



KEHITÄ JA KEHITY
MUSEOSSA

Työkirja innovointiin

KEHITÄ JA KEHITY
MUSEOSSA

Työkirja innovointiin

Toim. Heini Sorakivi
Aboa Vetus & Ars Nova
Humanistinen ammattikorkeakoulu julkaisuja, 83.

Aboa Vetus & Ars Nova

ISBN 978-952-5820-20-1 (painettu)

ISBN 978-952-5820-21-8 (verkkojulkaisu)

Humanistinen ammattikorkeakoulu julkaisuja, 83.

ISSN 2343-0664 (painettu)

ISSN 2343-0672 (verkkojulkaisu)

Tekijät:

Heini Sorakivi, hankekoordinaattori (Aboa Vetus & Ars Nova)

Marianna Karttunen, museolehtori (Tekniikan museo)

Vanessa Kairulahti, hankesuunnittelija (Tekniikan museo)

Minna Hautio, lehtori (Humak)

© Kirjoittajat

Taitto: Jari Nieminen

Kuvat: Jari Nieminen (ellei toisin mainittu)

Prigi Oy

Turku 2019

SISÄLLYS

1. Museosta inspiraatiota innovointiin 1

Heini Sorakivi ja Vanessa Kairulahti

Museo sytykkeenä ja oppimisympäristönä 1

Osaamista ja ideoita kulttuuriperinnöstä 2

2. Innovaatio ja innovaatioprosessi 3

Minna Hautio

Mikä innovaatio on? 3

Miten innovaatiot syntyvät? 3

Innovaatio-osaaminen ja innovaatiokasvatus 4

3. Innovaatiotoimintaa museossa 5

Heini Sorakivi

Ajatushautomo 5

Innovointikurssi 13

4. Menetelmät 25

Heini Sorakivi, Marianna Karttunen ja Vanessa Kairulahti

Inspiraatio 25

Tiedon kerääminen 32

Ideointi 35

Ideasta eteenpäin 38

Reflektio 39

5. Valmennuksen tueksi 41

Heini Sorakivi

1. MUSEOSTA INSPIRAATIOTA INNOVOINTIIN

Museot ovat täynnä tarinoita luovuudesta sekä erilaisista ongelmista ja ratkaisuksista – oman aikansa innovaatioista. Voivatko kulttuuriperintö ja taide auttaa ratkomaan myös tämän hetken ongelmia? Miten museo voi tukea innovaatioprosesseja?

Tämä työkirja esittelee menetelmiä, joissa kulttuuriperintö ja taide toimivat innoittajina, rohkaisijoina ja tukena uusien ratkaisujen kehittämiselle. Menetelmät on kehitetty yhteistyössä museoiden, korkeakoulutuksen ja yrittäjyyskasvatuksen ammattilaisten sekä korkeakouluopiskelijoiden kanssa. Työkirjaan valitut menetelmät kehittävät työelämätaitoja, kuten ongelmanratkaisukykyä, tiimityötaitoja ja luovaa ajattelua. Ne kannustavat kriittiseen ajatteluun, omien vahvuuksien tunnistamiseen ja antavat rohkeutta toimia ja vaikuttaa.

Museo sytykkeenä ja oppimisympäristönä

Museot ovat keskenään hyvin erilaisia niin kokonsa kuin sisältöjensä puolesta. Yhteistä niille kuitenkin on, että ne keräävät, säilyttävät ja tutkivat sekä välittävät elämyksiä ja tietoa maailmasta pitkälläkin aikajänteellä. Museoiden koelmiin kerätyt esineet ovat muistamisen välineitä ja muodostavat valtavia tietopankkeja, joiden aineistot ovat avoimena loputtomille tulkinnoille. Museoesineet ovat olemassa nyt, mutta ne kertovat menneestä ja voivat auttaa hahmotamaan tulevaa. Museoesineiden ja taiteen avulla voidaan tutkia mennyttä, tarkastella tätä hetkeä ja tuoda esiin myös vaihtoehtoisia todellisuuksia ja tulevaisuudenkuvia.

Museoiden tavallisin esittämistapa on näyttely. Sen tarinalisuus ja moniaistisuus mahdollistavat tiedon omaksumisen kokemuksellisesti, oivalluksia ja ymmärrystä luoden. Liitämme aikaisempia tietojamme ja kokemuksiamme esineisiin ja taideteoksiin, joita kohtaamme. Syntyvät assosiaatiot ja tulkinnat ovat siksi omakohtaisia. Museossa voikin oivaltaa uutta paitsi ympäröivästä maailmasta, myös itsestään.

Innovointi on luovaa ongelmanratkaisua, jonka ytimessä on asioiden uudenlainen yhdistely. Totutusta poikkeava ympäristö voi auttaa näkemään ja tekemään asioita uudella tavalla. Museoiden ajallinen perspektiivi antaa vertailukohtia ja auttaa katsomaan nykyhetkeä etäämmältä tuoden esiin näkökulmia, joita emme välttämättä tulisi arjessa löytäneeksi. Tarinat, esineet, taideteokset sekä moniaistiset näyttelyt herättävät mielikuvituksen sekä auttavat laajentamaan ajattelua ja löytämään uusia yhteyksiä.

Uusien ratkaisujen kehittäminen on myös oppimista ja oivaltamista. Innovaatiotyöskentelyn alustana museo on paitsi sytyke ideoille, myös oppimisympäristö. Tasa-arvoinen ja suhteellisen neutraali museoympäristö luo hyvän alustan yhteistyölle ja vuorovaikutukselle. Tilassa liikkuminen ja moniaistisuus keventävät työskentelyä, rikkovat ryhmärooleja sekä mahdollistavat rennomman kanssakäymisen. Näin myös omien ajatusten jakaminen helpottuu. Museossa kaikilla on oikeus omakohtaiseen kokemukseen, mikä tekee yksilöiden erilaiset vahvuudet näkyväksi ja tukee osallistumista.



Osaamista ja ideoita kulttuuriperinnöstä

Tässä työkirjassa esitellyt menetelmät on suunnattu erityisesti pian työelämään siirtyville opiskelijoille ja nuorille aikuisille. Menetelmiä on kuitenkin mahdollista hyödyntää myös nuorempien osallistujien kanssa esimerkiksi ryhmäytymisen, keskustelun tai ideoinnin tukena. Kirja on tarkoitettu kaikille nuorten kanssa työskenteleville esimerkiksi kouluissa, nuorisotyössä ja museoissa. Kirja auttaa löytämään uusia näkökulmia, toimintatapoja ja oppimisympäristöjä nuorten aktivoimiseen ja innovaatiokoulutukseen.

Menetelmien avulla kulttuuriperintöä tarkastellaan katsojan omista lähtökohdista. Työkirja ohjaa vuorovaikutukseen museoesineiden ja taideteosten kanssa sekä kannustaa kat-

somaan, tutkimaan ja tulkitsemaan. Esitellyt menetelmät on kehitetty tekniikkaan sekä historiaan ja nykyaikaiseen keskittyvissä museoissa, mutta niitä voi soveltaa myös muissa oppimisympäristöissä.

Työkirja on syntynyt osana Aboa Vetus & Ars Novan koordinoimaa Museot innovaatioalustoina -hanketta, jossa osatoteuttajina olivat Tekniikan museo, Humanistinen ammattikorkeakoulu Humak ja Nuori Yrittäjyys ry. Hankkeessa järjestettiin museoissa yhteiskunnallisia ajatushautomoja sekä korkeakouluopiskelijoille suunnattuja innovointikursseja. Hanke on saanut rahoituksensa Euroopan sosiaalirahastolta ja on osa Euroopan komission Kestävää kasvua ja työtä 2014–2020-ohjelmaa.

2

INNOVAATIO JA INNOVAATIOPROSESSI

Mikä innovaatio on?

Innovaation lähtökohtana on uuden ideointi. Pelkkä hyvä idea, suunnitelma tai keksintö eivät kuitenkaan ole vielä innovaatioita – sellaisiksi ne muuttuvat vasta siinä vaiheessa, kun niiden toimivuus ja hyöty on testattu ja hyväksi havaittu kohderyhmän kanssa. Kohderyhmän tunteminen on innovaatiotoiminnassa keskeistä, sillä innovaation ydin löytyy nimenomaan kohderyhmän tarpeista. Innovaatioita ei siksi voi tehdä pelkästään suunnittelupöydän ääressä, vaan kohderyhmän pariin on tarpeen jalkautua jo aikaisessa vaiheessa. Usein kohderyhmä on mukana innovaation kehittämisessä alun ideoinnista saakka.

3

Innovaatiot voivat olla luonteeltaan radikaaleja, eli tekniikkaa, toimintatapoja, markkinoita ja jopa yhteiskuntaa mullistavia. Sellaisia ovat vaikkapa sähkö, opintotuki ja sosiaalinen media. Suurin osa innovaatioista on kuitenkin vähittäisiä, eli ne ovat parannuksia jo olemassa oleviin tuotteisiin, palveluihin tai rakenteisiin.

Miten innovaatiot syntyvät?

Vaikka innovaation idut voivatkin toisinaan syntyä yksittäisenä välähdyksenomaisena hetkenä, sellainen on varsin harvinaista. Useimmiten innovaation synnyttäminen on suunniteltu prosessi. Innovaatioprosessi on ymmärrettävä osin tietoisena, osin alitajuisena, ja siksi sille on annettava riittävästi aikaa ja tilaa. Aikaa tarvitaan ideointiin ja ajatuksen kypsyttelyyn, mutta erityisesti itse innovaatioajatteluun virittämiseen. Se tapahtuu harvoin ihmiselle tutussa tilassa

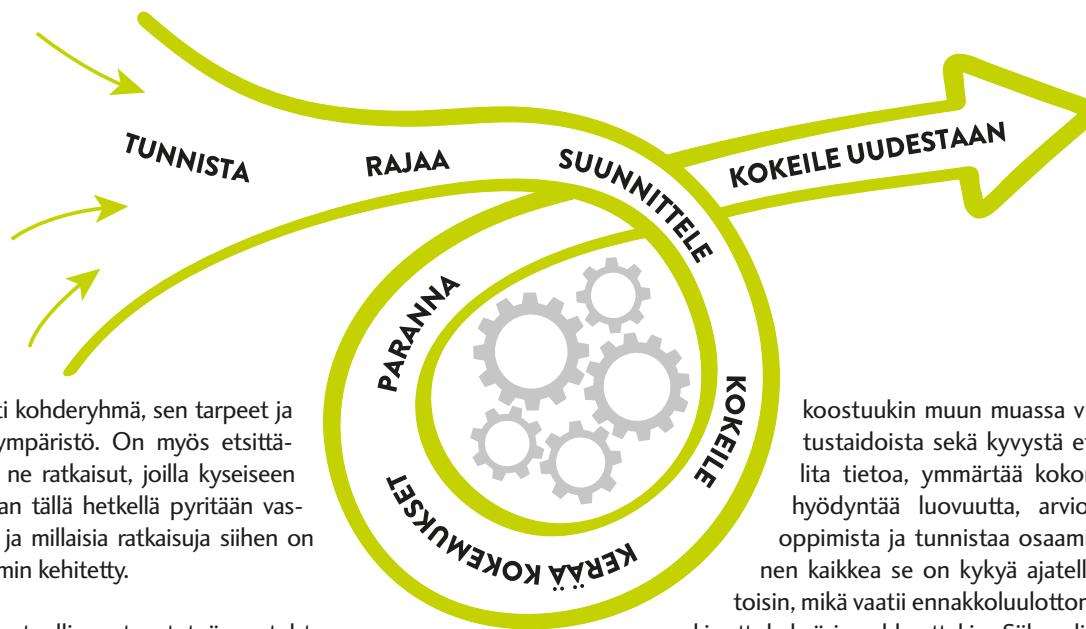
tai tavanomaisen työskentelyn osana, ja vaatii eri aistien stimuloimista, ajatuksen nyrjäyttämistä sivuraiteelle ja heittäytymistä epätavallisiin mielenmaisemiin.

Nyrjäyttely ja heittäytyminen eivät onnistu käden käänteessä, vaan ne ovat taitoja, jotka kehittyvät harjoittelun myötä. Niihin liittyvät harjoitteet eivät välttämättä tuota välitöntä hyötyä innovaation kehittämiselle, eikä sitä pidä niiltä odottaakaan. Ajattelun kääntäminen uusille raiteille on kuitenkin tarpeen, sillä se auttaa tuottamaan epätavallisia ja uudistavia ratkaisuja.

Innovaatioita kehitettäessä ei kannata tarttua ensimmäisenä esiin nousevaan ratkaisuun, sillä se on usein se tavanomainen. Innovaatioprosessille on ominaista, että sen aikana ideoita versoo nopeassa tahdissa. Osa karsiutuu matkan varrella pois, ja vain pieni osa etenee toteutusvaiheeseen, nekin usein alkuperäisestä merkittävästi muuntuneina. Prosessi vaatiikin runsaasti henkistä tilaa, sillä sen on mahdolltava tarvittaessa kääntymään ja muotoutumaan uusiksi.

Innovaatio on tiimityötä, jossa on mukana erilaisia ajattelutapoja ja mielipiteitä sekä monipuolista osaamista. Hyvään innovatiiviseen tiimiin kuuluu eri alojen sisältöosaajia ja erilaisista taustoista tulevia ihmisiä. Ryhmän innovatiivisuus syntyy sekä yksilöistä että ryhmästä. Sen vuoksi on tärkeää kiinnittää huomiota ryhmän mahdollisimman monipuolisen kokoonpanon lisäksi myös sen tasapuoliseen ja kaikki osapuolet huomioon ottavaan toimintaan.

Innovaatio on ratkaisujen tuottamista olemassa oleviin ongelmiin. Kun innovaatiota lähdetään suunnittelemaan, on ensin kartoitettava ongelma ja siihen sidoksissa olevat tekijät,



erityisesti kohderyhmä, sen tarpeet ja toimintaympäristö. On myös etsittävä kaikki ne ratkaisut, joilla kyseiseen ongelmaan tällä hetkellä pyritään vastaamaan ja millaisia ratkaisuja siihen on aikaisemmin kehitetty.

Kun perusteellinen taustatyö on tehty, suunnitellaan ongelmaan ratkaisuehdotus ja muotoillaan se konkreettiseksi tuotteeksi, palveluksi tai rakenteeksi, jota voidaan kokeilla käytännössä kohderyhmän kanssa. Ensimmäisen testauksen on tarkoitus olla kevyt kokeilu, jonka avulla saadaan vastauksia olennaisimpiin toimivuutta ja hyödyllisyyttä koskeviin kysymyksiin. Kokeilusta kerätään palaute, joka analysoidaan huolellisesti. Saadun tiedon perusteella tehdään tarvittavia parannuksia ja uusia kokeiluja niin kauan, kunnes innovaatio on toimiva.

Innovaatio-osaaminen ja innovaatiokasvatus

Innovaatioprosessissa syntyy ryhmän osaamisen pohjalta uutta tietoa ja ratkaisuja määritelyihin ongelmiin. Uuden kehittäminen on aina oppimista. Prosessissa kehittämisen kohteesta oivalletaan jotain uutta. Lisäksi työvaiheiden läpikäyminen kehittää innovaatio-osaamista ja ymmärrystä innovaatioprosessin luonteesta.

Mitä innovaatio-osaaminen sitten käytännössä on? Innovaatioprosesseissa toimitaan tiiviisti tiimin osana, sovelletaan omia taitoja käytännössä sekä astutaan oman mukavuus-, ja ehkä osaamisalueenkin ulkopuolelle. Innovaatio-osaaminen

koostuukin muun muassa vuorovaikutustaidoista sekä kyvystä etsiä ja hallita tietoa, ymmärtää kokonaisuuksia, hyödyntää luovuutta, arvioida omaa oppimista ja tunnistaa osaamistaan. Ennen kaikkea se on kykyä ajatella ja tehdä toisin, mikä vaatii ennakkoluulottomuutta, riskintokkyä ja rohkeuttakin. Siihen liittyy myös kyky sietää epävarmuutta ja ajoittaista epäonnistumista.

Innovaatiokasvatus pyrkii tukemaan näiden taitojen kehittymistä ja lisäämään innovatiivisuutta, eli valmiutta etsiä ja tarjota uusia ratkaisuja. Innovaatiokasvatuksessa ohjataan ideoimaan ja yhdistämään olemassa olevia asioita uudella tavalla. Innovaatiokasvatuksessa työskennellään yhdessä, konkreettisten asioiden äärellä, uutta tietoa luoden ja todellisia haasteita ratkaisten. Työskentely on itseohjautuvaa ja reflektiivistä. Valmiita malleja ja tarkkoja ohjeita annetaan mahdollisimman vähän, sillä myös tehtävänannon määrittely ja ongelman tunnistaminen ovat tärkeä osa oppimisprosesseja. Innovaatiokasvatus kannustaa avoimuuteen sekä kriittiseen ja luovaan ajatteluun.

Innovaatiotoiminnan nähdään usein liittyvän nimenomaan yritystoimintaan, ovathan molempien keskiössä kohderyhmän tarpeiden tunnistaminen sekä uusien tuotteiden tai palvelujen kehittäminen. Innovaatiokasvatus on siten yrittäjyyskasvatuksen luonteva osa. Innovaatiokasvatus ei liity kuitenkaan pelkästään yrittäjyyteen: innovaatio-osaamiseen kuuluva innovaatioajattelua, eli kykyä nähdä asiat toisin ja haastaa vallitsevat käytännöt, tarvitaan missä tahansa toiminnassa, jota halutaan aidosti uudistaa.

3.

INNOVAATIOTOIMINTAA MUSEOSSA

Tästä luvusta löydät avaimet **ajatushautomon** ja **innovointikurssin** toteuttamiseen valitsemassasi museossa. Kumpikin malleista on joustavasti räätälöitävissä eri toimijoiden tarpeisiin. Toimintamallit avaavat innovaatiokasvatus- ja nuorisualan toimijoille sekä korkeakouluille uusia monipuolisia oppimisympäristöjä tarjoten samalla museoillemahdollisuuden tarkastella aineistojaan uudessa valossa sekä kehittää uudenlaista museokäyttäjäyhtä.

Ajatushautomo museossa on oiva tapa synnyttää yhteiskunnallista keskustelua sekä kokeilla uusia ajattelun ja ongelmanratkaisun menetelmiä. Ajatushautomossa museosisällöt toimivat keskustelun ja ideoinnin sytykkeinä. Innovointikurssilla museosisällöt valjastetaan luovuuden ja ajattelun tueksi, kun kokonaisvaltainen innovaatioprosessi tuodaan museoon. Kurssilla museo toimii paitsi inspiraationa, myös oppimisprosessin tukena. Konkreettinen prosessi auttaa hahmottamaan innovoimisen vaiheita ja omaa osaamista sekä kehittää monipuolisesti työelämätaitoja.

Ajatushautomo

Ajatushautomo (englanniksi think tank) tarkoittaa organisaatiota, ryhmää tai keskustelufoorumia, jonka tarkoituksena on kehittää ratkaisuehdotuksia valittuihin ongelmiin. Tässä työkirjassa ajatushautomo on nuorille suunnattu alusta keskustelulle ja ideoinnille, jossa on mahdollista tarkastella yhteiskunnallisia kysymyksiä ja ideoida ratkaisuja niihin liittyviin ongelmiin.

Museoympäristössä toteutettavassa ajatushautomossa museot toimivat linseinä, joiden läpi yhteiskunnallisia aiheita tarkastellaan.

Ajatushautomo museossa koostuu kolmesta osiosta: keskustelun avauksesta, toiminnallisesta osuudesta näyttelyssä sekä yhteenvedosta. Tilaisuus on hyvä rakentaa jonkin teeman ympärille, joka kulkee päivän punaisena lankana. Keskustelun avauksen on tarkoitus toimia alkusysäyksenä valittuun teemaan sekä ajatusten ja kysymysten herättäjänä. Toiminnallinen osuus voi koostua keskustelusta tai työpajatyöskentelystä ja sen tarkoituksena on kehitellä aluksi syntyneitä ajatuksia ja peilata niitä näyttelyympäristöön. Lopuksi päivän aikana syntyneitä keskusteluita, oivalluksia ja ideoita käydään läpi yhteisesti.

Ajatushautomoa voi hyödyntää jonkin ilmiön tai ongelman käsittelyssä, ymmärryksen lisäämiseksi tai ratkaisuehdotusten etsimiseksi. Ajatushautomoa voi myös käyttää innovaatioprosessin alustuksena, jossa luodaan teemoitus tai ongelma, jota varsinaisessa prosessissa ryhdytään ratkaisemaan.

JÄRJESTÄ AJATUSHAUTOMO!

Teeman esittely ja
keskustelun avaus
0,5 h–1,5 h

Toiminnallinen
osuus:
keskustelu ja
ideointi näyttelyssä
1,5 h–3 h

Yhteenveto:
oivallusten ja
ideoiden
läpikäyminen
0,5 h–1 h

ALOITA TÄSTÄ!

Etsi yhteistyökumppani

Korkeakoulut, koulut ja nuorisotalon toimijat: Varaa museotila käyttöösi. Ota yhteyttä valitsemaasi museoon (esimerkiksi asiakaspalveluun tai yleisötyöstä vastaavaan) ja kerro, että olisit järjestämässä muutaman tunnin keskustelutilaisuutta, johon sisältyisi myös toiminnallisia osuuksia näyttelytiloissa. Ajatushautomon optimaalinen kesto on ryhmäkoosta riippuen kahdesta neljään tuntia. Tiedustele myös museoammattilaisten mahdollisuutta osallistua työpajojen suunnitteluun tai toteuttamiseen, sillä heillä on sisällöllistä asiantuntijuutta ja kyky syventää museokokemusta.

Museot: Ota yhteyttä oppilaitokseen tai nuorisotalon toimijaan ja ehdota yhteistyötä ajatushautomon muodossa. Museollanne voi olla valmiiksi mietittynä teema tai aihe, jota haluaisitte käsitellä tai esimerkiksi juuri avautunut näyttely, johon haluaisitte kutsua nuoria keskustelemaan ja ideoimaan uutta.

Mieti jokin yhteiskunnallinen teema, josta haluat päivän lähtevän liikkeelle

Valmistele teeman pohjalta alkusysäys päivään. Se voi olla puheenvuoro aiheesta, paneelikeskustelu, lyhytelokuva tai vaikkapa performanssi. Tyyli on vapaa, mutta esityksen täytyy herättää ajatuksia tai kysymyksiä osallistujissa sekä johdatella päivän teemaan. Puhujia tai esityksiä voi pidemmässä ajatushautomossa olla muutamiaakin.

Pyri tuomaan mukaan monialaisuutta

Pyydä mukaan myös muita oppilaitoksia, oppiaineita tai organisaatioita, ja kutsu alustajiksi eri alojen osaajia.

Valitse muutama tarpeisiisi sopiva menetelmä tämän työkirjan menetelmäosiosta

Parhaiten ajatushautomo-ohjelmaan soveltuvat tehtävät, jotka haastavat eläytymään, löytämään uusia näkökulmia, keskustelemaan ja ideoimaan. Osana ajatushautomoa voit kokeilla myös innovointimenetelmiä museoympäristössä tai pyytää opiskelijoita mukaan ideoimaan ja toteuttamaan työpajoja.

Varaa harjoituksiin tarvittavat materiaalit valmiiksi näyttelytilaan

Harjoitukset voivat olla esimerkiksi rasteja, joita osallistujat kiertävät.

AJATUSHAUTOMON KULKU:

- Toivota kaikki tervetulleeksi ja esitele päivän ohjelma. Kerro myös päivän teema ja esitele puhujat / esiintyjät.
- Varaa aikaa (noin 15–30 min) kysymyksille keskustelun avauksen jälkeen. Voit miettiä myös valmiita keskustelunaloituksia siltä varalta, ettei yleisössä heti synny kysymyksiä esityksen / puheenvuoron jälkeen.
- Lyhyen keskustelun jälkeen jaa osallistujat noin viiden hengen pienryhmiin siten, että ryhmiin tulisi mahdollisimman paljon eri aloja opiskelevia, eri ikäisiä tai entuudestaan toisilleen vieraita ihmisiä.
- Ohjaa jakaantuminen työpajoihin, ja kannusta käyttämään näyttely-ympäristöä ideoinnin ja ongelmanratkaisun apuna. Käsiteltyjen ongelmien tai ratkaisujen ei tarvitse liittyä museoihin tai kulttuuriperintöön. Tarkoituksena on käyttää museoympäristöä inspiraationa. Työkirjan seuraavasta luvusta löytyvät menetelmät tarjoavat keskustelunavauksia ja erilaisia tulokulmia esineisiin ja taideteoksiin.
- Lopuksi kerääntykää yhteen kokoamaan päivän anti. Voitte esimerkiksi pohtia, millaiset asiat herättivät ryhmissä keskustelua. Entä millaisia näkökulmia ajatushautomon avasi päivän teemaan? Mikäli valitsit mukaan konkreettisia ideointi- tai innovaatiomenetelmiä, voitte esitellä lopuksi ryhmien kesken päivän aikana syntyneitä ideoita ja oivalluksia.

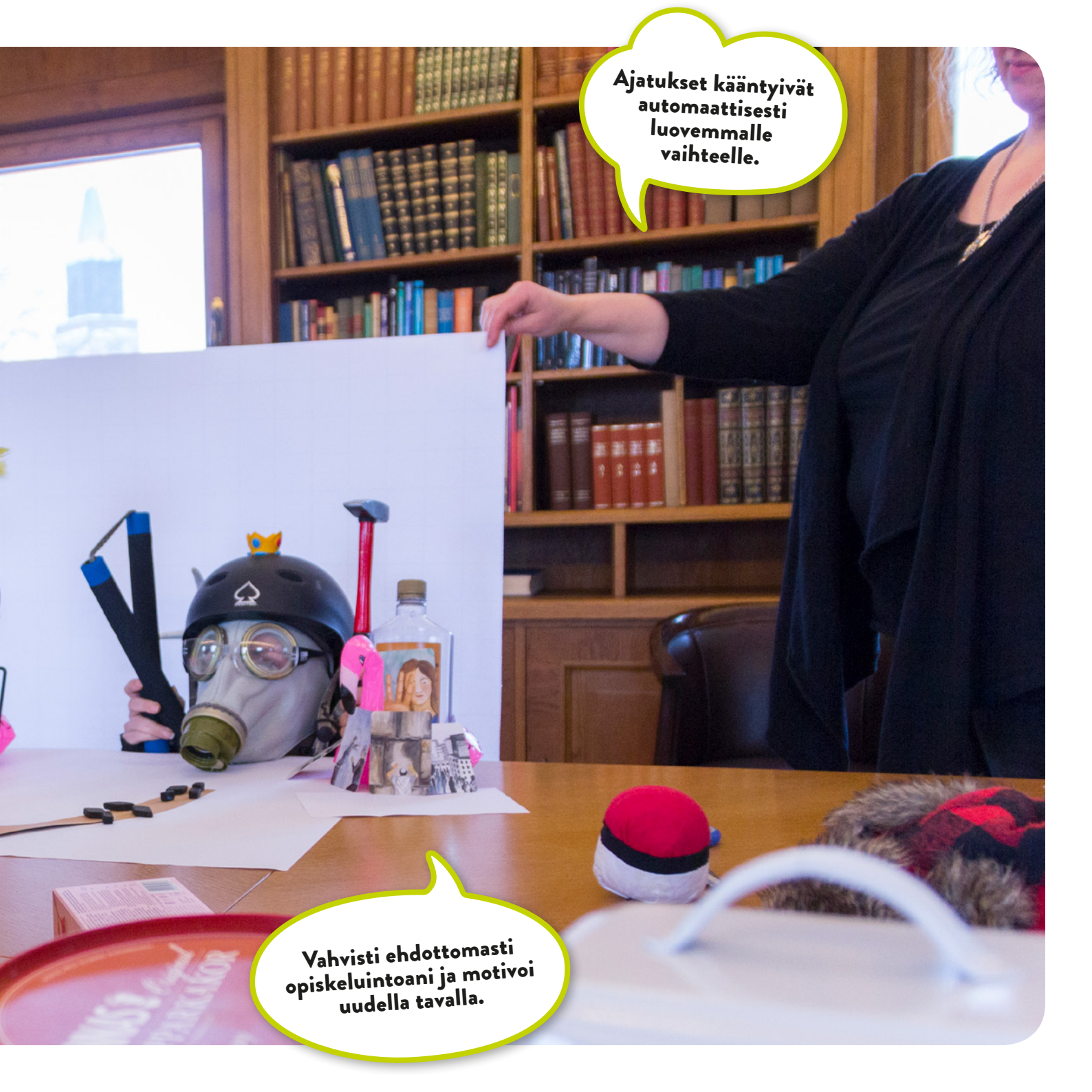


**Kiva konsepti,
jotain uutta!**

**Sain lisäboostia
ja inspiraatiota
innovoinnille
työelämässä.**

**Avara tila
helpotti
ideointia ja
olemista.**

**Opin rohkeutta
ajatella "laatikon ulko-
puolelta", sekä sanoa
ajatuksia ääneen.**



Ajatukset kääntyivät
automaattisesti
luovemmalle
vaihteelle.

Vahvasti ehdottomasti
opiskeluintoani ja motivoi
uudella tavalla.

INNOVOINTIKURSSI

Innovointikurssilla museo tarjotaan alustaksi yhteiskunnallisten ongelmien ratkaisemiselle ja uusien innovaatioiden kehittämiselle. Innovaatioalusta tarkoittaa rajattua paikkaa tai tilaa, jossa tietty joukko ihmisiä, eli innovaattoreita työskentelee jonkin rajatun ongelman parissa pyrkien ratkaisemaan sen joko sosiaalista tai taloudellista arvoa tuottavasti. Innovaatioalustaa määrittää myös selkeä, toistettavissa oleva innovaatioprosessi.

Innovaattoreina toimivat opiskelijat, jotka työskentelevät 4–5 hengen tiimeissä, ja joiden tehtävänä on kurssin aikana kehittää uusi konkreettinen tuote, palvelu tai konsepti valitsemansa kohderyhmän tarpeeseen. Tiimit läpikäyvät kurssilla innovaatioprosessin aloittaen ongelman ja kohderyhmän määrittelystä ja päätyen ideoiden testaamiseen ja jatkokehitykseen.

11

Intensiivinen kurssi kehittää monipuolisesti ongelmanratkaisutaitoja, innovaatio- ja yrittäjäosaamista, ryhmätyötaitoja sekä kykyä sietää epävarmuutta ja stressiä. Osallistujat oppivat toimimaan innovaatioprosessissa ja samalla vahvistuvat projektinhallintataidot sekä tietoisuus omista vahvuuksista. Kurssilla kehitetään ratkaisuja todellisiin arkipäivämme ongelmiin, mikä tekee näkyväksi nuorten mahdollisuuksia vaikuttaa ja toimia yhteiskunnassa.

Innovointikurssi voi lähteä liikkeelle valmiista toimeksiannosta tai ajatushautomosta. Museo toimii paitsi fyysisenä alustana innovaatiotyöskentelylle, myös sisällöllisenä kimmokkeena. Kurssipäiviin sisällytetään museointerventioita tai -työpajoja, joiden aikana opiskelijoille tarjotaan sukelluksia näyttelyihin ja museon kokoelmiin uusien näkökulmien, ajatusten ja oivalusten synnyttämiseksi. Lisäksi kurssi sisältää erilaisia innovaatioharjoitteita Nuori Yrittäjyys ry:n luoman Let's Innovate -kurssirungon pohjalta.

Ohjaajina kurssilla voivat toimia opettajat, museo- ja nuorisovaltuuskunnan ammattilaiset sekä innovaatio- ja yrittäjyyskasvatuksen ammattilaiset. Lisäksi kurssille voidaan kutsua myös eri alojen asiantuntijoita jakamaan osaamistaan ja sparraamaan opiskelijoita prosessin eri vaiheissa.



Ideasta haluttuun sovellukseen

JÄRJESTÄ INNOVOINTIKURSSI

13



ALOITA TÄSTÄ!

Etsi yhteistyökumppani

Museot: ota yhteyttä korkeakouluun tai nuorisoalan toimijaan ja ehdota museotanne alustaksi innovaatioprosessille. Mieti, mitä olette valmiita tarjoamaan: pelkän tilan vai myös opastusta tai työpajojen ohjausta. Yhteyttä kannattaa ottaa hyvissä ajoin ennen toivottua toteutusta, jotta korkeakoulut ehtivät reagoida ja suunnitella kurssin osaksi opetusohjelmaa.

Korkeakoulut ja nuorisoalan organisaatiot: Ota yhteyttä lähialueesi museoihin ja kysy kiinnostusta lähteä innovaatioalustaksi kurssille. Mikäli mahdollista, hyödynnä myös museoammattilaisten sisältöosaamista museotyöpajojen suunnittelussa ja toteutuksessa. Museoilla on usein tarjota näyttelytilojensa lisäksi myös työpajatiloja, joita kannattaa hyödyntää, sillä kaiken innovaatiotyöskentelyn siirtäminen näyttelytilaan (esim. tehtävien ohjeistukset tai esitysgraafikan näyttäminen) voi olla haasteellista. Huomioithan, että mitä aiemmin olet yhteydessä, sitä varmemmin museon tilat ovat vapaana toivomallesi ajankohdalle.

Monialaisesti toteutettuna kurssi on kaikille osapuolille hedelmällisin. Ottakaa siis mahdollisuuksien mukaan yhteyttä myös muihin oppiaineisiin, korkeakouluihin tai toimijoihin. Projektimaisen ja työelämäorientoivan luonteensa vuoksi kurssi sopii sovellettavaksi moneen kurssikokonaisuuteen ja oppiaineeseen. Myös ohjaus kannattaa toteuttaa monialaisesti. Varatkaa jokaiselle museossa toteutettavalle kurssikerralle vähintään kaksi ohjaajaa.

14

Suunnittele toteutus

Kokoa kurssin runko innovaatioharjoitteista ja museotyöpajoista. Ideoita museotyöpajoihin löydät tämän työkirjan menetelmäosiosta. Alla olevan kurssirungon innovaatioharjoitteista ja välitehtävistä saat lisätietoa Nuori Yrittäjyys ry:n opettajamateriaaleista löytyvästä Let's innovate -kurssin käsikirjoituksesta: <https://vuosiyrittajana.fi/materiaalit>. (Materiaalipankki vaatii rekisteröitymisen.) Verkkosivulta löydät myös valmiit materiaalit kurssiarviointiin.

Kurssisuorituksena toimivat innovointia tukevat välitehtävät, jotka tiimit voivat koota ryhmäkohtaiseksi portfolioiksi tai oppimispäiväkirjaksi. Lisäksi tiimin jäsenet kirjoittavat kurssin ajalta henkilökohtaista oppimispäiväkirjaa, joka voidaan toteuttaa myös esimerkiksi videopäiväkirjana. Oppimispäiväkirjat tukevat innovaatio- ja oppimisprosessin hahmottamista.

Vaikka tavoitteena on kurssin aikana kehittää konkreettinen tuote tai palvelu kokeiluasteelle, oleellisinta on kuitenkin oppimisprosessi – innovoimaan oppiminen. Epäonnistunut kokeilu ei tarkoita huonoa kurssisuoritusta. Uuden kehittäminen on aina kokeilua, johon kuuluvat luonnollisesti epäonnistumiset ja takaiskut. Myös nämä ovat tärkeitä vaiheita oppimisprosessin kannalta.

Huomioi kurssipäiviä suunniteltaessa ryhmäkoko sekä innovaatioalustana käyttämänne museo. Ennen aikataulujen lukkoon lyömistä tai menetelmien valintaa kannattaa tutustua museoympäristöön ja sen mahdollisuuksiin ja rajoitteisiin. Päiviä ei kannata rakentaa liian tiiviiksi. Kurssipäivien päätteeksi on tärkeää jättää tilaa tiimien kysymyksille ja ahdistuksen purkamiselle, jota väistämättä syntyy, kun opiskelijat joutuvat oman mukavuusalueensa ulkopuolelle. Muista sisällyttää kurssipäiviin myös vähintään vartin mittainen tauko.

Jo pelkän museotilan vaikutus ajatteluun ja ryhmätyöskentelyyn on suuri. Sisällytä kurssiin kuitenkin myös ohjattuja museotyöpajoja, sillä ne mahdollistavat pysähtymisen museoesineiden ja taideteosten äärelle. Museosisältöihin syventyminen vahvistaa tilan vaikutusta ja auttaa löytämään uusia tarttumapintoja.

Museotyöpajat kannattaa valita siten, että ne linkittyvät päivän muuhun työskentelyyn. Osallistujille on hyvä perustella, miksi museoharjoitus tehtiin juuri siinä kohtaa prosessia. Näin heidän on helpompi orientoitua harjoitteeseen sekä hyödyntää museosisältöjä osana innovaatioprosessiaan. Ohjaajan on myös hyvä korostaa, etteivät museotyöpajat välttämättä synnytä suuria eteenpäin vieviä oivalluksia, vaan toimivat ennemminkin innovaatioajatteluun virittäytymisenä ja prosessin tukena.

Sopikaa ohjaajien kesken vastuista ja keskinäisestä viestinnästä. Mikäli mukana on ohjaajia eri organisaatioista, miettikää selkeä roolijako. Koska eri korkeakouluilla on erilaiset oppimisolut, voidaan viestimiseen ja suoritusten palauttamiseen käyttää esimerkiksi sähköpostia tai pilvipalveluita. Markkinoikaa kurssi lopuksi kohderyhmille.

INNOVOINTIKURSSIN KULKU:

ALOITUS- LEIRI

Päivän aloitus: kurssin ja museon esittely 30 min

Tutustumisharjoitus ja tiimeihin jakautuminen 30 min

Ryhmyttäviä ja orientoivia harjoitteita: tutustuminen ja tiimin taitojen kokoaminen sekä museotyöpaja 90 min

Tauko 30 min

Kurssin käytännöt 30 min

Teemoitus / toimeksianto (ohjaaja tai vieraileva puhuja) 30 min

Kohderyhmien valinta 30 min

Kohderyhmään tutustuminen haastatteluja tekemällä 45 min

Tehtävän arviointi ja purku 45 min

Tauko 15 min

Käänteinen aivoriihi: 10 tapaa, joilla tuhota kohderyhmän hyvinvointi 60 min

Museotyöpaja: reflektointi 45 min

Henkilökohtainen oppimissopimus 15 min

Kurssi alkaa intensiivisestä yhdeksäntuntisesta aloitusleiristä, jonka aikana tutustutaan ryhmään ja museoon sekä polkaistaan innovaatioprosessi käyntiin. Vaikka yhdeksän tuntia kuulostaa pitkältä ajalta, jokainen tunti tarvitaan, jotta tiimit ehtivät todella tutustua toisiinsa ja saada prosessinsa alkuun. Pitkä päivä myös haastaa opiskelijoita ja ryhmää ylittämään omia rajojaan. Aloitusleiri koostuu kolmesta noin kolmen tunnin osiosta.

Päivä kannattaa aloittaa kurssin sekä työskentely-ympäristön esittelyllä. Voitte pyytää esimerkiksi museon henkilökuntaa paikalle kertomaan museosta. Tässä yhteydessä ohjaajien on tärkeää määritellä museon rooli kursilla: sytyke ja inspiraatio ideoille, näkökulmien ja ajatus-ten avaaja sekä oppimisympäristö. Tämä on tärkeää siksi, etteivät ideoiden sisällöt jumiudu liian tiukasti museoon. Kurssin tarkoitus ei lähtökohtaisesti ole ideoida ratkaisuja museoon. Opiskelijoita kannattaa kannustaa hyödyntämään museotilaa ja kulttuuriperintöä rohkeasti, omista lähtökohdistaan.

Kurssin ja museon esittelyn jälkeen seuraa 4–5 hengen tiimeihin jakautuminen. Jako voidaan toteuttaa esimerkiksi luvun ottamisella tai vaikka silmien värin perusteella. Olennaista on, että ryhmistä saataisiin mahdollisimman heterogeenisiä. Loput ensimmäisestä kolmetuntisesta käytetään tiimiytymistä ja inspiraatiota tukeviin harjoitteisiin. Yhtenä harjoitteista voi hyödyntää museotyöpajaa, jossa tiimi pääsee tutustumaan näyttelytiloihin ja toisiinsa. Ajan sääntämiseksi harjoitteet voidaan toteuttaa rinnakkaisina.

Seuraavan kolmetuntisen aikana käydään läpi kurssin suorituskäytänteet, teemoitus tai toimeksiointi ja aletaan hahmotella kohderyhmää, jonka tarpeeseen ratkaisuja etsitään. Kun kohderyhmät on valittu, tiimit saavat tehtäväkseen haastatella kohderyhmänsä edustajia joko museossa tai sen ulkopuolella.

Viimeset kolme tuntia koostuvat kohderyhmän kartoitusta tukevista innovaatiotyökaluista sekä kurssipäivän reflektoinnista. Päivä on intensiivinen, joten lopuksi on hyvä varata aikaa ajatusten ja opitun jäsentelylle. Reflektion tukena tai pohjustuksena voidaan käyttää museotyöpajaa.

Välitehtävät:

Ongelman ja kohderyhmän määrittäminen

17



Kuva: Nuori Yrittäjyys ry

1. KURSSIPÄIVÄ

Päivän aloitus 10 min

Museotyöpaja 30–45 min

Tiimitehtävä: Mitä olemme saaneet selville kohderyhmästämme? 20 min

Ristipölytys: ajatusten jakoa tiimien välillä 30 min

Tiimitehtävä: Kohderyhmän elämäntilanteet. Millaisia arkipäivän tilanteita kohderyhmä kohtaa? 30 min

Boost hour: Tiimit valitsevat yhden kohtaamansa haasteen tai ongelman, ja etsivät siihen ratkaisuja muiden tiimien kanssa 30 min

Tiimitehtävä: Mitä emme vielä tiedä kohderyhmästämme? 20 min

Seuraavan kerran tehtävänanto 30 min

Ensimmäisen kurssipäivän teemana on kohderyhmä ja sen kartoittaminen. Millaista on kohderyhmän arki? Mitä oikeastaan tiedämme kohderyhmästämme? Mitä emme vielä tiedä, ja miten voisimme saada sen selville? Päivän museointerventio kannattaa valita menetelmäosion kohdasta ”Tiedon kerääminen”. Museotyöpaja voi joko aloittaa päivän tai toimia työskentelyn katkaisijana.

Välitehtävä:

Asiakasprofiilin luominen



2. KURSSIPÄIVÄ

Päivän aloitus 10 min

Museutyöpaja 30–45 min

Vierailija / teeman alustus 20 min

Tiimiarviointi: Mikä on mennyt hyvin? Mikä ei ole sujunut? Mitä olemme oppineet? Mitä teemme toisin tästä eteenpäin? 30 min

Yhden tunnin innovaatiokehä:

1. Tiimit keksivät viisi kohderyhmän unelmatilannetta 10min
2. Keksityistä unelmatilanteista valitaan paras 5 min
3. Kolme innovaatiota, jotka saivat kohderyhmän saavuttamaan unelmatilanteen. 30 min
4. Kymmenen tapaa, jotka muuttavat unelman painajaiseksi 15 min

Jatkotehtävä: Tiimit keksivät kymmenen vastakeinoa, joiden avulla unelman tuhoutuminen voidaan estää 20 min

Boost hour 20 min

Seuraavan kerran tehtävänanto 30 min

19



Toisena kurssipäivänä on teemana ideointi. Tavoitteena on pohtia valitun kohderyhmän unelmia ja painajaisia, eli niitä tavoitteita ja uhkia, jotka luovat raja-arvot ideoinnille. Päivä kannattaa rakentaa tiiviiksi ja intensiiviseksi, sillä nopeatempoisen työskentelyn tarkoituksena on viedä ideoita kohti konkretiaa. Päivän museo-osuudeksi sopii ideointiin keskittyvä työpaja. Museutyöpaja sopii parhaiten päivän alkupuolelle, lämmittelyksi ennen varsinaisia innovaatioharjoitteita.

Välitehtävä:

Idean kokeilu ja pitchaaminen

3.

KURSSIPÄIVÄ

Päivän aloitus 10 min

Museotyöpaja 30 min

Vierailija / teeman alustus 20 min

Oman pitchauksen arviointi tiimissä 10 min

Ristipölytys: ajatusten jakoa tiimien välillä 20 min

Pitchausten kehittäminen ja viimeistely 10 min

Pitchaukset 50 min

Idean jalostaminen saadun palautteen perusteella 15 min

Tiimitehtävä: Mitä olemme oppineet? Miten ideamme on muuttunut? 15 min

Aikajana: Mitä tiimin on vielä tehtävä viimeiseen valmennuspäivään mennessä? 15 min

Seuraavan kerran tehtävänanto 30 min

Kolmannen kurssipäivän tehtävänä tiimien on valmisteltava pitchaus eli kolmeminuuttinen myyntipuhe tähän mennessä kehittämästään ideasta. Päivän aikana harjoitellaan oman idean pukemista sanoiksi sekä palautteen antamista ja vastaanottamista. Valitse museotyöpaja joko kohdasta “Ideointi” tai “Ideasta eteenpäin”, ja sijoita se joko päivän alkuun tai keskivaiheille työskentelyä tauottamaan.

Välitehtävä:

Idean markkinointi

4. KURSSIPÄIVÄ

Aloitus ja alustus teemaan 30 min

Museotyöpaja 30 min

Opiskelijavetoiset markkinointityöpajat 60–90 min

Purku 30 min

Seuraavan kerran tehtävänanto 30 min

Neljäs kurssipäivä keskittyy ideoiden markkinointiin. Päivä koostuu kokonaan tiimien itse rakentamasta ohjelmasta. Jokainen tiimi opettaa muille jonkin hyödylliseksi kokemansa idean markkinointia tukevan työkalun. Tämän päivän museotyöpaja kannattaa sijoittaa heti päivän alkuun. Valitse harjoite kohdasta “Ideasta eteenpäin”. Kurssipäivän loppuun on hyvä varata reilusti aikaa seuraavalla kerralla toteutettavien demojen ohjeistamista varten. Tarkoituksena on, että kurssin viimeisellä kerralla tiimit järjestävät kohderyhmälleen kokeilutilaisuuden, jossa heidän on mahdollista testata ideansa toimivuutta ja kerätä käyttäjäpalautetta.

Välitehtävä:

Idean testaaminen kohderyhmällä

KURSSIN LOPETUS

Tiimien demot 180 min
Demojen purku ja esittely muulle ryhmälle 60 min
Kurssin arviointi 90 min

Kurssin viimeisellä kerralla tiimit toteuttavat demot, joissa testaavat ideoitaan valitsemallaan kohderyhmällä. Demo voidaan toteuttaa joko museossa tai sen ulkopuolella. Kurssin ohjaajat voivat mahdollisuuksien mukaan tulla seuraamaan kokeiluja. Päivän ensimmäinen kolmetuntinen on varattu demoille ja jälkimmäinen toteutetun kokeilun arvioinnille ja koko prosessin reflektoinnille. Kurssin loppuosa voidaan toteuttaa myös siten, että kokeilut tehdään kahden viimeisen kurssikerran välissä, ja viimeinen kerta käytetäänkin kokonaisuudessaan demojen ja käyttäjäpalauteen esittelyyn sekä kurssin arviointiin.



A woman with long brown hair is speaking at a podium with a microphone. She is wearing a light-colored top. In front of her, several people are seated, seen from the back, listening. The background features a large mural of a landscape with a river and trees. The scene is indoors, likely in a museum or lecture hall.


**Tilalla ja sen tuomilla
aistiärsykkeillä on
vaikutusta.**

**Innovointia
voi harjoitella,
eikä se ole vain
tiettyjen ”luo-
vien tyyppien”
ominaisuus.**

**Tuntui että ajatukset
kulkivat vapaammin.
Huomiona myös se,
että ei väsyttänyt
pitkinäkään päivinä,
verrattuna luokka-
huoneeseen.**

**Kurssi antoi hyviä oppeja työ-
elämää varten ja ryhmätyö-
taidot kehittyivät. Oli hienoa
päästä suunnittelemaan ja
toteuttamaan ideoita
alusta asti.**

**Museo ei
luonut
ahdistusta tai
painetta.**

A woman with dark hair and glasses, wearing a dark red cardigan over a green floral dress, stands at the front of a room. She is holding a yellow circular object. In front of her, the backs of several audience members' heads are visible. The room has a modern, industrial aesthetic with orange-colored wooden structures and a laptop on a table. Three speech bubbles with yellow borders contain text in Finnish.

**Ammattimaista,
tuntui, etten olisi
enää opiskelija.**

**Opin omista kyvyistäni
paljon ja uskon soveltuvani
monipuolisempiin työtehtä-
viin kuin aiemmin ajattelin.**

**Virikkeellinen
ympäristö antoi
ajattelulle lisä-
potkua.**

**Opin työskentelemään tehokkaasti
stressin alla, sietämään epämukavia
tunteita, keskittymään tulevaan
toiveikkaasti sekä vahvistin ryhmä-
työskentely- ja vuorovaikutustaitoja.**

4. MENETELMÄT

Seuraavia menetelmiä voit käyttää vapaasti ja sovitellen erilaisissa museoissa ja kulttuuriperinnön äärellä. Menetelmät tarjoavat kulttuuriperintöä ja taidetta hyödyntäviä, osallistavia vinkkejä ryhmätyöskentelyyn, ideointiin, luovaan ongelmanratkaisuun ja reflektointiin. Työpajat on koottu innovaatioprosessin muotoon tukemaan kutakin prosessin vaihetta. Voit hyödyntää menetelmiä myös osana ajatushautomoa tai vain yksittäin, muunlaisissa ryhmätöissä tai projekteissa.

INSPIRAATIO

25

Tästä kohdasta löydät tehtäviä havainnoinnin ja ongelman tunnistamisen tueksi. Tehtävät innostavat, herättävät keskustelua sekä tukevat ryhmäytymistä ja sopivat siksi hyvin esimerkiksi ryhmätyön tai projektin alkumetreille.



Ota rooli!

**Eläytyminen, näkökulmat, keskustelun herättäminen
20–30 min**

Työpajassa harjoitellaan eläytymistä ja herätellään keskustelua sekä moninäkökulmaisuutta.

Tarvitset:

- yhden 3–6 hengen ryhmän
- virikkeellisen ympäristön esimerkiksi museossa tai kulttuuriperinnön äärellä
- paperilappuja ja kyniä
- avoimen mielen ja heittäytymiskykyä!

Menkää jonkin kulttuuriperintökohteen, taideteoksen tai esineen äärelle. Ryhmän jokainen jäsen kuvittelee yhden henkilön ja kuvailee häntä muutamalla sanalla (esim. ikä, sukupuoli, luonne, työpaikka, elämäntilanne, maailmankatsomus). Kuvaukset kirjoitetaan paperilapuille.

Laput käännetään ylösalaisin ja jokainen nostaa yhden lapun. Eläytykää nyt saamanne henkilön rooliin ja kommentoikaa teosta roolistanne käsin.

- *Mihin hän kiinnittäisi yhteisessä tarkastelun kohteessanne huomiota?*
- *Millaisia ajatuksia se herättäisi?*
- *Pitäisikö hän siitä? Miksi? Miksi ei?*

Lopuksi pohtikaa:

- *Miltä tehtävä tuntui? Mitä ajatuksia heräsi?*
- *Jakoiko teos mielipiteitä vai syntyikö ymmärrystä?*
- *Millaisia tunteita teos herätti roolihahmoissanne ja miksi?*
- *Erosivatko roolihenkilöiden näkemykset omistanne?*



Tulkitse tanssien

Eläytyminen, ryhmäytyminen, tulkinnat
10–20 min

Työpajan tavoitteena on tutustua kulttuuriperintöön liikkeen kautta. Mitä uutta voit löytää, kun eläydyt esineeseen tai teokseen kehollasi?

Tarvitset:

- vähintään yhden 3–6 hengen ryhmän
- museoympäristön
- joustavat vaatteet ja reipasta mieltä

Museossa esineet ovat usein hiljaa ja paikoillaan. Valitkaa esine tai teos, jonka haluatte herättää henkiin liikkeen keinoin.

Tutkikaa:

- *Miten esine on liikkunut tai mikä teoksessa liikkuu: onko liike pyörivää, aaltoilevaa, äkkiäistä, mihin suuntaan?*
- *Onko valitsemassanne esineessä tai teoksessa vaikkapa kampia, hammasrattaita, pyöriä?*
- *Millaista ääntä laite on pitänyt tai kuvan taustalla voisi kuulua?*

Muodostakaa pienryhmissä eläviä koneita tai kuvia, joiden ihmisosat ovat liikkeessä ja äänessä ja vaikuttavat toisiinsa.



Kuva: Tekniikan museo



Henkilö kiinnekohtana

Tiedonhankinta ja yhdistely, eläytyminen, näkökulmat, tulkinnat
40–60 min

Tehtävän tarkoituksena on eläytyen tutustua näyttelyyn ja kerätä tietoa luovasti yhdistellen, henkilöhahmoa kiinnekohtana käyttäen.

Tarvitset:

- vähintään yhden 3–6 hengen ryhmän
- museoympäristön
- valmiiksi mietityn henkilön, josta on näyttelyyn tutustumalla mahdollista saada tietoa
- kyniä ja paperia

Tehtävä lähtee liikkeelle henkilöstä, josta on mahdollista kerätä tietoa museon näyttelyä havainnoimalla. Henkilö voi olla esimerkiksi historiallinen henkilö, näyttelykerronnassa esiintyvä kuvitteellinen hahmo tai vaikka taiteilija. Henkilön määrittelemiseksi ohjaaja voi joko etsiä tietoa museon verkkosivuilta, vierailta näyttelyssä etukäteen tai pyytää apua museon henkilökunnalta. Yhteyttä kannattaa ottaa joko museolehtoriin, -pedagogiin tai yleisötyöstä vastaavaan.

Tehtävän aluksi ohjaaja kertoo, kuka henkilö on kyseessä ja ohjastaa ryhmiä keräämään näyttelyn avulla tietoa tästä henkilöstä. Tavoitteena on eläytyä henkilön rooliin ja koota tietoa seuraavien teemojen ympärille:

- *Minä itse: Millainen henkilö on luonteeltaan? Mistä hän pitää? Miltä hän näyttää?*
- *Arki: Mistä henkilön arki koostuu? Ketä siihen kuuluu? Millainen on henkilön tavanomainen päivä?*
- *Ympäristö: Millaisessa ympäristössä hän elää? Miten henkilö vaikuttaa ympäristöönsä, ja toisaalta, miten ympäristö vaikuttaa häneen?*



Ryhmät ottavat teemat ylös ja lähtevät näyttelyyn keräämään tietoa. Jokaiseen kysymykseen ei välttämättä löydy yksioikoista vastausta, joten rohkeatkin tulkinnat ovat sallittuja. Lopuksi kokoonnutaan yhteen jakamaan kerättyä tietoa ja vertailemaan syntyneitä henkilökuvia.



Seikkailurata museossa

Ongelmanratkaisu, ryhmäytyminen, lämmittely
30–60 min

Seikkailuradan muodossa toteutettava työpaja toimii lämmittelynä ongelmanratkaisulle, perehdyttää toimintaympäristöön sekä tutustuttaa tiimiin jäsenet toisiinsa.

Tarvitset:

- vähintään yhden 3–6 hengen ryhmän
- museoympäristön
- valmiiksi mietityn juonen ja tarinan (esim. rikos, jota lähdetään vihjeiden avulla ratkaisemaan.)
- toimintaympäristöön ja esineisiin liittyviä vihjeitä: ristikoita, kuva-arvoituksia, matemaattisia tehtäviä.
- apuvälineitä: esim. lukittavia laatikoita, uv-kyniä ja lamppeja, kyniä ja paperia.
- lisävihjeitä, joilla auttaa ryhmiä eteenpäin tarvittaessa

Työpajan valmistelun yhteydessä kannattaa ottaa yhteyttä museoon, esimerkiksi museolehtoriin tai muuhun yleisötyöntekijään, ja sopia etukäteen työskentelystä näyttelyssä. Koska tehtävä vaatii työpajamateriaalien sijoittamista näyttelytilaan, toimii se parhaiten, kun museossa on hiljaisempaa.

Tutustu etukäteen toimintaympäristöön ja mieti valmiiksi tehtäväradan juoni. Tarina voi liittyä kiinteästi näyttelykerrontaan: keskiössä voi olla esimerkiksi joku näyttelyssä esiintyvä hahmo tai tarina, johon eri pisteiden tehtävät liittyvät, tai vaihtoehtoisesti näyttely-ympäristöä voi hyödyntää löyhemmin, sitoen yksittäisiä esineitä vaikkapa rikostarinan juoneen.

Esimerkkejä taustatarinoista:

Keksijän patenti on varastettu! Auttakaa häntä löytämään syyllinen ja saamaan omaisuutensa takaisin. Keksijä tapasi säilyttää patenttia ... ehkä sieltä löytyisi jokin vihje?

Arkeologi on löytänyt kaivauskertomuksen välistä omituisen muistiinpanon. Kirjoitus muistuttaa salakieltä, jota arkeologi ei tunnista. Auttakaa häntä selvittämään omituisen viestin merkitys. Muistiinpano löytyi kaivauskertomuksesta ... kohdalta. Ehkä kyseinen esine voisi auttaa tehtävässä alkuun?

Etsi ympäristöstä 4–5 kohdetta, joihin liität vihjetehtävän osallistujien ratkottavaksi. Tarkoituksena on, että jokainen tehtävä liittyy jotenkin radan juoneen sekä auttaa osallistujia eteenpäin, kohti seuraavaa tehtäväpistettä. Tehtävät kannattaa pitää yksinkertaisina ja lyhyinä. Hyvin toimivat esimerkiksi matemaattiset arvoitukset (oikea vastaus voi olla vaikkapa lukon avaava numeroyhdistelmä) sekä ristikot, kuva- ja sana-arvoitukset (vastaus voi olla näyttelyesine, jolle osallistujien pitää seuraavaksi suunnistaa).

Sijoita vihjeet ja muu tarvittava materiaali ennakkoon paikoilleen. Vihjeet voi merkitä jollakin symbolilla, joka helpottaa vihjepisteiden löytämistä.

Jaa osallistujat noin 3–6 hengen ryhmiin. Esittele radan taustatarina, ohjeista ryhmät vihjeiden etsintään ja jaa heille tarvittavat etsintävälineet.

Seuraa seikkailijoiden etenemistä ja auta tarvittaessa lisävihjeillä eteenpäin.

Työpajan voi myös sitoa päivän muuhun työskentelyyn. Lopussa ratkaistava tehtävä voi vaikkapa avata laatikon, jossa on jokaiselle ryhmälle oma innovointiteema tai keskustelunaihe innovaatioajatteluun liittyen.



Innovaatio- silmälasit

Havainnointi, näkökulmat, lämmittely 10–20 min

Tämän harjoituksen tarkoituksena on katsoa maailmaa innovaatio-silmälasiensa läpi ja tutkia, miltä esineet tai taideteokset näyttävät, kun niitä tutkitaan innovaatioina. Mitä uutta ja innovatiivista niiden tekijä on oivaltanut?

Tarvitset:

- vähintään yhden 3–6 hengen ryhmän
- virikkeellisen ympäristön esimerkiksi museossa tai kulttuuriperinnön äärellä
- kyniä ja post it -lappuja

Jokainen ryhmä valitsee itselleen jonkin tarkastelun kohteen, kuten esineen tai teoksen, ja tarkastelee sitä innovaation näkökulmasta.

Pohtikaa:

- *Mistä tunnistaa innovaation?*
- *Millaisia innovaatioita löydätte ympäröivästä miljööstä?*
- *Mitä uutta esineen tai teoksen tekijä on oivaltanut?*
- *Millaisia yhteiskunnallisia tilanteita tai tarpeita löytämänne innovaatiot heijastavat?*

Havaintoja ja ajatuksia voi kirjata post it -lapuille ja levittää löydettyjen innovaatioiden luokse ympäri käyttämämme tilaa.

TIEDON KERÄÄMINEN

Tästä kohdasta löydät tehtäviä, jotka tukevat tiedon keräämistä ja yhdistelyä sekä erilaisten näkökulmien ja merkitysten löytämistä. Tehtävät auttavat tarpeen määrittelyssä sekä ongelman lähestymisessä ja rajaamisessa.

Ajatuskartta esineestä

Tiedon kerääminen ja yhdistely, tulkinnat,
kohderyhmäajattelu 20–40 min

Tämä tehtävä haastaa etsimään uusia näkökulmia ja yhdistelemään tietoa rohkeasti. Harjoitus toimii pohjana kohderyhmäajattelulle. Tarkoituksena on havainnollistaa, mitä kaikkea voimme saada irti esineestä vain sitä katsomalla ja hyviä kysymyksiä esittämällä.

Tarvitset:

- vähintään yhden 3–6 hengen ryhmän
- vähintään yhden museoesineen tarkasteltavaksi
- noin A3-kokoisia paperiarkkeja
- kyniä

Ensin jokaiselle ryhmälle valitaan jokin museoesine ja selvitetään, mikä esine on kyseessä. Esineestä ei kuitenkaan tarvita tarkempia taustatietoja.

Esine piirretään paperin keskelle ja tarkoituksena on pohtia kysymyksiä, joita esittää esineelle ja joiden avulla luoda lisätietoa ja tulkintoja esineestä.

Voitte esimerkiksi pohtia:

- *Kuka esinettä on käyttänyt?*
- *Mihin esinettä on käytetty? Onko sitä käytetty harvoin vai usein?*
- *Kuinka tärkeä se on ollut omistajalleen? Onko omistajalla kenties ollut useita samanlaisia esineitä?*
- *Onko se kulkenut hänellä aina mukana vai otettu esiin vain tarvittaessa?*
- *Missä esinettä on säilytetty?*
- *Miksi se on jäänyt pois käytöstä tai hylätty?*

Tavoitteena on pyrkiä vastaamaan esineelle esitettyihin kysymyksiin ja lähteä rakentamaan vastauksista ajatuskarttaa piirretyn esineen ympärille. Oleellista ei ole tietää oikeita vastauksia, vaan pyrkiä tarkastelemaan esinettä mahdollisimman monesta eri näkökulmasta ja tekemään tulkintoja. Halutessanne voitte lopuksi esitellä ajatuskartat yhteisesti.





Tekijän motiivi

Tulkinnat, kohderyhmäajattelu
10–20 min

Tämä harjoitus kääntää katseen esineen tai taideteoksen tekijään ja valmentaa kohderyhmäajatteluun sekä tulkintojen tekemiseen.

Tarvitset:

- vähintään yhden 3–6 hengen ryhmän
- virikkeellisen ympäristön esimerkiksi museossa tai kulttuuriperinnön äärellä

Asettukaa valitsemanne kulttuuriperinnön, museoesineen tai taideteoksen äärelle. Jokainen ryhmä voi valita oman kohteensa. Keskittykää pohtimaan sen tekijää. Oliko heitä yksi vai useampi?

Kiinnittäkää huomiota tekijän motiiveihin. Pohtikaa:

- *Miksi hän teki kyseisen teoksen tai esineen?*
- *Kenelle se on suunnattu? Omaan käyttöön vai jollekin muulle? Laajalle joukolle vai pienemmälle ryhmälle?*
- *Onko se tavoittanut kohderyhmänsä?*
- *Millaisia tekijän motiiveista tai kohderyhmästä kertovia viitteitä voitte löytää?*



Kohderyhmätehtävä

Luova ajattelu, tulkinnat, kohderymääjattelu
30–40 min

Tämän tehtävän tarkoituksena on harjoittaa luovuutta ja merkityksenantoa sekä kehittää kohderymääjattelua. Tehtävässä pohditaan, millainen esine tai teos olisi, jos se olisi henkilö.

Tarvitset:

- vähintään yhden 3–6 hengen ryhmän, mielellään useamman pienryhmän
- museoympäristön
- kyniä ja paperia

Ryhmät etsivät museotilasta jonkin esineen tai teoksen ja miettivät, millainen se olisi, jos sillä olisi persoona.

Jos harjoitus tehdään osana innovaatioprosessia ja tiimillä on jo mietittynä kohderyhmä, voidaan tiimejä ohjeistaa etsimään juuri tätä kohderyhmää symboloiva esine. Millainen voisi olla heidän kohderyhmäänsä kuuluva henkilö? Kenen ongelmaan he ovat ideoimassa ratkaisuja?

Pohtikaa:

- *Millainen tämä “henkilö” on luonteeltaan?*
- *Miltä henkilö näyttää? Minkä ikäinen hän on?*
- *Mitä hän tekee? Onko hänellä harrastuksia?*
- *Mistä hän pitää?*
- *Millaista hänen arkensa on?*

Henkilölle voidaan keksiä myös elämäntarina. Pyydä ryhmiä esittelemään personoitu esine tai teos yhteisesti joko viemällä muu ryhmä sen luokse tai vaihtoehtoisesti valokuvaamalla se.



IDEOINTI

Näistä tehtävistä saat vauhtia ideointiin. Tehtävät haastavat luovaan ongelmanratkaisuun, ennakkoluulottomaan asioiden yhdistelyyn ja erilaisten yhteyksien huomaamiseen.



Ideointi, luova ajattelu, ongelmanratkaisu 30–40 min

Tämä tehtävä harjoittaa ongelmanratkaisukykyä ja luovuutta. Ongelman ratkaisemisen sijaan tehtävässä pyritään toteuttamaan unelmia kulttuuriperintöä inspiraationa käyttäen. Tehtävä toimii myös jatkoharjoituksena kohderyhmätehtävään.

Tarvitset:

- vähintään yhden 3–6 hengen ryhmän
- museoympäristön
- kyniä ja paperia
- valmiiksi mietityn kohderyhmän

35

Pyydä ryhmiä etsimään näyttelystä esine tai teos kuvastamaan sitä, mikä saisi edellisessä tehtävässä kuvaillun tai jo valmiiksi määritellyn kohderyhmän edustajan hulluksi onnesta. Mistä hän unelmoi?

Tehtyään valintansa ryhmät saavat tehtäväkseen keksiä uuden, heidän kohderyhmälleen suunnatun tuotteen tai palvelun, jonka avulla kuvailtu unelmatilanne toteutuisi.



Uusi käyttötarkoitus

Ideointi, luova ajattelu, asioiden yhdistely
20–30 min

Tämän harjoituksen tarkoituksena on hakea inspiraatiota kulttuuriperinnöstä sekä haastaa ideoimaan ja yhdistelemään asioita toisin. Tehtävässä kulttuuriperinnölle ideoidaan uusia käyttötarkoituksia.

Tarvitset:

- vähintään yhden 3–6 hengen ryhmän, mielellään useamman pienryhmän
- virikkeellisen ympäristön esimerkiksi museossa tai kulttuuriperinnön äärellä

Menkää jonkin kulttuuriperintökohteen, museoesineen tai teoksen luo. Jokainen ryhmä voi valita mieleisensä tai ohjaaja voi jakaa ryhmille kohteet. Ohjaa ryhmiä selvittämään, mikä esine on kyseessä, ja pohtimaan, miksi se on tehty.

Keksikää nyt sille jokin uusi käyttötarkoitus.

- *Mihin muuhun esinettä tai teosta voisi käyttää?*
- *Voisiko siitä syntyä uusi innovaatio sovitettuna johonkin toiseen yhteyteen?*

Jakakaa lopuksi syntyneet ideat yhteisesti.

Ota idea esineestä!

Ideointi, asioiden yhdistely, ongelmanratkaisu 20–30 min

Tehtävän tarkoituksena on ideoida uusi palvelu tai tuote kulttuuriperintöä inspiraationa käyttäen. Harjoitus haastaa asioiden luovaan yhdistelyyn ja ongelmanratkaisuun sekä orientoi kohderyhmäajatteluun ja palvelumuotoiluun.

Tarvitset:

- vähintään yhden 3–6 hengen ryhmän
- vähintään yhden esineen inspiraation lähteeksi
- valmiiksi askarrellut kohderyhmä-, tuote- ja haastekortit

Ryhmälle arvotaan lappuarvontana:

- kohderyhmä (esim. opiskelijat, kiireiset ihmiset tai puutarhaharrastajat)
- ideoitava tuote tai palvelu (esim. kulttuuripalvelu, matkailuhärpäke tai urheiluvimputin)
- sekä lisähaaste (kortissa voidaan haastaa ryhmä esimerkiksi innovoimaan keksintö, joka ei vaadi verkkovirtaa, tai ilmoittaa määrärahojen loppumisesta).

Lisäksi ryhmille valitaan vähintään yksi esine tai taideteos inspiraation lähteeksi.

37

Ryhmien tehtävänä on ideoida määrätylle kohderyhmälle kuvatun kaltainen palvelu tai tuote, annettu lisähaaste huomioiden. Lisäksi innovaatioon haetaan inspiraatiota konkreettisesta esineestä: *kuinka käyttäisit esinettä palvelussa? Voisiko innovoitavaan tuotteeseen liittyä esineen mekaniikka tai materiaali?*

Saatuaan idean valmiiksi ryhmä esittelee sen muille.



IDEASTA ETEENPÄIN

Nämä tehtävät sopivat idean muotoiluun ja kehittämiseen. Ne tukevat vuorovaikutus- ja viestintätaitoja sekä auttavat omien ideoiden sanoittamisessa ja perustelemissa. Menetelmät soveltuvat hyvin myös markkinointi- tai palvelumuotoilutehtävien tueksi.

Pitchaa esine!

Viestintä- ja vuorovaikutustaidot, asioiden yhdistely, luova ajattelu 20–30 min

Tehtävän avulla opitaan esittelemään omaa ideaa tai työtä rennosti ja innostavasti. Tehtävä harjaannuttaa kykyä sanallistaa ja perustella omia ideoita sekä yhdistellä asioita luovasti.

Tarvitset:

- vähintään kaksi 3–6 hengen pienryhmää
- museoympäristön
- mielikuvitusta ja heittäytymiskykyä

Ryhmät etsivät näyttelystä jonkin esineen tai teoksen, ja pitchaavat, eli esittelevät “keksinnön” myyvästi oman aikansa potentiaalisille käyttäjille. Pitchauksessa ryhmä voi käyttää hyväkseen esineestä tai teoksesta kertovaa tietoa, tai vaihtoehtoisesti antaa mielikuvituksen lentää ja olla välittämättä objektin alkuperäisestä käyttötarkoituksesta. Tarkoituksena on pitchata muille ryhmille idea tiiviisti ja vakuuttavasti sekä käyttää valittua esinettä tai teosta mahdollisimman oivaltavasti osana esitystä.

Pitchaus saa kestää 2–3 minuuttia ja sen avulla kerrotaan tuotteesta:

- *Mikä se on ja mitä sillä tehdään?*
- *Kenelle se on suunnattu?*
- *Miksi se parantaa arkea tai ratkaisee jonkin ongelman kätevämmän kuin muut markkinoilla olevat tuotteet?*

Ryhmille annetaan hetki aikaa valmistella pitchaus, jonka jälkeen ne esitetään muulle ryhmälle.



Meemi- tehtävä

Luova ajattelu, viestintätaidot
20–30 min

Tehtävän tarkoituksena on virittää opiskelijat luovaan markkinointiajatteluun ja tiivistämään oleellinen mahdollisimman tehokkaaseen, hauskaan ja markkinoivaan muotoon.

Tarvitset:

- vähintään kaksi 3–6 hengen pienryhmää
- inspiroivan ympäristön esimerkiksi museossa tai kulttuuriperinnön äärellä
- älypuhelimien ja meemigeneraattorin

Ryhmät etsivät ympäristöstä kohteen tai esineen, kuvaavat sen ja luovat meemigeneraattorilla mahdollisimman oivaltavan ja hauskan meemin. Meemi voidaan jakaa sosiaalisessa mediassa ja järjestää esimerkiksi leikkimielinen kilpailu siitä, kenen teos saa eniten tykkäyksiä.

REFLEKTIO

Nämä tehtävät soveltuvat oppimistulosten tunnistamisen ja arvioinnin tueksi. Siksi ne toimivatkin parhaiten ryhmätyön tai projektin loppupuolella, esimerkiksi arviointi- tai palautekeskustelun pohjana.



Dialogikävely

Oman oppimisen ja prosessin hahmottaminen, arviointi
20–30 min

Tehtävän tarkoituksena on rennossa hengessä käydä läpi ryhmien ajatuksia oppimisprosessista. Dialogikävely toimii hyvin alustuksena loppukeskustelulle tai arvioinnille.

Tarvitset:

- vähintään kaksi 3–6 hengen pienryhmää
- museoympäristön

Jakautukaa ryhminä näyttelyyn ja etsikää ryhmänne tämän hetkistä olotilaa kuvaava teos tai esine. Miettikää perustelut valinnallenne.

Ottakaa siitä kuva tai vaihtoehtoisesti viekää muut ryhmät kohteen luo. Esitelkää valintanne perusteluineen lyhyesti muille ryhmille.



Innovaatio- ketju

Oman oppimisen ja prosessin hahmottaminen 60–90 min

Tehtävässä läpikäyty innovaatio- tai työskentelyprosessi esitetään visuaalisessa muodossa. Tehtävän tarkoitus on toimia opiskelijoille reflektiotyökaluna, jonka avulla opiskelijat pystyvät hahmottamaan omaa oppimistaan ja prosessin eri vaiheita.

Tarvitset:

- vähintään yhden pienryhmän, joka on käynyt läpi innovaatioprosessin tai ryhmätyön
- lankaa tai matonkudetta
- kuvia, paperia, tusseja, teippiä ja kiinnitysvälineet
- sormivirkkaustaitoja

Ryhmä saa tehtäväksi pohtia reflektoiden oppimisprosessiaan. Prosessia läpikäydään fyysisen tekemisen avulla: matonkuteesta sormivirkataan ketjuja, joihin voidaan esimerkiksi tehdä solmuja vastoinkäymisten merkiksi ja kiinnittää tekstinpätkiä, huomiolappuja, ajatuskuplia ja tilannekuvia ryhmän työskentelystä.

Valmiit ketjut voi koota vaikkapa näyttelyksi tai säilyttää muistona työskentelyprosessista.



5. VALMENNUKSEN TUEKSI

Miten innovaatiotyöskentelyä museossa ohjataan? Tästä löydät vinkkejä menetelmien ja innovaatiotyöskentelyn tueksi.

MUODOSTA MAHDOLLISIMMAN HETEROGEENISIÄ RYHMIÄ.

Mitä enemmän ryhmässä on eri tavoin ajattelevia ihmisiä, sitä lennokkaampia ideoita usein syntyy. Huomioi tämä mahdollisuuksien mukaan ryhmäajoissa. Erilaisten ihmisten kanssa työskentely ja monialaisuus paitsi helpottavat innovointia, myös opettavat ryhmätyötaitoja.

ROHKAISE HYÖDYNTÄMÄÄN KULTTUURIPERINTÖÄ.

Tätä tukevat osaltaan myös työkirjan menetelmät. Voi kuitenkin olla tarpeen myös ohjaajan toimesta painottaa, että ei ole olemassa yhtä oikeaa tapaa tutkia tai tulkita museoesineitä tai taidetta. Havainnoimme ympäristöämme omilla, persoonallisilla tavoillamme. Henkilökohtaiset assosiaatiot ja oivallukset ovat arvokkaita ja uutta kehitettäessä myös äärimmäisen tärkeitä.

PERUSTELE MUSEOTYÖPAJAN KYTKEYTYMINEN MUUHUN TYÖSKENTELYYN.

Museotyöpajassa ajatukset saattavat ajoittain ajautua kauas varsinaisesta työskentelyprosessista, mikä on luvallista ja tavoiteltavaakin. Siksi on tärkeää, että ohjaaja joko työpajan aluksi tai purkuvaiheessa etsii harjoituksesta yhtymäkohtia päivän teemaan ja kytkee sen siten muuhun työskentelyyn.

VAADI KONKRETIAA.

Mitä tarkemmin omaa ideaa joutuu kuvailemaan ja perustelevaan, sitä nopeammin sen puutteet tulevat huomatuiksi. Konkretian tavoittelemisen pitää työskentelyn myös motivoivana. Mikäli toteutatte innovaatioprosessin, kannattaa ryhmiä pyytää jo mahdollisimman aikaisessa vaiheessa pitchaamaan ideoitaan sekä toteuttamaan konkreettisia kokeiluja, joissa ideasta on mahdollista saada palautetta. Mikäli käytät yksittäisiä menetelmiä muun ryhmätyöskentelyn, esimerkiksi ryhmäytymisen tai keskustelun tukena, voit hyödyntää ajatusten visualisointia tai auki kirjoittamista.

Huomaa myös, etteivät kynä ja paperi ole ainoat välineet esittää ajatuksia tai väli- ja lopputuoksia. Ryhmiä voi kannustaa kertomaan ideoistaan myös esimerkiksi kehollisesti tai vaikkapa kolmiulotteisen rakennelman avulla.

PIDÄ AIKATAULU NAPAKKANA.

Tiukka aikataulu tukee ideoiden konkretisoitumista ja madaltaa kynnystä lähteä kokeilemaan. Jäämme helposti pyörittelemään ideoita ja takerrumme yksityiskohtiin. Tiukka aikaikkuna pakottaa ryhtymään töihin ja tekemään päätöksiä.

OLE TUKENA, MUTTA ÄLÄ OHJAA LIIKAA.

Innovointiin kuuluu epävarmuus ja jatkuva omien ideoiden kyseenalaistaminen. Lähes kaikissa ryhmätöissä ja projekteissa tulee vastaan vaiheita, joissa tuntuu vaikealta päästä eteenpäin. Ohjaajan on tärkeää tarjota tukea ja kuunnella ryhmää haastavissa paikoissa. Vastuu työn tai idean eteenpäin viemisestä on kuitenkin ryhmällä. Tarjoa siis ongelmatilanteissa kannustusta, ja vältä ohjaamasta työn sisällön suuntaa tai toteutusta.

VARAA AIKAA REFLEKTOINNILLE.

Intensiivisen ja nopeatempoisen työskentelyn vastapainoksi tarvitaan myös aikaa keskustelulle opitun sisäistämiseksi. Innovaatioprosessissa jokaiselle tapaamiskerralle kannattaa varata pieni hetki ajatusten ja kokemusten vaihdolle.



MUSEOT

INNOVAATIOALUSTOINA

Museot ovat valtavia tietopankkeja, jotka välittävät tietoa maailmasta pitkälläkin aikajänteellä tuottaen samalla elämyksiä. Museossa on mahdollista oppia menneestä, ymmärtää tätä hetkeä sekä ennakoida tulevaa. Museossa voi syntyä oivalluksia, uusia ajatuksia ja näkökulmia, mutta voivatko kulttuuriperintö ja taide auttaa kehittämään uusia innovaatioita?

Tämä työkirja esittelee menetelmiä, joissa museot toimivat oppimisympäristönä innovatiivisuudelle ja alustana uusien ratkaisujen kehittämiseksi. Menetelmät on luotu yhteistyössä korkeakoulutuksen, yrittäjyyskasvatuksen ja museualan ammattilaisten sekä korkeakouluopiskelijoiden kanssa.

Työkirjaan valitut menetelmät kehittävät työelämätaitoja, kuten ongelmanratkaisukykyä ja ryhmätyötaitoja. Ne kannustavat luovaan ja kriittiseen ajatteluun, omien vahvuuksien tunnistamiseen sekä antavat rohkeutta toimia ja vaikuttaa.

Kirja on tarkoitettu kaikille nuorten kanssa työskenteleville toimijoille museoissa, kouluissa ja nuorisotyössä, jotka ovat kiinnostuneita löytämään uusia näkökulmia, toimintatapoja ja oppimisympäristöjä nuorten aktivoimiseen ja innovaatiokoulutukseen.

Työkirja on syntynyt osana Aboa Vetus & Ars Novan, Tekniikan museon, Humanistisen ammattikorkeakoulun ja Nuori Yrittäjyys ry:n yhteishanketta Museot innovaatioalustoina.

ABOA VETUS
ARS NOVA

TEKNIIKAN
MUSEO



HUMANISTINEN
AMMATTIKORKEAKOULU

NUORI Yrittäjyys
UNG Företagsamhet



Elinkeino-, liikenne- ja
ympäristökeskus



Vipuvoimaa
EU:lta
2014–2020

museoinno.fi

#museoinno