmälle ei ole löydetty. Tehokkuuteen ja toimivuuteen vaikuttavat muun muassa niin ryhmän koko, yksilöiden persoonat ja osaaminen, henkilösuhteet, yksilöiden ja koko ryhmän tavoitteet kuin ryhmän kehityskaari.

VINKKEJÄ RYHMÄIDEOINTIIN

1. Ideointi ryhmissä saattaa olla joskus haasteellista; avoimuus saattaa olla hankalaa, samoin tuottavuus yhdessä.
2. Ryhmän ideointikykyä voidaan parantaa lämmittelyharjoituksilla. Ne auttavat “päästämään irti hallinnasta” sekä unohtamaan jäykkyyden ja turhan totisuuden.
3. Fasilitaattorin tulee varmistaa, että ideointi tapahtuu oikeanlaisessa ympäristössä. Esimerkiksi vaativat pomot ja tarve sopeutua ryhmään voivat estää ideoiden syntymistä. Myös personalisuuserot tulee huomioida - toiset ovat ulospäin suuntautuneita, toiset taas hiljaisempia.
4. “Raa’at” ja “hölmöt” ideointimenetelmät ovat tärkeitä - niiden tarkoitus on poistaa turhia ajattelun esteitä ja vapauttaa ajattelua.

XI. AIVORIIHI (BRAINSTORMING)

Aivoriihen taustaa

Aivoriihi (engl. *Brainstorming*) on suosittu ryhmäluovuustekniikka. Sen ideana on tuottaa suuri määrä ideoita ongelman ratkaisemiseksi. Menetelmän popularisoi 1930-luvun loppupuolella yhdysvaltalaisen BBDO –mainostoimiston eräs perustajista, **Alex Faickney Osborn**. Hän julkaisi sen kirjassa *Applied Imagination*.

Osborn esitti, että ryhmät pystyvät kaksinkertaistamaan luovan tuotantonsa Aivoriihen avulla. Nykytutkimuksen mukaan ei kuitenkaan ole pysytty osoittamaan, että se tuottaisi yksilöitä enempää ideoita eikä myöskään sitä, että ideat olisivat laadukkaampia. (Allekirjoittaneen) käytännön kokemukset kuitenkin osoittavat, että Aivoriihi rikastuttaa ajattelua ja johtaa myös joissakin tilanteissa suurempaan ideamäärään.

Aivoriihestä on olemassa useita eri versioita. Tässä dokumentissa esitellään muutamia niistä. Vaikka Aivoriiehen kohdistuukin kritiikkiä ja sen tehokkuus on kyseenalaista, on huomattu, että se lisää työviihtyvyyttä ja sitoutumista. Tiiminrakennusharjoitteena se on erinomainen.

Wikipediasta löytyy laajat ja monipuoliset ohjeistukset Aivoriiehen: <http://en.wikipedia.org/wiki/Brainstorming>.

Aivoriihen ominaisuudet

1. Helppokäyttöinen ideointimenetelmä.
2. Pyritään löytämään paljon erilaisia ideoita, joita ei saa arvostella ideointivaiheen aikana.
3. Soveltuu helposti omaksuttaviin ongelmiin, joihin löytyy useita ratkaisuvaihtoehtoja.
4. Ideat esitetään vuoron perään ja fasilitaattori kirjaa kaikki esitetyt ideat näkyviin.

Ryhmä ja fasilitaattori

1. Aivoriihi soveltuu parhaiten alle 10 henkilön ryhmille.
2. Fasilitaattorin tehtävänä on valvoa aivoriihen sääntöjen noudattamista ja esittää tarvittaessa kysymyksiä, jotka edistävät uusien ideoiden saamista (esim. “Miten voimme yhdistää nämä ideat uudeksi ideaksi?”)

Aivoriihen säännöt

Onnistunut Aivoriihen toteuttaminen edellyttää kaikilta ryhmän jäseniltä seuraavien sääntöjen noudattamista:

1. Keskity ideoiden määrään - mitä enemmän ideoita, sen parempi.
2. Ei kritiikkiä ideointivaiheessa.
3. Ideoiden järkevyyttä ei tarvitse perustella.
4. Erikoiset ja kummalliset ideat ovat tervetulleita.
5. Yhdistä ja parantele jo esitettyjä ideoita eteenpäin.

Aivoriihen vaiheet

1. Menetelmään tutustuminen

a. Fasilitaattori kertoo, kuinka aivoriihessä toimitaan ja mitkä ovat keskeisiä pelisääntöjä.

b. Mikäli osallistujat ovat aloittelijoita tekniikan käytössä, voidaan alussa toteuttaa nopea "harjoittelukierros". Se on nopeutettu versio (esim. 10 min) aivoriihestä.

2. Ongelman asettaminen ja rajaaminen

a. Määritellään ongelma ja rajataan se.

3. Ideointivaihe

a. Kaikki osallistujat esittävät ideoita ongelman ratkaisemiseksi.

b. Ideat kirjataan ylös esim. liimalapuille tai seinätaululle.

c. Ideoita ei tarvitse perustella eikä niitä saa arvioida.

d. Pyrkimyksenä on yhdistellä ideoita toisiinsa ja kehittää niitä edelleen.

e. Fasilitaattori voi tarvittaessa koota samantyyppisiä ideoita ryhmiin.

4. Arviointivaihe

a. Jokainen osallistuja tarkastelee ideoita kriittisesti ja arvioi niitä.

XII: IDEAKIERROS (GROUP PASSING TECHNIQUE)

Ideakierros (engl. Group Passing Technique) on muunnos Aivoriimestä. Se perustuu ”idea-arkkien” kierrättämiseen, jolloin jokainen osallistuja jatkokehittää jokaisen muun osallistujan alkuperäistä ideaa eteenpäin.

Ideakierroksen vaiheet:

1. Menetelmään tutustuminen

- a. Fasilitaattori kertoo, kuinka ideakierroksella toimitaan ja mitkä ovat keskeisiä pelisääntöjä.
- b. Mikäli osallistujat ovat aloittelijoita tekniikan käytössä, voidaan alussa toteuttaa nopea ”harjoittelukierros”. Se on nopeutettu versio (esim. 10 min) aivoriimestä.

2. Ongelman asettaminen ja rajaaminen

- a. Määritellään ongelma ja rajataan se.

3. Ideointivaihe - ideoiden kirjaaminen lapuille ja lappujen kierrättäminen

- a. Jokaiselle osallistujalle jaetaan paperiarkki.
- b. Jokainen kirjoittaa paperiarkille yhden ratkaisuihan.
- c. Kun kaikki ovat kirjoittaneet ideansa, jokainen siirtää oman arkkinsa eteenpäin vieressä istuvalle osallistujalle.
- d. Jokainen kirjoittaa samaansa arkkiin jatkokehitysideita.
- e. Kun jatkokehitysideat on kirjattu, tehdään uusi vaihto eteenpäin.
- f. Kun arkit ovat kiertäneet täyden kierroksen on ideointivaihe ohitse.

4. Arviointivaihe

- a. Fasilitaattori lukee kunkin idean ja siihen liittyvät jatkokehitysideat ääneen.
- b. Osallistujat tarkastelevat luettua ideaa kriittisesti ja arvoivat sitä.
- c. Tarvittaessa osallistujat voivat antaa kullekin arkille oman arvionsa, esim. plus -merkin hyvälle idealle.

5. Valintavaihe

- a. Valitaan parhaat ideat arvioiden perusteella (esim. plus -merkkien määrällä).

XIII. IDEAKÄVELY (BODYSTORMING)

Ideakävely (engl. Bodystorming) on muunnos Aivoriihestä. Se toteutetaan aivan kuten Aivoriihi, paitsi että ideointivaihe toteutetaan kuljeskelemalla ympäriinsä ja kirjoittamalla omia ajatuksia paperille.

Ideointivaihe toteutetaan seuraavalla tavalla:

1. Seinille kiinnitetään yhtä monta isoa paperiarkkia kuin on osallistujia.
2. Ideakävelyssä kukin kirjoittaa omalle paperiarkilleen niin monta ongelman ratkaisuideaa kuin hänelle tulee mieleen. Ideat kirjoitetaan siten, että niiden väliin jätetään tyhjää tilaa. Tarvittaessa voidaan käyttää liimalappuja.
3. Kun ideointi alkaa tyrehtyä, ryhmäläiset alkavat kiertää ja tarkastella muiden ideoita aina yksi idea kerrallaan.
4. Ideoita kehitellään edelleen ja näin syntyneet ideat kirjoitetaan aina alkuperäisten läheisyyteen.
5. Toisten esittämät ideat synnyttävät yleensä uusia ideoita ja jalostuvat kävelyn aikana.
6. Ideoinnin aikana ei kommunikoida eikä esitetä kritiikkiä.

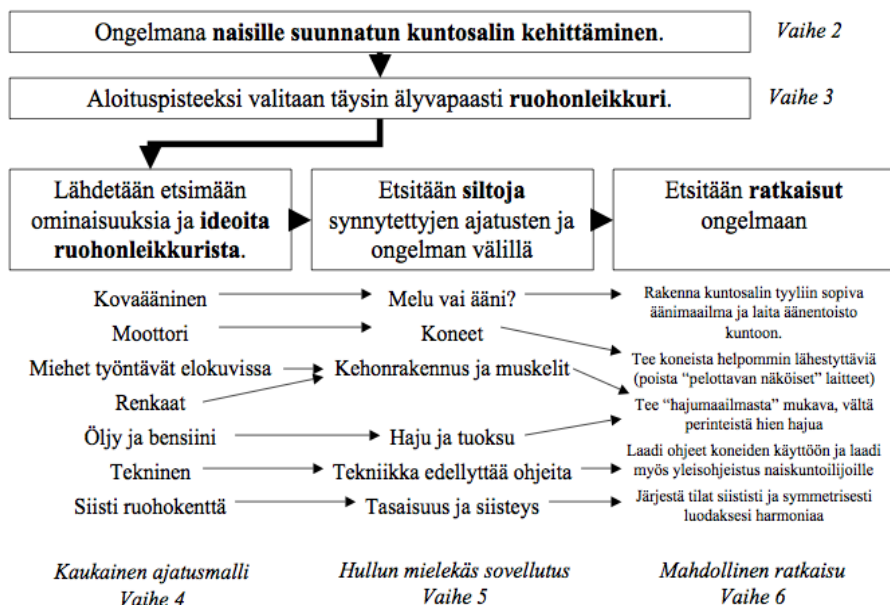
XIV. KAUKAISET AJATUSMALLIT

Kaukaisten ajatusmallien menetelmässä tuotetaan analogia-ajattelulla sekä arkisia että hyvinkin innovatiivisia ideoita. Tarkasteltavan ongelman ulkopuolelta valitaan jokin kappale, eliö tai ilmiö, jonka ominaisuuksista laaditaan lista. Menetelmällä syntyy nopeasti paljon ideoita. Suurin osa ei johda mihinkään, mutta tavoitteena onkin irtautua totutuista poluista.

Työskentelyssä käytetään apuna liimalappuja ja seinätaulua ideoiden ylöskirjaamiseksi.

Kaukaiset ajatusmallit -menetelmän työjärjestys

1. Fasilitaattori ohjeistaa osallistujat tekniikan ideaan ja toimintatapoihin.
2. Määritellään ja rajataan ongelma.
3. Valitaan jokin sattumanvarainen asia, ilmiö tai esine, joka toimii aloituspisteenä ideoiden saamiselle. Sen ei tarvitse liittyä millään tavalla ongelmaan.
4. Ryhdytään etsimään ominaisuuksia, jotka aloituspisteellä on.
5. Ryhdytään etsimään ominaisuuksien yhtäläisyyksiä valittuun ongelmaan.
6. Etsitään yhtäläisyyksien avulla ratkaisuja ongelmaan.



Esimerkki Kaukaiset ajatusmallit –menetelmän käytöstä kaaviona

BUZANIN RYHMÄOPISKELUMENETELMÄ (GROUP BLITZ)

*Ryhmätreeni (engl. "Group Blitz") on Tony Buzanin Make the Most of Your Mind –kirjassa esittämä ryhmäopiskelumenetelmä. Sen tarkoituksena on tuoda siihen osallistuville tahoille **laaja tietämys sekä uusia ideoita** jostakin käsiteltävästä aihealueesta. Oppiminen tapahtuu kirjallisuuden ja materiaalien sekä yhteisöllisen oppimisen keinoin.*

Buzanin väittämän mukaan ryhmätreeni nopeuttaa oppimista moninkertaiseksi verrattuna yksilöoppimiseen. Treeni lisää tietoutta myös niissä aihealueissa, jotka eivät ole oppijoille entuudestaan tuttuja. Näin ollen se soveltuu hyväksi ”orientaatiohöykytykseksi” uusiin aihealueisiin.

Ryhmätreeni on suunniteltu antamaan osallistujille jatkosovellutuskyykyä valittuun aihealueeseen. Alun perin se on tarkoitettu esimerkiksi tenttiin tai kokeeseen valmistautumiseen, mutta sitä voidaan luontevasti soveltaa myös aikuisoppimiseen, jossa ei käytetä perinteisiä tenttejä.

Oppimisen lisäksi ryhmätreeni on mainio ryhmäkoheesio luoja – se on hauska ja sosiaalinen tapa oppia.

Ryhmätreenin ominaisuudet ja piirteet

Osallistujia on tyypillisesti **kolmesta kuuteen (3...6 hlö)**. **Treeni ei edellytä fasilitaattoria tai valmentajaa**, joskin häntä voidaan tarvittaessa käyttää.

Aihealueeksi valitaan kaikkien tarvitsema aihealue (esim. johtaminen tai yksilön oppiminen Tulisieluissa tai Tulisoihuissa). **Jokainen osallistuja valitsee itselleen aihealuetta käsittelevän kirjan ja/tai aineistoa**. Valmentaja voi tuoda myös lisämateriaaleja, kuten aihealuetta käsitteleviä artikkeleja tai kirjoja. Ryhmätreeniä voidaan alustaa myös asiantuntijaluennoilla tai pienryhmätöillä.

Ryhmätreeni kestää tyypillisesti **yhden päivän** joskin se voi olla pidempi mikäli käsiteltävä aihealue on laaja. Treenin aikana **luetaan innostavia kirjoja, jaetaan ideoita niistä, laaditaan yhteisiä muistiinpanoja, rentoudutaan ja pidetään hauskaa**.

Treeni soveltuu parhaiten tilanteeseen, jossa halutaan saada ”kunnon **tietopläjäys**” jostakin keskeisestä aihealueesta.

Ryhmätreenissä tarvittavat välineet ja tilat

1. Aihealueen kirjat (esim. 1 per osallistuja, eri kirjat jokaisella)
2. Lisäkirjallisuutta ja aineistoa aiheesta (esim. artikkelit)
3. Henkilökohtaiset muistiinpanovälineet
4. Flappitaulu ja iso kasa tusseja
5. Rauhalliset tilat yksilön lukuhetkiin
6. Kunnolliset ryhmätyöskentelytilat

Ryhmätreenin vaiheet

1. Valmistautuminen, fyysinen rentoutuminen

a. Valmistautumisessa voidaan käyttää fyysistä rentoutumista tai vaikka Par-tus –menetelmissä tuttua ”aloituskierrosta” orientoitumiseen.

2. Kirjan valitseminen ja oppimistavoitteiden asettaminen (20-50 min)

a. Jokainen osallistuja valitsee itselleen soveltuvan aihealueen kirjan ja muita tarvittavia materiaaleja.

b. Tavoitteena on luoda tavoitteet omalle oppimiselle. Jokainen miettii kirjallisesti, millaisia tavoitteita hän asettaa ryhmätreenille ja mitä tietoa hän valitsemastaan kirjasta etsii.

3. Tauko (5-10 min)

4. Kirjan lukeminen, osa I (40-60 min)

a. Tavoitteena on luoda yleiskuva luettavasta kirjasta tutustumalla materiaaliin ja laatimalla siitä muistiinpanoja.

b. Muistiinpanoja voidaan tehdä esimerkiksi käyttämällä miellekarttoja, listoja, taulukoita tai piirustuksia.

5. Tauko (5-10 min)

6. Kirjan lukeminen, osa II (1-2 h)

- a. Tavoitteena on lukea kirja tehokkaasti ja löytää sieltä itselle tärkeitä asioita. Myös tukimateriaaleja tutkitaan.
- b. Jokainen lukee omaa kirjaansa tehden muistiinpanoja ja poimien sitä tietoa, minkä kokee tarpeelliseksi. Koko kirjaa ei tarvitse lukea, eikä sellaisiin kohtiin kannata juttua, jotka tuntuvat epäolennaisille.

7. Tauko ja ruokailu (1 h)

- a. Syö hyvin, mutta älä liikaa.

8. Kirjan lukeminen, osa III (1-2 h)

- a. Kirjan ja muiden aineistojen lukeminen jatkuu...

9. Tauko (5-10 min)

10. Kertaus (30-60 min)

- a. Tavoitteena on kerrata luetut asiat ja pohdiskella niitä perinpohjaisesti.
- b. Jokainen kertoo lukemansa materiaalin ja muistiinpanonsa.

11. Tauko (5-10 min)

12. Yhdessä oppiminen ja ideoiden vaihtaminen (25 min per henkilö)

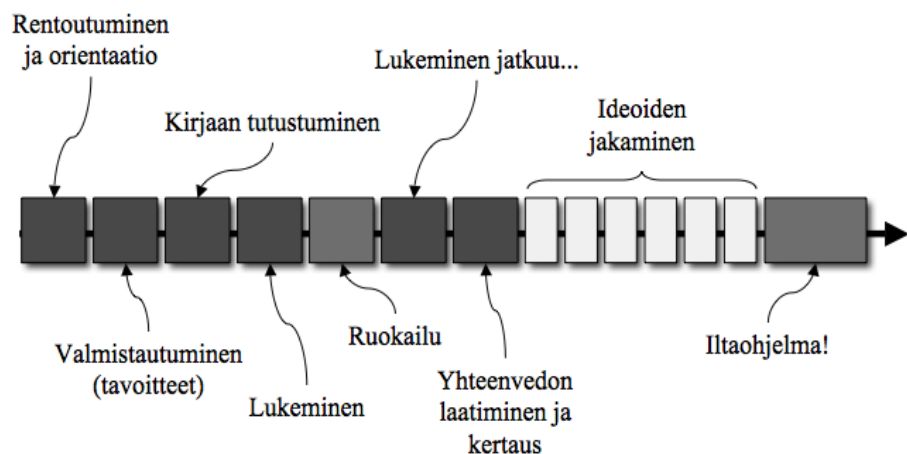
- a. Jokainen esittelee saamansa ideat kirjastaan muistiinpanojen, esitelmän ja keskustelujen avulla.
- b. Muut laativat omat muistiinpanonsa keskusteluista.
- c. Pidä taukoja tarvittaessa.

13. Iltaohjelma

- a. Juhli, pidä hauskaa. Todellinen oppiminen tapahtuu epävirallisessa ympäristössä!

14. Nukkuminen

- a. Nuku hyvin, anna ideoiden upota aivoihisi.



OSA VI: SYNNYTYKSET

SYNNYTYS (BIRTH GIVING)

Synnytyksen taustaa

Synnytys (engl. Birth Giving) on kollektiivinen ideointi- ja näyttöprosessi. Se on eräs keskeisistä Partus –menetelmien oppimisen työkaluista. Synnytys on osa Partus Rakettimallin Yhteisön oppimisprosessia (Y2). Se sijoittuu prosessin keskellä olevaan Nonakan ja Takeuchin tiedon synnyttämisen teorian (engl. knowledge Creation) ”Ulkoistaminen” –ruutuun, jossa hiljaista tietoa (tekijän tietoa) muunnetaan, eli ulkoistetaan (engl. externalization), eksplisiittiseksi tiedoksi (näkyväksi tiedoksi) dialogin avulla.

Synnytys on kehitetty alun perin tilanteisiin, joissa ryhmän (esimerkiksi oppimistii-min) tulee yhdistää ajatuksensa ja ideansa uuden, kollektiivisen tiedon synnyttämiseksi. Lisäksi se on myös näyttö ryhmän sen hetkisestä osaamisesta.

Välineenä se soveltuu moniin eri ympäristöihin. Esimerkiksi kouluympäristöissä se korvaa erinomaisesti perinteiset yksilökeskeiset tentit ja kotitehtävät. Aikuiskoulutuksessa sitä voidaan käyttää valmennuspäivien aikana saatujen ajatusten konvergointiin, eli tiivistämiseen. Liike-elämäympäristöissä synnytys taas auttaa yksittäisiä ihmisiä muodostamaan kokonaiskuvan nykytilanteesta tai kehittämän uusia ratkaisuja tulevaisuutta silmällä pitäen.

Käsite ”synnytys” viittaa antiikin filosofi Sokrateksen ideaan kätilönä toimimisesta (kätilöintimenetelmä, kreik. maieutikos). Kantavana ajatuksena siinä on se, että tietämys totuudesta on piilevänä kaikissa ihmisissä. Synnytys tuo tämän ”piilevän tietämyksen” esille kollektiivisesti.

Synnytyksen periaatteita

1. Synnytys on ryhmän näyttö sen hetkisestä osaamisesta.
2. Synnytys tehdään ryhmänä. Kaikki osallistuvat sen tekemiseen (vapaamatkustajia ei sallita!).
3. Synnytys kohdentuu käytännön toteutukseen.
4. Synnytyksessä keskitytään (1) ratkaisemaan ongelma ja (2) tuottamaan uusia ideoita.
5. Synnytys on johtamishaaste ryhmälle.
6. Synnytyksen tulee tarjota useita vaihtoehtoja.
7. Synnytyksestä tehdään tarvittaessa dokumentti.
8. Synnytyksen sisällöt ja siitä syntyvä aineisto on luottamuksellista.
9. Synnytys arvioidaan yhdessä ja arvioinnista pyritään oppimaan.
10. Synnytyksessä pidetään hauskaa, suhtaudutaan asioihin vakavalla huumoriotteella, tehdään töitä, ideoidaan ja yllätetään kuulijakunta

